ÁTTEKINTÉS

Hogyan	Lépésről lépésre
Általános infó	
Jelmagyarázat	
Szimbólumos összefoglaló	

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.)

PATH∞ **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 ikonja.

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
Akadály @GH/JotL, **átjárható @FH**.

Szimbólumos Összefoglaló

@masu@bgg

Körsorrend szerinti döntések kihagyva. Csak Fh szabályok.

	Kezdeti ellenőrzés
PATH∞	Fókusz választása
	Tamadási hex választása
min min	Mozgás

0. Kezdeti ellenőrzés

@masu@bgg

STOP	**Bénítás** vagy **mozgásképtelenség**: **NEM mozog.**
	Ha a körben nem támad: Mozogjon úgy, mintha **közelharci támadás**t akarna csinálni.

1. Fókusz választása

@masu@bgg

Nézzük a támadási hexekhez vezető potenciális utakat.
Ne limitáljuk a mozgás értékkel (feltételezzünk ∞ **mozgást**)

FROSTHAVEN Idézett lény **fókuszálhat az idézőjére** ha más nincs.

min on PATH∞	**Legkevesebb** rá ható **negatív hex** az úton.
min on PATH∞	**Legkevesebb mozgás** szükséges.
min to Not in WRATH OF THE LION	**Közelebbi célpont** légvonalban.
	Célpont előrébb a körsorrendben. Ezek a döntetlenek MIND eldőlnek.

2. Célpontok és támadási hex választása

@masu@bgg

ÚJRAKEZDVE az összes támadási hexszel ahonnan **a fókusz támadható.**

min on PATH∞	**Legkevesebb** rá ható **negatív hex** az úton.
	Támadás! Csak olyan támadási hex számít, ahová el is érünk (ha van ilyen).
Not in FROSTHAVEN	**Kerüljük el** a **hátrány**ból támadást a Fókuszra.
max	**Maximalizáljuk** a **célpontok** számát sorrendben az alábbi prioritások mentén. Először a távolsági (FH).
További célpont prioritás	
min +	**Legkevesebb** extra **mozgással hozzáadható** célpontok.
min to Not in WRATH OF THE LION	**Legközelebbi** (a támadási hexhez) **célpontok** légvonalban.
Not in FROSTHAVEN	**Célpont előrébb a körsorrendben.** Ezek a döntetlenek MIND eldőlnek.
	Kerüljük el a **hátrány**ból támadást minél több célpontra. ~~(Több opció: a játékosok döntenek.)~~
min on PATH∞	**Legkevesebb mozgás**sal elérhető támadási hex.

3. Mozgás

@masu@bgg

Kezdjük alkalmazni az **aktuális forduló mozgás** limitjét

+	**Kerüljük el ÚJ** rá ható **negatív hexek**re 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:

min min	1. Legkevesebb lépésre a támadási hextől. 2. Legkevesebb lépésre a kiindulási helytől. Ennélfogva sosem megy tovább, ha nem tud közelebb kerülni.
A / B	**Döntetlen:** játékosok döntenek.

https://boardgamegeek.com/filepage/249799