

GLOOMHAVEN

JAWS OF THE LION

FROSTHAVEN

@masu@b99

Gloomhaven szabály
Oroszlánfalka szabály
Fagyrév szabály
közös szabály

Ez - **nem hivatalos** összefoglaló szabályokról
- nem új funkciókról szól
- a digitálissal nem feltétlenül kompatibilis

kezelhetetlen különbség
nagy különbség
mindegy, ha nem vesszük túlszába

Magánvéleményem
- Játssz ahogy jólesik!
- JotL vagy Frosthaven szabályok alapján, ha lehet...
A nagy különbségeket bejelöltem... lásd: jelmagyarázat

| | | | | | | |
|-------------------------|--|-----|---|-----|--|-----|
| Térkép és események | Látómező - kössünk össze két sarkot falak érintése nélkül - szükséges a támadáshoz | ! | Látómező - kössünk össze két tetszőleges pontot falak érintése nélkül - szükséges a támadáshoz | ! | Látómező - kössünk össze két tetszőleges pontot falak érintése nélkül - szükséges minden célponttal rendelkező akcióhoz | ! |
| | Üres hex feltételek a bábu nélküliségen felül - 0 token (pénz sem) vagy módosító lapka - kivéve: küldetéstoken, folyosó, mérleglap, nyitott ajtó | ? | Üres hex feltételek a bábu nélküliségen felül - NE LEGYEN csapda vagy küldetés token - NE legyen akadály vagy nehéz terep | ? | Üres hex feltételek a bábu nélküliségen felül - NE LEGYEN csapda vagy küldetés token - NE legyen akadály vagy nehéz terep | ? |
| | Ha nincs elég (szörny) bábu - közelebbi szörnyek előbb | ? | Ha nincs elég (szörny) bábu - elite szörnyek előbb | ? | Ha nincs elég (szörny) bábu - elite szörnyek előbb | ? |
| | Eseménymártyák utazástól függően | !!! | Eseménymártyák csak sikeres küldetés után | !!! | Eseménymártyák utazástól függően | !!! |
| | Két kihívásmártya, ebből egyet választunk | ! | Két kihívásmártya, ebből egyet választunk | ! | Három kihívásmártya, ebből egyet választunk | ! |
| | Veszélyes terep sebzése: csapda/2 lefelé kerekítve (11223344) | ? | Nincs def. | ? | Veszélyes terep sebzése: 1+szint/3 felfelé kerekítve (12223334) | ? |
| | Karakterek a városfejlettség szintjéig felmehetnek | !!! | Nincs def. | !!! | Karakterek a városfejlettség szintjének feléig felmehetnek | !!! |
| Zsákmányolás és tárgyak | Egymás közti kereskedés - tárgy és arany is tilos | ! | Egymás közti kereskedés - aranyat egymásnak adni tilos, tárgyakat lehetséges | ! | Egymás közti kereskedés - tárgy és arany is tilos | ! |
| | Az idézett és keletkező lények nem dobhatnak aranyat | ? | Minden lény dob aranyat | ? | Minden lény dob aranyat (vagy mást) | ? |
| | Szörnyek zsákmányolása a ládákra nincs hatással | ! | Szörnyek zsákmányolása a ládákat is felveszi | ! | Szörnyek zsákmányolása a ládákra nincs hatással | ! |
| | Zsákmányolással felvett tárgy - a küldetés végén szerezzük meg - mintha megvásároltuk volna - ha már van ilyenünk: nincs rá szabály | ? | Zsákmányolással felvett tárgy - azonnal megszerezzük - a küldetés alatt nem számít bele a darabszám limitációkba - ha már van ilyenünk: nincs rá szabály | ? | Zsákmányolással felvett tárgy - azonnal megszerezzük - a küldetés alatt nem számít bele a darabszám limitációkba - ha már van ilyenünk: valakinek adjuk oda vagy adjuk el | ? |
| | Tárgy eladásakor - felezett érték lefelé kerekítve | ? | Tárgy eladásakor - felezett érték lefelé kerekítve | ? | Tárgy eladásakor - felezett érték lefelé kerekítve | ? |
| Mozgás és akciók | Lökés & húzás karakterekkel - kötelező a maximális érték, ami lehetséges | ! | Lökés & húzás karakterekkel - a maximálisnál kevesebb érték is választható | ! | Lökés & húzás karakterekkel - a maximálisnál kevesebb érték is választható | ! |
| | Célpont/Fókusz választása: körösrend előtt közelségi szerinti prioritizálás | ! | Célpont/Fókusz választása: nincs közelség szerinti prioritizálás | ! | Célpont/Fókusz választása: körösrend előtt közelségi szerinti prioritizálás | ! |
| | Extra célpontok választása - elsőként a fókusz hátrányától mentesülni; a végén körösrend szerint | ? | Extra célpontok választása - elsőként a fókusz hátrányától mentesülni; a végén körösrend szerint | ? | Extra célpontok választása - a fókusz hátrányával nem foglalkozunk külön; nincs körösrend szerinti | ? |
| | Ugrás befejezése - nehéz terepen: költsége 2 mozgáspont | ? | Ugrás befejezése - nehéz terepen: költsége 1 mozgáspont | ? | Ugrás befejezése - nehéz terepen: költsége 1 mozgáspont | ? |
| | Átmozgás láthatatlan ellenfélen - nem lehet | ? | Átmozgás láthatatlan ellenfélen - nincs ilyen státusz | ? | Átmozgás láthatatlan ellenfélen - megállás nélkül lehetséges | ? |
| | Idézett lény fókusz nélkül: nincs mozgás | ? | Nincs def. | ? | Idézett lény fókusz nélkül: fókuszálhat az idézőre | ? |
| | Repülés elvesztése akadály felett: csapda sebzés, szabad hexre mozg. | ? | Nincs def. | ? | Repülés elvesztése akadály felett: nincs sebzés, szabad hexre mozg. | ? |
| | 0 mozgás technikailag mozgás. | ✱ | 0 mozgás technikailag mozgás. | ✱ | 0 mozgás technikailag NEM mozgás. | ✱ |
| Módosítók és képességek | Gördülő módosítók kezelése előnyben - az első nem gördülőig megyünk - minden gördülő érvényes, majd a nem gördülő kártya | ! | Gördülő módosítók kezelése előnyben - nincs ilyen kártya | ! | Gördülő módosítók kezelése előnyben - az első nem gördülő +1-ig megyünk (ezen nem számít a "tovább") - minden gördülő érvényes, majd a kettőből a jobbat választjuk | ! |
| | Gördülő módosítók kezelése hátrányban - az első nem gördülőig megyünk - gördülők nem érvényesek - a nem gördülő kártya érvényesül | ! | Gördülő módosítók kezelése hátrányban - nincs ilyen kártya | ! | Gördülő módosítók kezelése hátrányban - az első nem gördülő +1-ig megyünk (ezen nem számít a "tovább") - gördülők nem érvényesek - a kettőből a rosszabbat választjuk | ! |
| | "Jobb" kártya előnyben - a jobb kártya vagy az első kártya ha nem egyértelmű | ! | "Jobb" kártya előnyben - cselekvő választ; a jobb kártya vagy az első kártya ha nem egyértelmű | ! | "Jobb" kártya előnyben - cselekvő választ; a jobb kártya vagy az első kártya ha nem egyértelmű | ! |
| | "Rosszabb" kártya hátrányban - a rosszabb kártya vagy az első kártya ha nem egyértelmű | ! | "Rosszabb" kártya hátrányban - a rosszabb kártya vagy az első kártya ha nem egyértelmű | ! | "Rosszabb" kártya hátrányban - a rosszabb kártya vagy az első kártya ha nem egyértelmű | ! |
| | Távolság nélküli támadásmártya: alap távolság érvényesül | !!! | Nincs def. | ! | Távolság nélküli támadásmártya: közelharc támadás | !!! |
| | Szörnyek mindig használják az elemeket | ! | Szörnyek mindig használják az elemeket | ! | Szörnyek csak akkor használják az elemeket, ha tényleg cselekszenek | ! |
| | Távolsági gyógyítás magunkra is használható | ! | Távolsági gyógyítás magunkra NEM használható | ✱ | Távolsági gyógyítás magunkra is használható | ! |
| | Tárgy akciója nem használható akció közben | ! | Nincs def. | ! | Akció végrehajtható akció közben, ha nem blokkolja | ! |

Szörnymozgásról:
- <https://boardgamegeek.com/filepage/226988>

✱ Jó eséllyel pontatlanság van a szabályban.

<https://boardgamegeek.com/filepage/233025>