



A CoraQuest ötlete a Covid kijárási tilalom egyik unalmas délutánján született meg. Cora, a lányom (8 éves) és én (45 éves) megelégtünk a házi feladatok töltögetését, ezért úgy döntöttünk, hogy feldobjuk egy kicsit a dolgokat, és készítünk egy társasjátékot. Egyik ötlet követte a másikat, és a konyhaasztalunkon kiöltött játék gyorsan azzá a játékká fejlődött, amit most a kezeden tartasz!

A CoraQuest egy kooperatív játék, azaz a játékosok egy oldalon állnak, és csapatként nyernek vagy veszítenek. A játékban együtt irányítottok négy kalandort, akik kazamatákat derítenek fel, szörnyekkel harcolnak, és kincseket keresnek.

Minden játék kezdetén választotok a normál vagy a hosszú játék között (45-60 perc vagy 60-75 perc), és kiválasztotok egy kalandot a kalandkönyvből. Lehet, hogy egy óriáskígyóval fogtok megküzdeni, póktojásokat gyűjtötök egy bájitalhoz, vagy küldetésre mentek, hogy visszaszerezzétek az elloptott sajtortát!

Ezután elindultok a kazamatához, hogy szakaszról szakaszra felderítsétek azt. Bármely sarkon szembejöhetsz egy mérges ork, egy veszélyes csapda, vagy éppen új fordulattal folytatódik a történet. Ám vigyázzatok, ha egy hőstököt legyőzik, mindenki veszít!

Ha már néhány játékon túl vagytok, akkor a webes alkalmazásaink és a csináldmagad útmutató segítségével saját kalandokat, hősöket és ellenségeket is kitalálhattok.

Reméljük, hogy olyan jól szórakoztok a játékunkkal, mint ahogyan mi is szórakoztunk a készítésekor!

Szeretettel, Dan és Cora

Előkészületek

- 1 Válasszatok egy kalandot, és keressétek meg a kalandkönyvben a hozzá tartozó előkészületi útmutatót.
- 2 Keverjétek össze a 2-13-as számú alap kazamatakártyákat (a hosszú játékhoz tegyétek hozzá a 14-17-es kártyákat is), majd képezzetek 4 egyenlő, képpel lefelé fordított kupacot.
- 3 Mind a négy kupacba kerül egy kaland kazamatakártya (A-R betűs), majd a kupacok egy meghatározott sorrendben kerülnek egymásra, hogy így létrejöjjön a húzópakli. A kazamatapakli összeállítására vonatkozó részletes utasításokat a kalandkönyvben találjátok.
- 4 Helyezzétek a felfedezésjelölőt a kazamatapakli tetejére.
- 5 Válasszatok négy hőst a kalandhoz, akik lehetnek az alapjátékban szereplő hősök és saját készítésű hősök bármilyen kombinációi. Az első néhány játék során javasoljuk, hogy az alapjáték hőseivel játsszatok.
- 6 Négynél kevesebb játékos esetén osszátok el a hősöket a játékosok között, tetszés szerint. A fiatalabb játékosoknak egy hős irányítása is elegendő lehet, míg az idősebbek két vagy akár három hőst is kényelmesen irányíthatnak, ha szükséges.
- 7 Minden játékos vegye magához a hőseihez tartozó jelölőket, hőskártyákat, hős életerőtárcsákat, visszaszámlálás-jelzőket és kezdő felszerelésekártyákat. A kezdőfelszerelés a hőskártyán látható. Állítsátok be a hősök életerőtárcsáit úgy, hogy az egyezzen a hősök kezdő életerejével, ami szintén a hőskártyán látható.▶▶



Játékmenet

A CoraQuest több fordulón keresztül zajlik. Minden forduló három fázisból áll, a következő sorrendben:

1. Hősfázis

Ingyenes akciók  Teljes akciók 



- ▶ **8** Keressétek ki a kalandotoknál felsorolt ellenségekártyákat, és állítsátok a jelölőiket a közelbe. Válogassátok szét a kártyákat, és helyezzétek azokat a zöld "alap" háttérrel felfelé.
- 9** Helyezzétek a visszaszámlálássávot a kazamatapakli mellé. Csak az 1. és 2. szintet kell mutatnia, hacsak a kaland előkészületeinél másként nincs említve.
- 10** Helyezzétek minden hős visszaszámlálás-jelzőjét a visszaszámlálássáv mellé. A veszélyjelzőt tegyék a 2. szintre, hacsak a kaland előkészületeinél másként nincs említve.
- 11** Keverjétek meg a kincskártyákat, és tegyék a paklit képpel lefelé.
- 12** Helyezzétek a speciális eszközpaklit a kincspakli mellé.
- 13** Helyezzétek az 1-es számú kazamatakártyát (bejárat) a játéktér közepére.
- 14** Állítsátok a négy hősjelölőt a kazamatabejárat különböző üres mezőire.
- 15** Tegyék az összes megmaradt tartozékot a játéktér oldalához. Nincs minden tartozékra szükség minden kalandnál.
- 16** Most már kezdhettek a játékot!

Ha Készen álltok, Kezdhettek el a Kiválasztott Kaland bevezetőjének felolvasását a Kaland-Könyvből.

1 & 16

Egy mérgező emléke

Orkok
Koboldok
Gonosz manók
Pókok
Gigászi kígyó

Le kell győznöd a gigászi kígyót.

Ha bármelyik hőst legyőzik.

Csibácsi, a varázsló magához hívott titeket, arca gondterheltségűnek tűnik. "A gnóm segédem, Kevin és Annabello, elmentek a Hódony kazamatába valami új házilatért" meséli, "már rég egyben lenne a helyük, de még várunk hozzá."

B A padló eltűnik, hirtelen egy csapó nyílik a lábaid alatt! Ahogy lenézel, egy mély gödört látsz, az alján élnek tuskékkel!

Miközben küzdeni próbálsz, hogy bele ne légy, észreveszed, hogy beékelődött a zsanérok egy kis piros kalap. Olyan, amilyet Kevin is viselni. Csak remélhetjük, hogy ő jól van.

Az a játékos, aki felfedte a B jele kazamatakártyát (még ha nem rajta), **dobjon egy piros kockát**. Sikeres dobás esetén nem esik a kocka a tálcáról, hanem a tálcára kerül. Ellenkező esetben sajnos beleesik a gödörbe. Ez a folyosó (B kártya) mostantól a szokásos módon használható, és több csapda már nem fog működni leírás szerint.

2. Ellenségfázis



Mozgás



Támadás

3. Visszaszámlálás-fázis



Figyeljétek a veszélyekre, készítsétek fel a hőseket, majd kezdjétek el az új hősfázist.

Az a játékos, aki felfedte az A jele kazamatakártyát, vegye magához az **ellenmérgező** kártyát a speciális eszközkártyák közül.

Az a játékos, aki felfedte az A jele kazamatakártyát, ajánlott, hogy **rejtse el** a speciális eszközkártyát.



Név
Kezdőfegyver: Az a fegyver a Kezdőfelszerelés-pakliból, amellyel a hős a játékot kezdi.

Különleges Képesség:
 A hős úgy használja, hogy a visszaszámlálás-jelzőjét a visszaszámlálássávrá teszi.

"Elszánt" sügó:
 Emlékeztető, hogy fordítsd a Kártyát az "elszánt" oldalára.

Támadáskocka: Hős támadása Kor a fegyver-kockával együtt kell dobni.

Mozgás: A hős ennyi mezőt mozoghat egy akciója során.
Életerő: A sebzés, amit a hős elvisel, mielőtt legyőznék.

Hősfázis

A hősfázisban aktiváljátok a hőseiteket. Minden hős befejezi a körét, mielőtt egy másik hős köre elkezdődne, de a hősfázisban nincs meghatározott körsorrend. A négy hőst tetszőleges sorrendben használhatjátok.

Kétféle akció létezik: ingyenes és teljes. Egy hős bármennyi ingyenes akciót végezhet, és legfeljebb két teljes akciót.



Ingyenes akciók

- Kazamata felderítése
- Eszközkártya használata



Teljes akciók

- Mozgás
- Keresés
- Eszközcseré
- Felébresztés
- Támadás



Ingyenes akciók ∞

Egy hős bármennyi ingyenes akciót végrehajthat a körében. Ingyenes akciókat a köre során bármikor használhat, és megszakíthatja vele a teljes akciókat. Egy hős nem használhat ingyenes akciót egy másik hős köre alatt.



Ha egy hős egy kazamatakártya szélén áll egy olyan üres hely mellett, ahová egy másik kártyát lehetne tenni, akkor választhatja, hogy felderíti a kazamata következő szakaszát. Egy körben több kazamatakártyát is felderíthet, ha akar.



Ha ez az első kazamatakártya, amit ebben a fordulóban felfedtetek a pakliból, vegyétek el a **felfedezésjelölőt** és tegyétek magatok elé. Ez emlékeztet rá, hogy ebben a fordulóban már felfedtetek egy kazamatakártyát. ►►



A használata ingyenes

Illeszkednie
kell



Padlómezők
csatlakozása
szükséges



Helyezd az ellenségeket a
leshelyekre, a kincsesláda-
jelzőket pedig a nyitott
ládákra

Ahhoz az oldalhoz
kell illeszkednie,
amelyiknél a hős áll



►► A kazamatapakli legfelső lapját helyezték szomszédosan a hős mellé. A kártyát tetszés szerint elforgathatjátok, de a kazamatakártya egyik teljes oldalának illeszkednie kell az asztalon már lent lévő kártyához. A kártya legalább egy padlómezőjének (nem falmezőnek) oldalszomszédosan vagy átlósan csatlakoznia kell annak a kazamatakártyának egy másik padlómezőjéhez, amelyen a felderítést végző hős áll. Egy új kazamatakártyát nem lehet egy már meglévő kazamatakártyára helyezni.

Ha az új kazamatakártyán vannak ellenség leshelyek, helyeztetek egy-egy megfelelő típusú ellenséget mindegyikre. Ezek a következő ellenségfázisban aktiválódnak.

Ha nincs elég ellenséges jelölő a szükséges típusból, helyeztetek le az összes rendelkezésre álló jelölőt az általatok kiválasztott leshelyekre. A többi leshelyen nem jelenik meg ellenség - a hősök valószínűleg már így is elég nagy bajban vannak!

Ha a kazamatakártya egyike a négy kaland kazamatakártyának, amelyet ez a tekercs és a kapcsolódó betű (A-R) jelez, azonnal olvassátok fel a hozzá tartozó részt a kalandkönyvből, majd hajtsátok végre a különleges utasításokat. Minden más tekintetben a kaland kazamatakártyák olyanok, mint a normál kazamatakártyák.

Ha valamelyik újonnan felfedezett kazamatakártyán nyitott kincsesládák láthatóak, helyeztetek mindegyikre egy kincsesládajelzőt.



Kaland
tekercs

Eszközkártya használata

Ha egy hősnek vannak olyan eszközkártyái (például bájitalok vagy varázstárgyak), amelyeken hatás van feltüntetve, bármelyiket használhatja ingyenes akcióként, kivéve, ha a kártyán szerepel, hogy a használatához teljes akcióra van szükség.

Egy hősnek bármennyi eszköz, fegyver és páncélszett lehet, de egyszerre csak egy fegyvert és egy páncélt használhat. Ezek között váltani ingyenes akció, és bár a használatban lévő eszközöket bármikor szabadon cserélheti, soha nem használhat két fegyvert vagy két páncélzatot egy akció végrehajtása során.



Teljes falkciók

Mozgás

A hősök annyi mezőt mozoghatnak, amennyi a hőskártyájukon lévő mozgásszám értéke (plusz vagy mínusz a varázslatok, képességek vagy tárgyak módosítói).

Egy hős mozoghat oldalirányban vagy átlósan, áthaladhat egy másik hőt tartalmazó mezőn, de nem fejezheti be a mozgását egy foglalt mezőn. A hősök nem haladhatnak át ellenséget tartalmazó mezőkre, nem mehetnek át a falakon, és nem léphetnek fel nem fedezett kazamatakárttyára. A kazamatakárttyán lévő egyéb ábráknak nincs hatásuk a mozgásra.

Gyógymancs 1 akcióért legfeljebb 5 mezőnyit mozoghat, és bárhová léphet a Kék határon belül, kivéve más hős vagy ellenség által már foglalt mezőkre.

Gyógymancs mozgáshatára

Keresés

Ha egy hős egy kincsesládajelzőt tartalmazó mezőn vagy azzal szomszédos (oldalszomszédos vagy átlós) mezőn van, akkor választhatja a keresést. Húzza fel a kincspakli legfelső kártyáját, és tegye képpel felfelé a hőskártya mellé. Vegye le a kincsesládajelzőt a kazamatakárttyáról, jelezvén, hogy már átkutatta. Minden kincsesládát csak egyszer lehet átkutatni.

Egy hős nem kutathat át egy kincsesládát, ha ellenség van azon a mezőn (azaz magán a kincsen).

Csúzlány túl messze van a kincsesládától ahhoz, hogy átkutassa azt. Lánydzsás átkutatott már egy másik ládát, és a kincselzőt levette.

Gyógymancs a határon kívülre tud mozogni, felderít egy új kazamatakárttyát, és még mindig marad mozgása.



Eszközcseré

Bármilyen és bármennyi eszközkártyát elcserélhettek más hősökkel, feltéve, hogy szomszédosak egymással (akár oldalszomszédosan, akár átlósan). A cserének nem kell egyenlőnek lenniük, azaz egy hős átadhat egy kártyát úgy is, hogy nem kap cserébe semmit, amennyiben mindkét játékos beleegyezik.

Felébresztés

Használjátok ezt az akciót egy elkábított szomszédos hős felébresztésére. További részletek a kábításról a 14. oldalon találhatóak.



Lányidzsás talált egy varázsgyűrűt, amikor húzott egy Kártyát a KincspaKliból.

Választhatja az eszközcseré akciót, hogy átadja a gyűrűt Törpörtyűnek.

Különleges Képességek

Minden hősnek van egy különleges képessége, amelyet bizonyos helyzetekben használhat. Ez a képesség a hős kártyájára van írva. A különleges képesség aktiválásához **nem kell** teljes akció, csak ha a leírásában szerepel.

Amikor egy különleges képességet használtok, helyezétek a hős visszaszámlálás-jelzőjét a visszaszámlálássáv 2. szintjére. A jelzők a "Visszaszámlálás-fázis" fejezetben leírtak szerint mozognak lefelé a sávon (lásd a 12. oldalt). Egy hős **nem használhatja** a különleges képességét, amíg a visszaszámlálás-jelzője a visszaszámlálássávon van.

Hacsak a hőskártyán másképp nem szerepel, a különleges képességek használata nem kerül akcióba.

Helyezd rá a hős jelzőjét



A jelző lekerül:

2
kör
után

Teljes akciók



Támadás

Egy támadást az alábbi lépéseket követve kell elvégezni:



1. Válassz célpontot



2. Dobj a támadáskockákkal



3. Sebzést okozol vagy elszánt leszel

1. Válassz egy célpontot, amelyet meg szeretnél támadni. A célpontnak a hős látómezőjében és a fegyvere hatótávolságán belül kell lennie.

Látómező

A látómező az a képzeletbeli egyenes vonal, amely a támadó mezőjének bármelyik sarkából a célpont mezőjének bármelyik sarkába húzható anélkül, hogy blokkolva lenne. Ha ennek az egyenes vonalnak bármely része áthalad és/vagy végigmegy bármely mező oldalán, amelyen egy másik hős, ellenség vagy fal található, akkor a látómező takarva van.

Hatótávolság

Minden fegyvernek van hatótávolsága, amely az eszközkártya jobb oldalán látható. A távolság méréséhez számoljátok meg a támadó és a célpont közötti mezők számát, a célpont mezőjét beleszámítva, de a támadóét nem. Ha a mezők száma kisebb vagy egyenlő a fegyver hatótávolságánál, akkor a célpont hatótávolságon belül van.



BűbájKeverő csiribúbotjának hatótávolsága legfeljebb 3 mező, így nem éri el az A Koboldot.

Lánydzsás taKarja BűbájKeverő látómezőjét a B Kobold irányába.

A C Kobold BűbájKeverő látómezőjében van, és hatótávolságon belül.

Látómezőben

Hatótávolságon belül

Az akciókról

Egy hős ugyanazt az ingyenes vagy teljes akciót többször is választhatja, és **tetszőleges** sorrendben hajthatja végre.

Teljes akciók **nem** szakíthatják meg egymást. Pl.: egy hős nem használhatja fel a mozgásakciója egy részét, ami után támadásakciót hajtana végre, majd felhasználná a mozgásakciója maradékát.

Az ingyenes akciók **megszakíthatnak** teljes akciókat. Pl.: egy hős használhatja a mozgásakció egy részét, elvégezhet egy kazamata felderítése akciót, majd felhasználhatja a mozgásakció maradékát.



2. Vedd magadhoz és **dobj a támadáskockákkal**, összefogva a hőskártyán látható kockákat és a támadáshoz használt fegyveren látható kockákat.

3. A támadások minden dobott "fröccsenésszimbólum" után **egy sebzést okoznak**.

Sebzés

A hősök és az ellenségek bizonyos mértékű életerővel indulnak, ahogy az a kártyáikon látható. A hősök és a főellenségek (5-nél több életerejük van) életerőtárcsát használnak. Az előkészületeknél, vagy amikor egy főellenség megjelenik, állítsátok a tárcsát a kezdeti életerőre. A támadások sebzést okoznak, és minden sebzés után csökkentik az életerőtárcsán lévő számot eggyel. Ha a tárcsa eléri a 0-t, a hóst vagy az ellenséget legyőzték. A legyőzött hősről bővebben lásd a 13. oldalon. A normál ellenségeknek nincs életerőtárcsájuk, ehelyett minden sebzés után kapnak egy sebzésjelzőt, amit helyeztetek a jelölőjük mellé vagy alá.

Ha egy ellenségnek legalább annyi sebzésjelzője van, mint amennyi életereje, akkor legyőzték, és el kell távolítani a kazamatából.

Ha egy hős vagy ellenség gyógyul, növeljétek az életerőt a tárcsán, vagy távolítsatok el sebzésjelzőket a gyógyított életerővel megegyezően. Egy hős vagy ellenség életereje soha nem haladhatja meg a kezdeti értékét.

Ha egy hősnek nincs sikeres dobása (találata) egy támadásakció során, a hős **elszánt lesz**. Fordítsátok át a hőskártyát az "Elszánt" oldalára. Amíg elszántak, a hősök plusz egy fehér kockával dobnak, amikor támadnak. A hős legközelebbi sikeres dobásakor egy támadás során, a hőskártyát vissza kell fordítani a normál oldalára.

Egy hősnek nem kell minden teljes akcióját felhasználnia, ha nem akarja, azonban egy hős nem vihet át akciókat a körök vagy fordulók között.

Miután egy hős végrehajtotta az összes akcióját, a hőskártyája "kimerül" (fordítsátok azt az oldalára), így jelezve, hogy befejezte a körét.

Ha minden hős befejezte a körét, az ellenségfázis következik.

Ellenségfázis

Az ellenségfázisban minden ellenség aktiválódik. Eldönthetitek, hogy milyen sorrendben aktiválódnak. A kazamatában lévő minden ellenségnek végre kell hajtania az összes akcióját, ha lehetséges.

Minden ellenségnek minden ellenségfázisban két teljes akciója van. Minden ellenségnek kétféle teljes akciója van: támadás és mozgás. Ugyanaz az akció többször is használható (pl. az ellenség kétszer mozoghat vagy kétszer támadhat). Az ellenségek nem végezhetnek ingyenes akciókat.

Az ellenségeknek meghatározott módon kell használniuk az akcióikat. Ha meg tudnak támadni egy hőst, akkor megteszik, ha nem, akkor mozognak, hogy támadni tudjanak.



Támadás

Egy ellenségnek meg kell támadnia egy hőst, ha az hatótávolságon belül és a látómezőjében van. Ha több lehetséges célpont van, a legközelebbit támadja meg. Ha egyenlő távolságra több hős is van, a játékosok döntenek, hogy az ellenség melyik célpontot támadja meg.

Az ellenség megtámadhat egy olyan hőst, aki hatótávolságon belül és a látómezőben van. Az ellenségre vonatkozó hatótávolság és látómező szabályok megegyeznek a hősökével (lásd a 8. oldalon).

Dobjatok az ellenségkártyán megadott támadáskockákkal.

Minden sikeres dobás egy sebzést okoz a célbavett hősnek. Az életerőről és a sebzésről bővebben a 9. oldalon olvashattok.

Az ellenségek **nem lesznek** elszántak, ha nem sikerül a dobásuk.

Néhány főellenség támadásának különleges hatása is van (lásd a 14. oldalon).

Ha a hős páncélt visel, akkor kockadobással elkerülheti a kapott sebzés egy részét vagy egészét. Dobjon a páncél eszközkártyáján látható kockákkal. Minden sikeres dobásért vonjon le egy sebzést az ellenség által okozott összes sebzésből.

NE FELEDJÉTEK: Ha bármelyik hős életerejé valaha is nullára csökken, azonnal elveszítitek a játékot!

Név és Leshely típusa

Nehézség: A zöld háttér azt jelenti, hogy "normál" nehézségű az ellenség. A narancssárga háttér a "Kemény" szóval a nagyobb Kihívást jelentő ellenségre utal!

Hatótávolság: Hány mező távolságra ér el az ellenség a támadásával.

Támadáskocka: A Kocka, amellyel az ellenség a támadásakor dob.

Mozgás: Az ellenség által egy akció során megtehető mezők száma.

Életerő: Az ellenség ennyi sebzést képes elviselni, mielőtt legyőznék.

Mozgás

Ha egy ellenség nem tud megtámadni egy hőst sem, akkor a legközelebbi hős felé mozog, a legrövidebb útvonalon. Ezt addig folytatja, amíg hatótávolságon belülre kerül, és a hős a látómezőjében lesz a támadáshoz. Ekkor megáll a mozgásban, és a fennmaradó teljes akciót felhasználhatja támadásra. Ha több hős is van azonos távolságra, a játékosok választhatnak, hogy melyik hős felé mozog az ellenség.

Az ellenség az ellenségkártyáján feltüntetett mezők számának erejéig mozoghat. Az ellenségek mozgására vonatkozó szabályok megegyeznek a hősökével (lásd a 6. oldalon), azzal a különbséggel, hogy más ellenségek által elfoglalt mezőkön is áthaladhatnak, de hősök által elfoglalt mezőkön nem.

 Az ork
Törpörtyűt fogja
megrámadni, mivel ő
van a legközelebb.

Főellenség
Különleges
Képessége!!

Az ellenségfázis kezdetén a troll két sebzést gyógyul.

A troll nem tud
gyógyulni, ha az
életereje nulla.

12

3



A játékosok eldönthetik, hogy a troll a mozgása után Lánydzsást vagy Bűbájkverőt támadja meg, mivel azonos távolságra vannak tőle.





Visszaszámlálás-fázis

A visszaszámlálás-fázis három lépésből áll:

1. Az összes hőskártyát fordítsátok vissza függőleges helyzetbe.
2. A visszaszámlálássávon lévő összes hős jelzőjét mozgassátok egy szinttel lejjebb. Ha így egy jelző lekerül a visszaszámlálássávról, a hős a következő körben újra használhatja a különleges képességét.
3. Ha a felfedezésjelölő egy játékos előtt van, tegyék vissza a kazamatapakli tetejére. Ha a felfedezésjelölő még mindig a kazamatapakli tetején van, vagy a pakli üres, mozgassátok a veszélyjelzőt egy szinttel lejjebb a visszaszámlálássávon.



ÍjtaleMBER visszaszámlálás-jelzője az 1. szintre mozgott.

CsüzláRY visszaszámlálás-jelzője az 1. szintről lekerült a visszaszámlálássávról, így a Következő Körben már használhatja a Különleges Képességét.



Ha a veszélyjelző lekerül a visszaszámlálás-sávról, óriáspókok kezdenek előjönni a pókhálókból! Tegyetek egy pókjelzőt minden olyan kazamatakártya középső mezőjére, amin pókháló látható. Ha a középső mező már foglalt, tegyék a pókjelzőt egy szabadon választott szomszédos üres mezőre.

Megjegyzés: A Kazamatabejárat-Kártyán is van pókháló.



Ha a pókok a kazamatában vannak, úgy viselkednek, mint a többi ellenség, tehát az ellenségfázisban a hősök felé mozognak és megtámadják őket. Minden pók játékban marad addig, amíg a hősök le nem győzik.

Miután az összes pókjelzőt lehelyeztéték, tegyék vissza a veszélyjelzőt a visszaszámlálássáv 2. szintjére.

Minden forduló a visszaszámlálás-fázissal ér véget, még akkor is, ha az utolsó kazamatakártyát már felfedték. A további pókok megjelenésének veszélye mindaddig fennáll, amíg a kaland összes játék végi feltétele nem teljesül.

A visszaszámlálás-fázis végén a fordulónak vége, és a hősfázissal elkezdődik a következő forduló.

A hősök ebben a fordulóban nem fedték fel KazamataKártyát, és a veszélyjelző lekerült a visszaszámlálássávról.

A pókok minden olyan KazamataKártya Középső mezőjén megjelennek, amelyen pókháló van, majd a veszélyjelző vissza kerül a 2. szintre.

A játék vége

1. Minden kalandnak különböző győzelmi és vereségi feltételei vannak, melyek a választott kalandnál részletezve vannak.
2. A kalandkönyvben van egy szöveg, amelyet a játék végén fel kell olvasni, az eredménytől függően.
3. Ne feledjétek - ha bármelyik hőst legyőzik, veszítetek, függetlenül a kalandtól.

Optionális szabályok

A javasolt változtatásokkal a CoraQuestet az egyes játékosok igényeihez tudjátok igazítani.

Nehézségi szint

A CoraQuestet úgy terveztük meg, hogy kihívást jelentsen, de a játékosok tudnak néha meggondolatlan vagy elkapkodott döntéseket is hozni. Ha úgy érzitek, hogy a CoraQuest túl könnyű vagy túl nehéz, akkor változtathattok a nehézségi szinten.

A CoraQuest könnyebbé tétele

Ahelyett, hogy a játék véget érne **egy hős legyőzésekor** (lásd a 9. oldalon), könnyebbé tehetitek a játékot a kitartásjelző használatával. Ezzel az opcionális szabállyal, egy hős legyőzésekor az alábbi 2 lehetőség közül az egyik történhet:

Ha a kitartásjelzőt még nem használtátok ebben a játékban, fordítsátok át az üres oldalára. A hősről lekerül az összes állapotadás, és az életerőtárcsáját állítsátok 4-re.

Ha a kitartásjelzőt már használtátok ebben a játékban (azaz az üres oldalára fordítottátok), akkor a hőst legyőzték, és elveszítetek a játékot.

A nulla életerővel rendelkező hős nem gyógyítható semmilyen más módon, csak a kitartásjelző használatával.

A CoraQuest nehezebbé tétele

Minden ellenségkártyának van egy "normál" és egy "kemény" oldala. A nehézségi szint növeléséhez játsszatok egy vagy több ellenség "kemény" változatával. Minél több "kemény" ellenség ellen játszatok, annál nagyobb a kihívás.

Legyetek kreatívak!

Nyugodtan alkossátok meg a saját CoraQuest szabályaitokat. Például, ha öt ember szeretne játszani, akkor kipróbálhatjátok, hogy egy ember lesz a "Kazamata őrzője", aki a szörnyeket irányítja, és ő hozza meg a döntéseiket is (kit támadjanak, hova mozogjanak).

A CoraQuest ezen példánya a tiéd, és azt csinálj vele, amit akarsz!

Nézzétek meg
a Karakterkészítő alkalmazást
amit itt találtok:
coraquest.com

Állapothatások

Néhány különleges támadás vagy esemény hatással lehet a hősökre.

Elkábított - Ha egy hőst elkábítanak, a jelölőjét az oldalára kell fektetni, és a hősfázisban semmilyen akciót nem hajthat végre, beleértve a különleges képességek használatát is.

Az ellenségek figyelmen kívül hagyják az elkábított hősöket. Nem támadják meg őket, és nem számítanak az ellenség mozgásának meghatározásakor, ha nincs hős a hatótávolságon belül. Az elkábított hősök többé nem akadályozzák az ellenség mozgását, azonban a hősök és az ellenségek nem fejezhetik be a mozgásukat olyan mezőn, ahol egy elkábított hős van.

Az elkábított hősöket csak egy szomszédos mezőn álló hős tudja felébreszteni egy teljes akció elköltésével. Ekkor a jelölőjét állítsátok fel, és a hős abban a hősfázisban már minden akcióját a szokásos módon elvégezheti.

Büdös - Ha egy hős vagy ellenség бүдös, akkor olyan rossz a szaguk, hogy egyetlen másik hős sem akar mellette állni.

Ha egy hős egy бүдös hőssel vagy ellenséggel szomszédos mezőn (oldalszomszédosan vagy átlósan) kezdi az akcióját, először egy mozgásakciót kell használnia, hogy legalább egy mezővel távolabb mozogjon. Egy hős sem fejezheti be a mozgásakcióját olyan mezőn, amely szomszédos egy бүдös hőssel vagy ellenséggel.

Az ellenségek hozzászoktak a бүдös dolgokhoz, ezért a fenti szomszédosságra vonatkozó szabályok az ellenségekre nem vonatkoznak.

Mérgezett - Ha egy hőst megmérgeznek, helyezetek egy mérgezésjelzőt a hőskártyájára. Amíg a hős mérgezett, minden hősfázis kezdetén egy sebzést kap.

Hátralökött - Ha egy hőst hátralöknek, akkor 3 mezőt egyenes vonalban elmozog a hatás forrásától. Ha a 3 mezőnyi mozgás közben egy ellenségbe vagy egy hősbe ütközik, akkor megáll a mozgásban, és mindketten elszenvednek 1 sebzést. Ha a hős egy falnak ütközik, mielőtt megtenné a 3 mezőt, 2 sebzést szenved el.



Gyakran ismételt Kérdések

A kockadobás előtt kell eldönteni, hogy használok-e Csúzlány és Búbájkeverő különleges képességét?

Nem, a kockadobás után is választhatod a különleges képességeik használatát.

Lehet-e a gyógyítóital használatával több életereje a hősnek, mint amennyivel a játékot kezdte?

Nem, a gyógyítóital nem növelheti meg a hősök életerejét a hőskártyájukon látható kezdő életerejük fölé.

Támadhat egy hős egyszerre két fegyverrel?

Nem, egy hős csak egy fegyvert használhat egy támadásakció során.

A páncélok hatásai "halmozódnak" egymással? Tehát egy hős használhat egyszerre bőrpáncélt és sisakot?

Nem, csak egy páncéllal védekezhet.

A veszélyjelző akkor is lefelé mozog a visszaszámlálássávon, ha nem lehet végrehajtani a kazamata felderítése akciót, mivel nincs több kártya a kazamatapakliban?

Igen, ha elfogytak a felhúzható kazamatakárttyák, a veszélyjelző egy mezővel lejjebb mozog a visszaszámlálássávon minden egyes visszaszámlálás-fázisban.

Van-e korlátja annak, hogy mennyi eszköz lehet egy hősnél?

Nem, bármennyi eszközkártya lehet egy hősnél.

Amikor felfedtek egy kaland kazamatakárttyát, és az utasítások szerint egy speciális eszközkártyát kell elvenni, akkor a hősnek a kaland kazamatakárttyán kell állnia ahhoz, hogy elvehesse azt?

Nem, a kártyát felfedő hősnek nem kell a kaland kazamatakárttyán állnia ahhoz, hogy elvegye a speciális eszközkártyát.

Felderíthet a hős egy kazamatakárttyát átlósan, ha egy sarokban áll?

Nem, egy kazamatakárttyát csak akkor lehet felderíteni, ha az oldalával érintkezik azzal a kártyával, amelyen a felderítést végző hős áll.

Mire valók az érmék az eszközkártyákon?

Az érmék néhány kalandban használatosak. Nincs semmilyen játékbeli hatásuk, kivéve, ha az éppen játszott kalandban másként nincs említve.

Gyógymancs testőrcicájának van saját jelölője?

Nem, a testőrcicára ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a normál fegyverekre. Gyógymancs megmondja, hogy kit támadjon meg, ő pedig elszalad és lecsap rá (azonban sosem szeret túl messze menni Gyógymancstól).

Miért más színű a pókjelző két oldala?

Ha a pókok „kemény” változatával játszotok (lásd a 13. oldalon), akkor megfordíthatjátok a jelzőt a narancssárga „kemény” oldalról a szürke normál oldalra, így jelezvén, hogy a pók egy sebzést elszenvedett.

Fordította: Szabados Krisztián

Lektorálta: Dr. Kánai Zoltán

Szerkesztette: Szabados Krisztián

www.kickstarterek.hu



- Összefoglaló -

1. Hősfázis

Minden hős körönként legfeljebb két teljes és bármennyi ingyenes akciót hajthat végre.

Ingyenes akciók



Kazamata felderítése -

Távolítsd el a felfedezésjelzőt a kazamatapakliról, ha ott van.

Helyezz le új kazamatakártyát, tedd rá az ellenségeket, és helyezz kincset a szimbólumokra. Ha ez egy kaland kazamatakártya, olvasd el a kalandkönyvben a bejegyzést, és hajtsd végre az utasításokat. **4.0**

Eszköz használata - 5.0



Teljes akciók



Mozgás - Lépj a hőskártyán

látható mozgásszám értékéig, akár oldalszomszédosan, akár átlósan. **6.0**



Keresés - Kutass át egy kincsesládát és húzz egy kincskártyát. **6.0**



Felébresztés - Ébressz fel egy szomszédos "elkábított" hőst. **7.0**



Eszközcseré - Cserélj bármennyi eszközt egy szomszédos hőssel. **7.0**



Támadás - Válassz egy célpontot a látóteredben és hatótávolságon belül. Dobj a hőskártyán és a fegyver kártyáján látható kockákkal. Minden sikeres dobás egy sebzést okoz az ellenségnek.

Ha nincs sikeres dobásod, fordítsd át a hőskártyát az elszánt oldalára. **8.0**

2. Ellenségfázis

Minden ellenség a körében két akciót hajt végre, ami a támadás és a mozgás lehet.



Támadás - Az ellenség támadni fog, ha egy hős hatótávolságon belül és a látóterében van. Egyenlőség esetén a játékosok választják ki, hogy melyik hőst támadják meg. Az ellenség a kártyáján látható összes kockával dob. Minden sikeres dobás egy sebzést okoz a hősnek. **10.0**



Mozgás - Ha egy ellenségnek nincs hős a látóterében és hatótávolságon belül, akkor legfeljebb a mozgásértékéig a legközelebbi hős felé mozog, amíg az hatótávolságon belül és a látóterében lesz. **11.0**

3. Visszaszámlálás-fázis - 12.0

Frissítsétek az összes hőst.

Mozgassátok a hős visszaszámlálás-jelzőket egy szinttel lejjebb a visszaszámlálássávon.

Ha a felfedezésjelző még mindig a kazamatapakli tetején van, akkor a veszélyjelzőt mozgassátok egy szinttel lejjebb a visszaszámlálássávon.

Ha a veszélyjelző lekerül a visszaszámlálássávról, akkor helyezzétek le a pókokat. Ezután tegyétek vissza a veszélyjelzőt a 2. szintre.

Győzelem és vereség

A játékot megnyeritek, ha teljesítitek a kalandhoz tartozó győzelmi feltételeket. Elveszítitek a játékot, ha bármelyik hőstököt legyőzik (azaz több sebzést kap, mint amennyi az életerejé).