

# Felhasználói útmutató

A játék futtatásakor a menü fogad bennünket, ahol kiválaszthatjuk, hogy melyik „módban” szeretnénk játszani, a pálya ugyanaz minden esetben.

Ha valamelyiket kiválasztottuk, majd elindítottuk a Start gombra, megjelenik a játéktér és jobb oldalt a kezelésre alkalmas menü.

A pálya mutatja nekünk a mezők hórétégét a mezőkön lévő számmal és színével (ha nincs rajta hó, fehérre változik, ekkor pedig a befagyott tárgy is látszik ráírva). Az épp soron következő játékos mezője fekete kerettel rendelkezik a könnyebb észrevehetőség céljából. Ha lépni, vagy bármi olyan dolgot szeretnénk csinálni, ami előtte a célmező kiválasztását igényli, akkor ezt a mezőkön való kattintással megtehetjük, ekkor annak kerete sárga színű lesz. Mivel a mezők mérete elég kicsi, kezdőbetűkkel jelezzük a rajta álló szereplőket és a befagyott tárgyakat.

Jobb oldalt a menü látható. Itt található a státuszjelző mezők, amik kiírják az éppen soron következő játékos adatait, valamint a lépési sorrendet pár információval kiegészítve.

Fentebb a vezérlőgombok találhatók:

- A TárgyX feliratú gombok az inventory X. helyén található tárgyat használja. A bűvárruha használata a lépésre hasonlít.
- A Lépés a kijelölt mezőre feliratúval léphetünk, de ehhez előbb kattintanunk kell valamelyik mezőn, majd ha megnyomjuk ezt a gombot, odalép az aktuális játékos, feltéve, hogy az egy olyan mező, ahova léphet.
- A kör befejezése gomb „passzol”, vele befejezheti az aktuális játékos a körét, ha nem kíván lépni.
- A hó eltakarítása gombbal a saját mezőnkön eltakarítunk egy egység havat.
- A jégtáblából kiás gombbal egy olyan jégtáblából, amit nem borít hó, kiáshatjuk a benne lévő tárgyat.
- A képesség gombbal használhatjuk az adott szereplő képességét. Fontos, hogy sarkkutató képességének használatához ki kell választanunk előtte egyet! Sarkkutató képességének használatakor kiíródik a mezőre annak teherbírása és típusa, valamint zöldre változik a színük, ezzel jelezve, hogy őket már vizsgáltuk korábban, az értékeket viszont ilyenkor nem írja már tovább, azt nekünk kell fejben tartanunk! Előfordulhat, hogy egy jégtáblának a zöld színezése megszűnik: ennek oka, hogy instabil jégtáblák teherbírása változik, ha pedig változott a vizsgálat óta, visszaáll a színe a többi mezőhöz hasonlóra.

Ha a játékosok közül valaki meghal, elveszítjük a játékot, ha pedig teljesül minden győzelmi feltétel, szintén jelez nekünk a játék.