	,	JAWS OF THE LION	GLOOMHAVEN	FROSTHAVEN (CMASURDIGG)		025
	_	Látómező	Látómező	Látómező		733
×	1	- kössünk össze két tetszőleges pontot falak érintése nélkül - szükséges a támadáshoz	- kössünk össze két sarkot falak érintése nélkül - szükséges a támadáshoz	- kössünk össze két tetszőleges pontot falak érintése nélkül - szükséges minden célponttal rendelkező akcióhoz]	age
események	2	Üres hex feltételek a bábu nélküliségen felül - 0 akadály, célmező, csapda, nehéz terep Elpusztított célmező/akadály vagy nyitott ajtó még lehet üres	Üres hex feltételek a bábu nélküliségen felül - 0 token (pénz sem) vagy módosító lapka - kivéve: küldetéstoken, folyosó, kapcsoló, nyitott ajtó	Üres hex feltételek a bábu nélküliségen felül - NE legyen semmilyen hexlapka (kivéve folyosó vagy Tokenek nem számítanak hexlapkának)	2	https://boardgamegeek.com/filepage/233025
	3	Ha nincs elég (szörny) bábu	Ha nincs elég (szörny) bábu	Ha nincs elég (szörny) bábu ?	3	L Coll
p és	4	- elite szörnyek előbb Eseménykártyák csak sikeres küldetés után	- közelebbi szörnyek előbb Eseménykártyák utazástól függően	- elite szörnyek előbb Eseménykártyák utazástól függően	4	Pek
Térkép	5	Két kihíváskártya, ebből egyet választunk	Két kihíváskártya, ebből egyet választunk	Három kihíváskártya, ebből egyet választunk	5	ıøgı
ř	6	Nincs def.	Veszélyes terep sebzése: csapda/2 lefelé kerekítve (11223344)	Veszélyes terep sebzése: 1+szint/3 felfelé kerekítve (12223334)	6] ag
	7	Nincs def.	Karakterek a városfejlettség szintjéig felmehetnek	Karakterek a városfejlettség szintjének feléig felmehetnek	7	ırd
tárgyak	11	Egymás közti kereskedés - aranyat egymásnak adni tilos, tárgyakat lehetséges	Egymás közti kereskedés - tárgy és arany is tilos	Egymás közti kereskedés - tárgy és arany is tilos	11	://pog
	<u>12</u>	Minden ellenséges lény dob aranyat	Az idézett és keletkező lények nem dobnak aranyat	Minden ellenséges lény dob aranyat (vagy mást)	12	t the
ıs és	<u> 13</u>	Szörnyek zsákmányolása a ládákat is felveszi	Szörnyek zsákmányolása a ládákra nincs hatással	Szörnyek zsákmányolása a ládákra nincs hatással	13	4
Zsákmányolás	14	Zsákmányolással felvett tárgy - azonnal használható - a küldetés alatt nem számít bele a darabszám limitációkba - ha már van ilyenünk: valakinek adjuk oda vagy adjuk el	Zsákmányolással felvett tárgy - használható a következő küldetéstől - mintha megvásároltuk volna - ha már van pontosan ilyen: adjuk	Zsákmányolással felvett tárgy - azonnal használható - a küldetés alatt nem számít bele a darabszám limitációkba - ha már van ilyenünk: valakinek adjuk oda vagy adjuk el	14	yban. szándékot.
Zsákr	15	Tárgy eladásakor - felezett érték felfelé kerekítve	Tárgy eladásakor - felezett érték lefelé kerekítve	Tárgy eladásakor - felezett érték lefelé kerekítve	15	ਹ ਤਿ
	21	Lökés & húzás karakterekkel - a maximálisnál kevesebb érték is választható	Lökés & húzás karakterekkel - vagy nulla vagy kötelező a maximális érték, ami lehetséges	Lökés & húzás karakterekkel - a maximálisnál kevesebb érték is választható	21	a sz eltö
	<u>22</u>	Célpont/Fókusz választása: nincs közelség szerinti priorizálás	Célpont/Fókusz választása: körsorrend előtt közelségi szerinti priorizála		22	így nyű
akciók	23	- elsőként a fókusz hátrányától mentesülni; a végén körsorrend szerint	Extra célpontok választása - elsőként a fókusz hátrányától mentesülni; a végén körsorrend szerint	Extra célpontok választása - a fókusz hátrányával nem foglalkozunk külön; nincs körsorrend szerinti	23	n van így n könnyű
és	24	Ugrás befejezése - nehéz terepen: költsége 1 mozgáspont	Ugrás befejezése - nehéz terepen: költsége 2 mozgáspont	Ugrás befejezése - nehéz terepen: költsége 1 mozgáspont	24	ékosan
Mozgás	25	Nincs def.	Átmozgás láthatatlan ellenfélen - nem lehet	Átmozgás láthatatlan ellenfélen - megállás nélkül lehetséges	25	nem szándé amelynek n
Σ	<u> 26</u>	Nincs def.	ldézett lény fókusz nélkül: nincs mozgás	ldézett lény fókusz nélkül: fókuszálhat az idézőre	26	nem s.
	<u>27</u>	Nincs def.	Repülés elvesztése akadály felett: csapda sebzés, szabad hexre mozg	Repülés elvesztése akadály felett: nincs sebzés, szabad hexre mozg.	27	
	<u> 28</u>	0 mozgás technikailag mozgás.	0 mozgás technikailag mozgás. Gördülő módosítók kezelése előnyben	0 mozgás technikailag NEM mozgás.	28	eséllyel lönbség
¥	41	Gördülő módosítók kezelése előnyben - nincs ilyen kártya	- az első nem gördülőig megyünk - minden gördülő érvényes, majd a nem gördülő 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	41	₹Jó eséllyel ı •Különbség,
Módosítók és képességek	42	Gördülő módosítók kezelése hátrányban - nincs ilyen kártya	Gördülő módosítók kezelése hátrányban - az első nem gördülőig megyünk - gördülők nem érvényesek	Gördülő módosítók kezelése hátrányban - az első nem gördülő +1-ig megyünk (ezen nem számít a "tovább") - gördülők nem érvényesek	42	88697
és ké	43	"Jobb" kártya előnyben - cselekvő választ; a jobb kártya vagy az első kártya ha nem egyértelmű	- a nem gördülő kártya érvényesül "Jobb" kártya előnyben - a jobb kártya vagy az első kártya ha nem egyértelmű	- a kettőből a rosszabbat választjuk "Jobb" kártya előnyben - cselekvő választ; a jobb kártya vagy az első kártya ha nem egyértelmű	43	Szörnymozgásról: - https://boardgamegeek.com/filepage/226988
ífók	44	"Rosszabb" kártya hátrányban	"Rosszabb" kártya hátrányban	"Rosszabb" kártya hátrányban	44	m/file
sop	<u>15</u>	- a rosszabb kártya vagy az első kártya ha nem egyértelmű Nincs def.	- a rosszabb kártya vagy az első kártya ha nem egyértelmű Távolság nélküli támadáskártya: alap távolság érvényesül	- a rosszabb kártya vagy az első kártya ha nem egyértelmű Távolság nélküli támadáskártya: közelharci támadás III	45	9k.co
Mó	46	Szörnyek csak akkor változtatják az elemeket, ha tényleg cselekszenek	A szörnyek mindig létrehoznak elemeket, ha a kártyán az van	Szörnyek csak akkor változtatják az elemeket, ha tényleg cselekszenek	46	
	47	Távolsági gyógyítás magunkra NEM használható	Távolsági gyógyítás magunkra is használható	Távolsági gyógyítás magunkra is használható	47	jásró dgan
Magánvéleményem likezelhetetlen különbség			Ez	Gloomhaven sza		mozg /boar
		ogy jólesik! Frosthaven szabályok alapból, ha lehet	- <u>nem hivatalos</u> összefoglaló szabályokról - nem új funkciókról szól	Oroszlánfalka sz Fagyrév szaba		örnyı ttps://
A nagy különbségeket bejelöltem lásd: jelmagyarázat mindegy, ha nem visszük túlzásba - a digitálissal nem feltétlenül kompatibilis közös sz						Szi - h