

Ez egy:

- nem hivatalos Gloomhaven tartalom
- memorizálási lehetőség
- szabályellenőrzési lehetőség

Ez NEM:

- feltétlenül komp. a digitális GH-nel
- szükségszerű; élvezd a játékot!
- a háziszabályokról akar leszoktatni

Használd arra, hogy

- 1. megérthesd a szörnymozgást lépésről-lépésre
- 2. visszaidézd a lépéseket a szimbólumokat alapján
- 3. később is puskázhass (szimbólumos szekció)

Tartsd észben!

A szörnyeknek csak az **aktuális körük** számít. Nem terveznek előre.

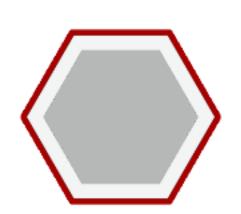
Csak **egy körsorrend** van - (amelyet pontosítunk amikor szükséges).

Szörnyek csapattársai és az **idézett lények szörnyként** mozognak.

Minden támadáshoz látnunk kell az ellenfelet. Ne felejtsük **maximalizálni a célpontokat** (a Fókuszt is támadva).

A szörnymozgás 90%-ban simán megy, a maradék 10%-ban többnyire a többcélpontú támadásokkal okozzák a zavart. (Jimmbones @ Reddit)

Jelmagyarázat



Negatív hex

Csapda, veszélyes terep, stb. (Repülés számíthat.)

Bármely járható út egy támadási hexhez (szabad hex amelyről a támadás elvégezhető lenne) ∞ mozgással...



Ne hátrányból támadjunk:

Ez az ikon lett használva, hisz' ennek nincs saját



Távolság légvonalban:

hex távolság csak falakat kerülve el.



Mozgás vagy Távolság (szükséges mozgás) kontextustól függően.



Célpont vagy extra célpont (kontextustól függően).



Körsorrend

Nem csak a szám, hanem a sorrend! (Csak **EGY** van.)



Repülő valaki a bénító vagy mozgásképtelenné tevő csapda fölött.

Ez egy akadály. (FAQ)



Láthatatlan ellenség

FROSTHAVEN

Mozgás

Akadály @GH/JotL, átjárható @FH.

omasu@bgg Szimbólumos Összefoglaló Körsorrend szerinti döntések kihagyva. Csak Fh szabályok. Kezdeti ellenőrzés Fókusz választása Tamadási hex választása











Legkevesebb mozgással elérhető támadási hex.



@masu@bgg

Kezdjük alkalmazni az **aktuális forduló mozgás** limitjét



Kerüljük el ÚJ rá ható negatív hexekre lépést. Pl, mint eddig nem számított rá hatónak. Akár azonnali megállást is okozhat. (Pl.: szörny ugró mozgásának utolsó mezőjén csapda van.)

Ha nem tud eljutni t'madni, akkor ezek szerint mozog:



- Legkevesebb lépésre a támadási hextől.
- 2. Legkevesebb lépésre a kiindulási helytől.

Ennélfogva sosem megy tovább, ha nem tud közelebb kerülni.

Döntetlen: játékosok döntenek.