



DEAD BY DAYLIGHT™ THE BOARD GAME

RULEBOOK



HOZZÁVALÓK



7 db túlélő tábla



7 db túlélő figura



6 db gyilkos tábla



6 db gyilkos figura



44 db interakció lap (10 feladat, 10 bátorság, 12 túlélés, és 12 önzetlenség)



4 db áttörhető fal kellék



12 db áldozás folyamat jelölő



25 db generátor folyamat jelölő



1 db kezdő játékos jelölő



1 db entitás jelölő



40 db bloodpoint zseton



4 db medvecsapda kellék (The Trapper)



4 db őrültség kellék (The Doctor)



7 db káprázat csapda kellék (The Hag)



4 db skill check kocka



1 db veszély kocka



4 db seb gyűrű (túlélő figurákra)



1 db kétoldalú játéktábla



48 db túlélő képesség lap



44 db gyilkos képesség lap



16 db tárgy lap



21 db mozgás lap (5 db szettenként + 1 várakozás lap)

JÁTÉKOSTÁBLÁK



TÚLÉLŐK

- 1. Túlélő infó:** A túlélő neve és egy leírás a túlélő játéktílusához. Tartalmazza a túlélő nehézségi fokát. Ajánlott az első játékhöz könnyű nehézségű túlélőt választani.
- 2. A játék menete:** Egy kis segítség, hogyan zajlik a kör.
- 3. Bloodpoint tározó:** Egy terület, ahol nyomon tudod követni mennyi bloodpoint van a birtokodban. 2-vel kezdenek, egyszerre legfeljebb 6 lehet náluk.
- 4. Képességek:** Amikre az egész játék alatt szükséged lesz, hogy élve kijuss. Egy túlélőnek 3 képessége van játékos tábláján. A képességek aktiválásához minden alkalommal bloodpointot kell költeni.

GYILKOSOK

- 5. Gyilkos infó:** A gyilkos neve és egy leírás a gyilkos játéktílusához. Tartalmazza a gyilkos nehézségi fokát. Ajánlott az első játékhöz könnyű nehézségű gyilkost választani.
- 6. A játék menete:** Egy kis segítség, hogyan zajlik a kör.
- 7. Bloodpoint tározó:** Egy terület, ahol nyomon tudod követni mennyi bloodpoint van a birtokodban. 4-el kezdenek, egyszerre legfeljebb 12 lehet náluk. A gyilkosoknak további akciójuk is van. (lásd: a szakasz alján)
- 8. Erő:** Egy egyedi képesség, amit csak a gyilkosok birtokolnak. Minden gyilkosnak különbözik, és rendelkeznek passzív képességgel is, ami folyamatosan aktív.
- 9. Képességek:** Olyan képességek, amikre szükséged lesz hogy képes legyél megölni a túlélőket. Egy gyilkosnak 3 képessége van a játékos tábláján. A képességek aktiválásához minden alkalommal bloodpointot kell költeni.





TÁRGYAK

- 1. Név:** A tárgy neve.
- 2. Hatás:** A hatás, amit kapsz, amikor ezt a tárgyat használod, illetve milyen esetekben hasznos.
- 3. Mennyiség:** A tárgy mennyisége amit birtokolsz a tárgy paklidban.



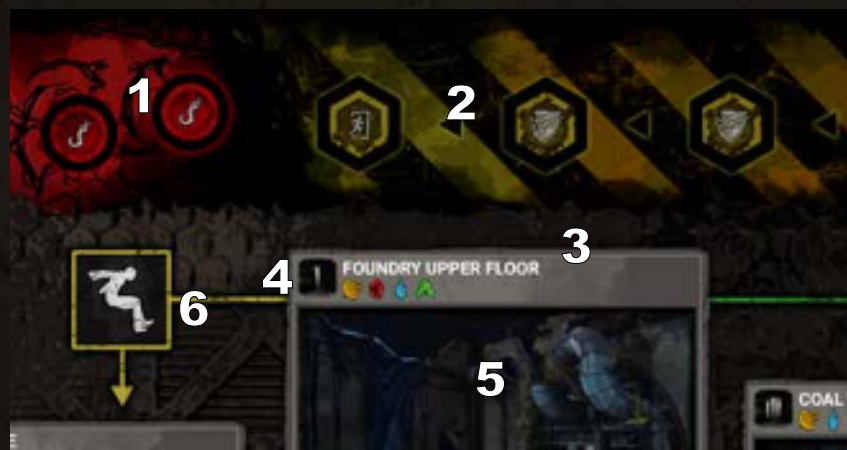
KÉPESÉGEK

- 1. Bloodpoint költség:** A képesség használatához szükséges bloodpoint költség. Egy képességet körönként csak egyszer lehet használni.
- 2. Név:** A képesség neve.
- 3. Hatás:** A képesség hatása, ugyanakkor milyen esetekben használható.



MOZGÁS

- 1. Név:** A mozgás neve.
- 2. Mozgás ikon:** A mozgáskártya útvonaltípusa.



JÁTÉKTÁBLA

- 1. Áldozási folyamat:** A gyilkos használja, hogy nyomon kövesse milyen közel van a győzelemhez. Amikor megtelik, a gyilkos nyer.
- 2. Generátor javítási folyamat:** A túlélők használják, hogy nyomon kövessék milyen közel vannak a győzelemhez. Ha megjavítottak 4 generátort, és a kijáratot, ők nyernek.
- 3. Szoba név:** A szoba(helyiség) neve.
- 4. Szoba felépítése:** A bal felső sarokban található ikon csupán a kezdőhely meghatározásához szükséges. A színes ikonok a szobákban található interakció lapokat jelölik. (lefelé fordítva)
- 5. Szoba tér:** A tér, ahova az interakció lapok, túlélő illetve gyilkos figurák kerülnek.
- 6. Útvonal:** Az útvonalak különböző típusai azt jelölik, hogy milyen típusú mozgáskártyával lehet megközelíteni a szobát. Néhány útvonal áttörhető fallal van barikádózva, amiket csupán a gyilkos képes áttörni. (ezeket szegély jelzi)

ELŐKÉSZÜLETEK

KISEBB TÁRSASÁGOK

Dead by Daylight 5 játékosal a tökéletes, viszont bizonyos esetekben előfordulhat, hogy nem vagytok elegenden a játékhoz. Ebben az esetben egy játékos két túlélőt irányít.

1. Döntsétek el melyik játékos lesz a gyilkos, illetve kik lesznek a túlélők. Minden játékos vegyen el egy játékosablát a karakteréhez. Az első játékhoz ajánlott, hogy a gyilkos tanítsa meg a játékot.

2. A gyilkos jelölje meg a kezdőjátékos jelölővel a kezdőjátékost.

3. Helyezzen egy áldozás jelölőt minden túlélő játékosablájára.

4. Együtt válasszatok egy játékosablát.

5. Keverjétek meg az interakciókat, és helyezzék lefordítva a szobákba. Minden szoba jelzi hány darab és milyen típusú interakció lapka kerül oda. Sorban minden játékos felfed egy interakció lapkát valahol a táblán. Helyezz áttörhető ajtókat a szegéllyel jelzett útvonalakra.



6. Ossz minden játékosnak 4 különböző mozgáskártyát. A gyilkos ugyanakkor megkapja a "wait" mozgáskártyát is, ezzel együtt 5 lesz a birtokában.

7. Néhány gyilkos rendelkezik egyedi kellékekkel, ami az erejüktől függ. Helyezd el őket közel, ha szükségesnek érzed.

8. Adj minden túlélőnek 2 bloodpointot, ugyanakkor a gyilkosnak 4-et.

9. Keverd meg és helyezd el a tárgy kártyákat a kijelölt helyre.

10. Rakd félre a maradék kelléket és kockákat későbbre.

11. Minden túlélő és a gyilkos dobjon a "skill check" kockával. Előfordulhat, hogy több túlélő azonos szobában kezd, vagy a gyilkossal kezd egy helyen.





MRS THOMAS

CLAUDETTE MOREL

JAKE PARK

EDWORTH FAIRFIELD

THE TRAPPER

MRS THOMAS

CLAUDETTE MOREL

JAKE PARK

EDWORTH FAIRFIELD

THE TRAPPER



MRS THOMAS

CLAUDETTE MOREL

JAKE PARK

EDWORTH FAIRFIELD

THE TRAPPER

MRS THOMAS

CLAUDETTE MOREL

JAKE PARK

EDWORTH FAIRFIELD

THE TRAPPER

MRS THOMAS

CLAUDETTE MOREL

JAKE PARK

EDWORTH FAIRFIELD

THE TRAPPER

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

JÁTÉKMENET

Egy forduló körökben zajlik. Minden játékos megtervezi miként fog mozogni, majd végrehajtják.

A győzelemhez a túlélőknek meg kell javítaniuk 4 db generátort, mielőtt a gyilkos végrehajt 8 db áldozást.

Minden kör 4 fázisból áll:

- 1. Tervezés:** Minden játékos megtervezi a mozgását.
- 2. Túlélők köre:** Sorban minden túlélő végrehajtja a körét.
- 3. Gyilkos köre:** A gyilkos végrehajtja a köreit. Ő két kört kell végrehajtszon egymás után.
- 4. Befejezés:** Készülj fel a következő körre.

1. TERVEZÉS

A túlélők választanak egy mozgáskártyát, és lefordítva kijátsszák.

A gyilkos választ két mozgáskártyát, majd lehelyezi őket egymás mellé sorban.

Megjegyzés: A túlélők kommunikálhatnak egymással, viszont a **titkos kommunikáció nem engedélyezett**. Bármit mondanak az asztalnál, hangosan ki kell mondani, hogy az összes túlélő és a gyilkos is hallja.

Az a túlélő kezdi a kört, aki a kezdő játékos jelölőt birtokolja, majd óramutató járásával megegyezően kell haladni körbe. Minden játékos végrehajt egy kört, egy mozgással kezdve.



2. TÚLÉLŐK KÖRE

MOZGÁS

Fedd fel a mozgáskártyád, majd mozogj a kártyával megegyező útvonalon keresztül egy szobába. Fordíts fel egy interakció kártyát, ha még van. A sárga "vault" útvonalak egyirányúak. Kizárólag az útvonal által mutatott nyíl irányába lehet haladni.

Ha bármilyen hatás vagy szabály mozgásra kényszerít, akkor szintén átfordíthatsz egy interakció kártyát az új szobába lépve.

Ha felfedsz egy kártyát és nem tudsz mozogni, akkor abban a körben már nem használhatod többet azt a lapot.



Jake felfed egy kék "sneak" kártyát, viszont nincs kék útvonala ebből a szobából. Ebből kifolyólag nem tud mozogni, elveszíti az esélyét, hogy interakciót hajtszon végre, így véget ér a köre.

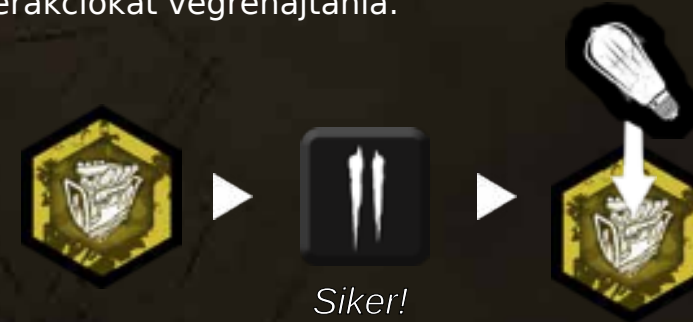


Meg felfed egy zöld "sprint" kártyát, majd keresztül halad a zöld útvonalon. Ahogy megérkezik az új szobába, fel is fedi az "objektív" interakció kártyát azáltal hogy megfordítja. Ez egy generátor! Innentől kezdve Meg interakcióba tud lépni a generátorral, hogy győzelemre vezesse a társait (lásd: következő oldalon).

INTERAKCIÓ

Válassz egy szobában található interakció kártyát, vagy túlélőt, hogy interakcióba tudj lépni. A túlélők generátorok javításával tudnak megmenekülni, amelyek mindegyike az "objektív" kategóriába tartozik. Lásd: "Túlélő interakciók" a 11. oldalon vagy "Túlélő hivatkozás", a karakterlapok hátulján.

Ha egy játékos úgy dönt, nem kötelező interakciókat végrehajtania.



Meg úgy dönt interakcióba lép a generátorral, amit felfedett. 2-t dob a skill check kockával, ami sikeres javítást eredményez, így ráhelyezhet egy generátor folyamatjelölőt a generátorra.



Dwight úgy dönt interakcióba lép egy felfedett varjúval, ami lehetővé teszi, hogy mozogjon ismét. Kijátszik egy piros mozgáskártyát és továbbhalad a piros útvonalon, majd a szobába lépve felfed egy lefordított "túlélés" interakció kártyát.

TÚLÉLŐ KÖR VÉGE

Amint az összes túlélő a köre végére ért, a gyilkos köre következik.

TÚLÉLŐ BÓNUSZ KÖR

Bizonyos hatások lehetővé teszik számukra, hogy a túlélők végrehajtsanak egy bónusz kört. Amikor ez történik, ismét kijátszhatasz egy mozgáskártyát, viszont a legutóbb kijátszottól eltérőt kell választani, majd ismét mozoghatsz a kártyáddal megegyező útvonalon, hogy további interakciókat tudj végrehajtani.

Ez megszakíthatja a sorrendet. Amint a túlélő lejátszotta a bónusz körét és interakcióba lépett, a kör folytatódik a szokásos sorrendben.

A bal alsó sarokban található egy példa, amiben Dwight interakcióba lépett egy felfedett varjúval, aminek hatására kapott egy bónusz kört.

A gyilkosokkal ellentétben a túlélők egészen addig képesek bónusz köröket szerezni, amíg vannak mozgáskártyáik. A gyilkosok csupán egy bónusz kört tudnak szerezni.



3. GYLKOS KÖRE

Ahogy a túlélők befejezték a körüket, a gyilkos köre következik. (mozgás és interakció) Kijátszik két mozgáskártyát, és balról jobbra haladva végrehajtja.

MOZGÁS

Fedd fel a mozgáskártyád, majd haladj a kártyával megegyező útvonalon a legközelebbi szobába. Fordíts fel egy lefordított interakció kártyát, ha még van. Ha bármilyen hatás vagy szabály mozgásra kényszerít, felfordíthatsz egy új interakció kártyát az új szobában. A sárga "vault" útvonalak egyirányúak. Kizárólag az útvonal által jelölt nyíl irányába lehet haladni

Ha a "wait" kártyán kívül mást is felfedsz, és nem tudsz mozogni, akkor elveszíted a lehetőséged, hogy interakciókat hozz létre.



The Nurse felfed egy zöld "sprint" kártyá és áthalad a zöld útvonalon. Ahogy megérkezik a szobába, felfedi a "bátorság" interakció kártyát azáltal, hogy felfordítja.

INTERAKCIÓ

Válassz egy felfedett interakciókártyát vagy túlélőt a szobában, hogy interakcióba lépj vele. Ha a gyilkos úgy dönt, hogy a túlélőt választja, akkor támadásnak minősül. A gyilkosok fordulónként egyszer dönthetnek úgy, hogy használják az erejüket ahelyett, hogy interakciókat hajtanának végre.



Ebben a példában a gyilkos(The Nurse) interaktál Meggel, amitől sérültté válik. Ebben az esetben fel kell helyezni a megtámadott túlélőre egy seb gyűrűt. A gyilkos lejátszotta az első körét, most felfedi a következő kártyáját a következő lépésére.

GYILKOS BÓNUSZ KÖR

Kizárólag a második köröd végén, 4 bloodpointért cserébe lehelyezhetsz egy harmadik mozgáskártyát.

Akármi is történik, a gyilkos csupán egy bónusz kör szerzésére jogosult.

BEFEJEZÉS FÁZIS

Amint a gyilkos befejezi a körét, vegyétek vissza a mozgáskártyákat, és készüljétek a következő forduóra.

EGY PÉLDA A GYLKOS BÓNUSZ KÖRÉRE

1. The Nurse még rendelkezik egy kártyával, szóval megkezdi a második körét. Felfedi a piros "crouch" mozgáskártyáját, és keresztülhalad a piros útvonalon. Az összes interakció fel van fedve szóval nem tud mit felfedni.
2. The Nurse interaktál a generátorral, így lerontja generátor folyamatot nullára. Válaszul, Feng Min használja az 'Alert' képességét, hogy elmeneküljön a szobából, messzire a gyilkostól abban reménykedve, hogy a gyilkos utána megy bónusz körben.
3. A generátor állapota leromlik nullára.
4. The Nurse nem tudja követni Feng Mint, ugyanis nem rendelkezik zöld "Sprint" mozgás kártyával, szóval elkölt 4 bloodpointot, hogy kapjon egy gyilkos bónusz kört, majd új szobába haladva meg tudja támadni egy másik túlélőt.

1



2



3



4



4. FORDULÓ VÉGE

Fejezzétek be a fordulót az alábbi sorrendben.

ÁLDOZÁSI FOLYAMAT

Minden túlélő után, aki fel lett áldozva(kampóra került), helyeztetek egy áldozás folyamat jelölőt a következő üres helyre az áldozási folyamat követőn. Ahogy összegyűlik 8 folyamat jelölő, a gyilkos győz.

ENTITÁS JELÖLŐ ELTÁVOLÍTÁSA

Néhány hatást le lehet blokkolni interakciónál vagy útvonalaknál az entitás jelölővel. Az entitás jelölőt minden forduló végén el kell távolítani.

KEZDŐ JÁTÉKOS JELÖLŐ

Add tovább a kezdő játékos jelölőt óramutató járásával megegyezően.

VEDD FEL A MOZGÁSKÁRTYÁKAT

Minden túlélő és a gyilkos vegye vissza a kezébe a mozgáskártyákat. Most már készen állsz a következő fordulóra.

JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, ha összegyűlik 8 áldozás jelölő, vagy a kijáratok ki lettek nyitva. Amelyik csapat hamarabb teljesíti a feladatát, az nyer.

TÚLÉLŐ INTERAKCIÓK



LÁDA – KUTATÁS

Távolítsd el a ládát. Húzz fel egy lapot a tárgy pakliból. Ha egynél több tárgyad lenne, dobj el annyit, hogy csak egy maradjon.



SZEKRÉNY – REJTŐZÉS

Helyezd a karaktered a szekrényre. Amíg egy túlélő van a szekrényen, addig más túlélők nem tudnak interaktálni a szekrényvel.

Amíg a szekrényben rejtőzködsz, nem tudsz mozogni, interaktálni, képességet használni, nem hatnak rád a gyilkos képességei, erői, illetve veled sem képesek mások interaktálni. Mintha nem is lennél a táblán. A gyilkos képes interaktálni a szekrényvel, ha van benne valaki.

Ha mozogni szeretnél, először ki kell jönnöd a szekrényből.



VARJÚ – SPRINT

A gyilkos kap egy bloodpointot. Te kapsz egy túlélő bónusz kört.



RAKLAP – AKADÁLY

Helyezz le egy raklapot, hogy elbarikádozz egy oda vezető utat a gyilkos számára.

Nem tudsz olyan útvonalra raklapot helyezni, ahol található másik raklap, áttörhető fal, vagy gyilkos kellék.



Meg interaktál a felfedett raklappal és a baloldalon található útvonalra helyezi, ezzel blokkolja a gyilkos számára azt az útvonalat.



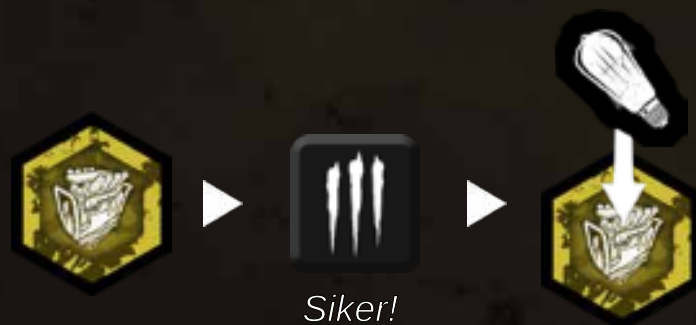
RAKLAP AZ ÚTVONALON

A túlélők sokkal szabadabbnak érzik magukat a raklapok biztonságában.



GENERÁTOR – JAVÍTÁS

Generátor javításnál a "skill check" kockával kell dobni. Sikeres javításnál hozzáad egy értéket a generátor javítási folyamatához. Kiváló javításnál két értéket ad hozzá a javítási folyamathoz. Amint eléri a generátor a 3 javítási folyamatot, a generátor készen van, és felhelyezhető a generátor javítási folyamathoz a tábla tetejére. (kocka dobásról bővebben: 15. oldal)



Dwight elhatározza, hogy interaktál a generátorral, hogy megpróbálja megjavítani. 3-at dob a kockával, ami 1-et ad hozzá a generátor javítási folyamathoz.



Jake segít és szintén interaktál a generátorral, amivel Dwight az imént szintén interaktált. 5-öt dob, ami 2 javítási folyamatot ad hozzá. A generátor készen van, tehát felhelyezhető a tábla tetejére.



KIJÁRATOK – NYITÁS

Amint a 4 generátor készen van, a kijáratok készen állnak a nyitásra. Innentől kezdve a túlélők csupán a kijáratokkal interaktálhatnak.

Ha a kijáratok nyitásra készek, dobni kell a "skill check" kockával. Siker esetén hozzá ad 1 nyitási folyamatot

3 nyitási folyamattal a kijáratok kinyílnak, és a túlélők nyerik a játékot.



ÁLDOZÁS – SZABOTÁLÁS

Helyezz egy entitás jelölőt a kampóra. Egy kampó az entitás jelölővel nem interaktálható a gyilkos számára. Az entitás jelölőt a forduló végén el kell távolítani.

Ha egy túlélő sabotált kampón van feláldozva, kapsz 1 bloodpointot, majd a feláldozott túlélő ki lesz szabadítva, és lekerül a kampóról.

Ezután te és a kiszabadított túlélő bármelyik útvonalon szabadon mozoghattok egyszer.

1



2



1. Claudette megmenti Meget a kampóról azáltal, hogy egy entitás jelölőt helyez a kampóra, majd kap egy bloodpointot.

2. Meg megmentése után Claudette felfelé halad, Meg pedig jobbra.



HEX TOTEM – TISZTÍTÁS

Dobj a "skill check" kockával. Siker esetén a Hex totemet el kell távolítani, és kapsz 2 bloodpointot.



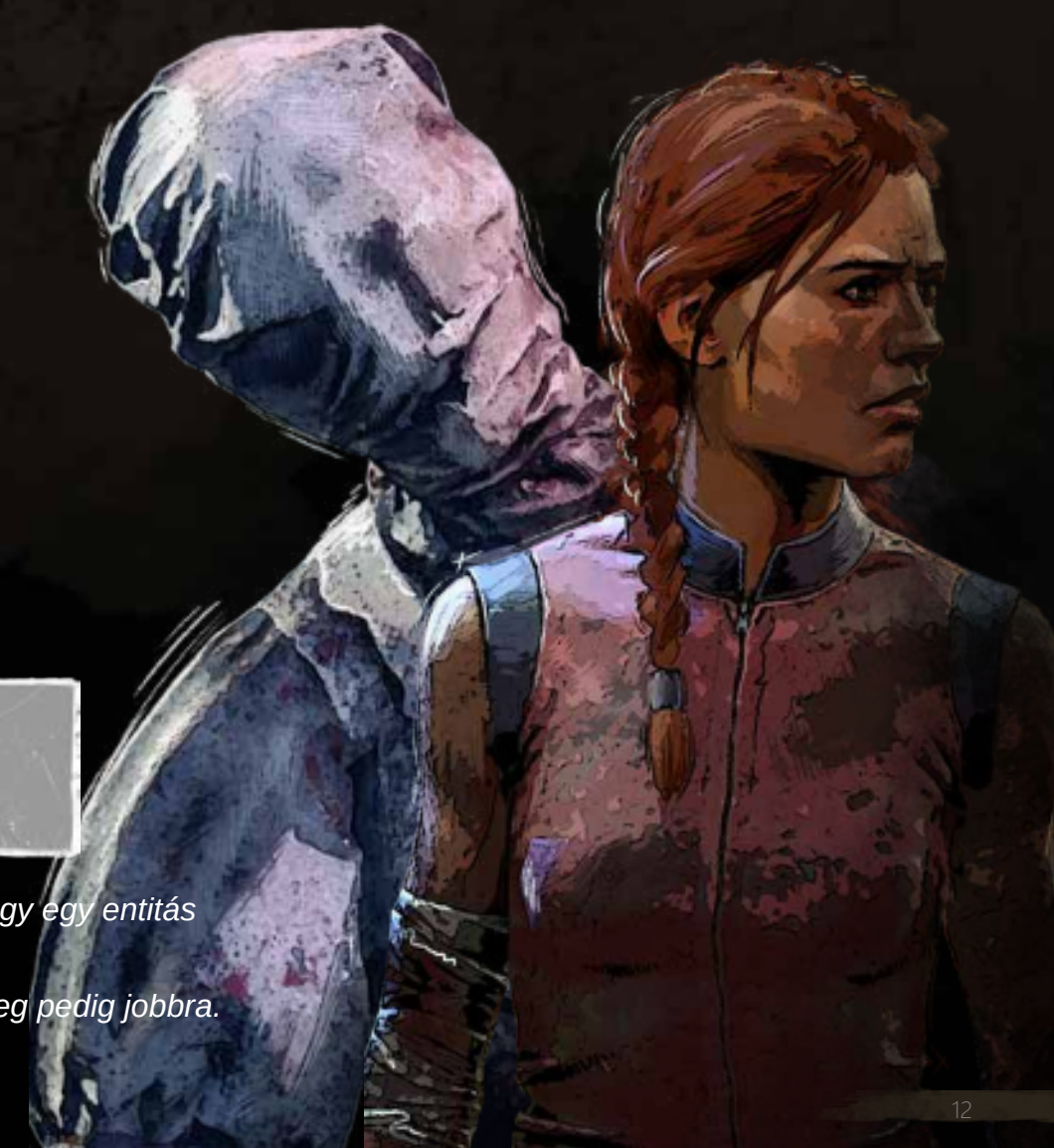
GYÓGYÍTÁS – SÉRÜLT TÚLÉLŐ

Dobj a "skill check" kockával. Siker esetén a sérült túlélőről eltűnik a seb gyűrű, és egészséges lesz. Önmagadat csak first aid kittel tudod gyógyítani.



ÁTTÖRHETŐ FALAK

A túlélők nem tudnak áthaladni az áttörhető falakkal barikádózott útvonalon. Próba esetén elveszítik a lehetőségüket, hogy interaktáljanak a körben.



GYILKOS INTERAKCIÓK

A gyilkosoknak kevesebb interakciójuk van, mint a túlélőknek, viszont ezek sokkal veszélyesebbek, és kevésbé kockázatosak.

FOGLALT SZEKRÉNY – Keres

A gyilkos egyedül foglalt szekrényvel tud interaktálni. Egy üres szekrényvel viszont nem.

A túlélő a szekrényben egy "skill checket" kísérel meg. Amennyiben sikeres, a szekrényt el kell távolítani, sikertelen dobás esetén a gyilkos felveszi, még akkor is, ha nem sérült.

VARJÚ – FELDERÍTÉS

Távolítsd el a varjút, kapsz 1 bloodpointot.

GENERÁTOR – LERONTÁS

Eltávolít minden eddigi generátor folyamatot.

HEX TOTEM – TISZTELET

Kapsz 2 bloodpointot.

TÁMADÁS – Egészséges túlélő

A túlélő sérültté válik, helyezd a seb gyűrűt a figurája aljára.

RAKLAP AZ ÚTON – SZÉTTÖRÉS

Amikor a gyilkos keresztül szeretne haladni egy útvonalon, amire raklap lett helyezve, a raklap széttörik. Ott maradsz az aktuális meződön, a köröd véget ér.

ÁTTÖRHETŐ FAL – PUSZTÍT

Amikor a gyilkos keresztül szeretne haladni egy útvonalon, amin áttörhető fal található, a fal széttörik, a köröd folytatódik ugyanúgy.

GYILKOS ERŐ HASZNÁLATA

Minden gyilkos egyedi erővel rendelkezik. Fordulónként egyszer interaktálás helyett használhatod az erődöt.



The Trapper elhatározza, hogy használja az erejét, ezáltal elhelyez egy medvecsapdát a szobához kapcsolódó egyik útvonalhoz. Ha egy túlélő ezen az útvonalon szeretné megközelíteni a szobát, sérültté válik.



The Wraith használja az erejét, hogy keresztül utazzon a táblán, egyik szobából a másikba messze egymástól.



The Doctor használja a képességét, hogy befolyásolja a túlélők elmeállapotát az ő terén tartózkodóknak. Meg nem rendelkezik őrültség jelölővel, szóval elveszít 1 bloodpointot, vagy megkapja az őrültség jelölőt. Dwight már az előző körben megkapta az őrültség jelölőt, és kifogyott a bloodpointból, ezáltal sérültté válik.



FELVÉTEL – Egy sérült túlélő

Ha egy túlélő sérült, a gyilkos fel tudja venni, majd feláldozni.

A gyilkos nem tud azonos fordulóban támadni és áldozni ugyanazon túlélőt.

ÁLDOZÁS

Amikor a gyilkos felvesz egy túlélőt, ellenőrizd le, hogy van-e kampó a közeledben. Ha van használaton kívüli kampó a közelben, a túlélő azonnal fel lesz áldozva. Helyezd a túlélőt a kampóra, hogy jelezd fel van áldozva.

Ha nincs használaton kívüli kampó a közelben, akkor a gyilkos megpróbálja elvinni a túlélőt egy másik kampóhoz. Ehhez nem kell mozgás kártyákat használnia.

A gyilkos választ egy számot (legfeljebb 4), majd kényszeríti a túlélőt, hogy dobjon annyi alkalommal a "skill check" kockával. Ha bármelyik kockával sikerül kiváló dobást eredményeznie, akkor a túlélő megmenekül, és lerakja az aktuális szobában. Ha egyik dobás sem eredményez kiváló dobást, akkor a gyilkos annyit léphet, ahány sikertelent dobott a túlélő, és megpróbálhatja elvinni egy másik kampóig, és befejezni az áldozás folyamatot. Ha nem ér el egy szabad kampót sem, akkor a túlélő megmenekül és lerakja a szobában, amiben tartózkodnak. (kizárólag a kiváló dobás jelent sikeres dobást) Amíg a gyilkos egy kampót próbál elérni, nem tud raklapokon, áttörhető falakon áthaladni, gyilkos erőt, képességeket használni, és interaktálni.

A túlélők első áldozásánál a túlélőknek fel kell helyezniük az áldozásjelölőjüket az áldozási folyamat követőre, majd a befejezésnél szintén felhelyez a gyilkos egyet.

FELÁLDOZOTT TÚLÉLŐK

A feláldozott túlélők nem játszhatnak ki mozgás kártyákat a körükben, és nem használhatnak képességeket.

A túlélők úgy kezelik a feláldozott túlélőt, mintha már nem lenne a táblán. Tulajdonképpen mintha minden körét kihagyná egészen addig, amíg a kampón van.

Ha egy feláldozott túlélő megmenekül, onnantól kezdve képes mozogni.



The Trapper felvette Dwightot. Van egy szabad kampó a közelében, szóval Dwight azonnal fel lesz áldozva.



The Wraith felvette Claudettet. A közelben nincs szabad kampó, szóval a gyilkos kényszeríti Claudettet, hogy dobjon 2-t. A dobások eredménye 5 és 0. A gyilkos kap 1 bloodpointot a 0 dobásért, és Claudette szabad lesz az 5-ös dobás miatt.



The Hillbilly felvette Meget. Nincs kampó a közelükben, de Dwight fel lett áldozva itt, szóval ezt már nem tudja használni. The Hillbilly kényszeríti Meget 3 dobásra. Az eredmények 0, 1, és 2. A gyilkos kap 1 bloodpointot, majd mozog 2-t, és feláldozza Meget.

TÖBBI FOGALOM

SKILL CHECK KOCKA



Kizárólag a túlélők dobnak kockával.

Amikor egy túlélőnek dobnia kell a kockával, akkor a fekete skill check kocka használatos.

Az 1, 2, 3, 4-es értékű dobás sikert jelent.

Az 5-ös dobás kiváló sikert jelent.

A 0-ás(koponya) dobás kudarcot jelent.

ENTITÁS JELÖLŐ



Az entitást bizonyos interakciók és utak blokkolására lehet használni. Általában egy gyilkos képesség által kerül játékba az entitás. Az entitás minden fordulónál végén kikerül a játékból.

Egyedül egy entitás található a játékban. Ha újra le szeretnéd helyezni, a régi jelölőt el kell távolítani azonnal.

KÉPESSÉGEK



A képességek lehetővé teszik a gyilkos és túlélők számára, hogy megváltoztassák a játék szabályait különböző módokon.

Kísérletezz a képességekkel, fedezz fel új kombinációkat, vagy csak szimplán vadászd le a túlélőket.

Minden képesség egyszer használható per forduló. Ha egy képesség költsége 0 bloodpoint, és már aktiválva lett, nem lehet újra felhasználni az adott körben.

ÚJRADOBÁS

Néhány hatás megengedi, hogy újra dobj a kockával.

Újra dobott kockát nem lehet újra dobni.

VESZÉLY KOCKA



A piros veszély kockát csak akkor dobják, ha egy hatás arra utasít.

A veszély kockának 4 kudarc oldala van, és két kiváló siker oldala.

A kudarc ennél a kockánál is garantál 1 bloodpointot a gyilkosnak.

IDŐZÍTÉS

Amikor egy túlélő egyszerre több képességet is aktiválhat, ebben az esetben tetszőleges sorrendben aktiválhatja a képességeit.

Megeshet, hogy kettő vagy több túlélő képessége egyszerre aktiválódik. Ebben az esetben sorban eldöntik, hogy aktiválják a képességüket, vagy passzolnak.

ÖSSZEFÜGGŐ TEREK

Egy összefüggő tér bármilyen hely lehet, amiből egy útvonal vezet a tiédbe.



GYAKORI KÉRDÉSEK

K: Mi történik akkor, ha belépek egy szobába, és az összes interakció lapka fel van fedve?

V: Interaktálj felfedett lapokkal, és hagyd ki a felfedés fázist.

K: Dönthetek úgy, hogy nem mozgok a mozgáskártyámmal?

V: Nem. Ha valami oknál fogva nem tudsz mozogni, például a kijátszott kártyához nem tartozik azonos útvonal, abban az esetben maradsz az aktuális helyeden, és elveszíted az esélyed, hogy interakciót hajts végre.

K: Ha egy sikertelen dobás újra lett dobva, a gyilkos kap érte bloodpointot?

V: Nem. A gyilkos egyedül az újradobások után kapja meg.

K: Ha egy hatás mozgásra kényszerít, és nem kell hozzá kártyát kijátszanom, azért a mozgásért is felfedhetek egy interakciókártyát az új szobában?

V: Igen. Minden mozgásért amit végrehajthatsz, az új szobába lépve felfordíthatsz egy lapot gyilkosként és túlélőként egyaránt. (kivéve, ha mind fel van fedve)

K: A gyilkos kényszerítheti a túlélőt, hogy többször dobjon a kockával, mint amennyi szükséges a felvételnél?

V: Igen. Egészen addig, amíg nincs egy szabad kampó amire, fel tudná akasztani a túlélőt, kényszerítheti, hogy dobjon 4 kockával, még akkor is, ha nincs szüksége annyi dobásra, hogy találjon egy kampót.

Akár egy sikeres dobás hatására is szabaddá válhat. Több kocka dobása nagyobb rizikót jelent a gyilkos számára.

K: Mit jelent egy kártya eldobása a kör közben?

V: Mivel a gyilkosok és túlélők a forduló végén felveszik a lapjaikat, ez azt jelenti, hogy az általuk eldobott lapok többé nem elérhetőek az adott fordulóban. A gyilkosok és túlélők számára ez azt jelenti, hogy a mozgáslehetőségeik a bónuszköreikre korlátozottabb.

K: Mi történik akkor, ha egy túlélő sérült, és sérültté kell váljon mégegyszer?

A: Nem történik semmi. Néhány gyilkos erő és képesség nincs hatással a sérült túlélőkre.

K: Ha egy gyilkos felvesz egy túlélőt, dönthet úgy, hogy viszi ahelyett, hogy feláldozná?

V: Nem. Ha van szabad kampó a szobában, a túlélő abban a pillanatban fel lesz áldozva.

K: A gyilkos le tudja rontani a kijárat nyitási folyamatát?

V: Nem. A kijáratra semmilyen hatást nem tud gyakorolni a gyilkos.

K: A "wait" kártya mozgáskártyának számít?

V: Igen. Attól függetlenül, hogy a karaktered nem mozog ennek a kártyának a használata során, még mozgásnak számít.

K: Ha egy hatás során a gyilkos felvesz egy túlélőt, akkor sérültté válik?

V: Nem. Ez egy ritka eset. A túlélő még akkor is egészséges marad, ha kampóra kerül.

K: Ha egy hatás arra kényszerít, hogy dobjak több alkalommal a kockával, és található benne sikertelen, ellenben a megtartott dobásom sikeres a gyilkos kap érte bloodpointot?

V: Igen. Egészen addig, amíg a dobások között található sikertelen, még a megtartott dobás ellenére is kap a gyilkos a sikertelen dobás után bloodpointot.

K: Mi történik akkor, ha a játék arra utasít, hogy vegyek fel egy sérült túlélőt, aki nincs velem azonos térben?

V: Mozgasd át a túlélőt a veled azonos mezőbe, majd vedd fel, mintha már eleve ott tartózkodott volna.

K: Mi történik akkor, ha több bloodpointom van, mint a maximum?

V: Dobj el annyi bloodpointot, hogy megegyezzen a megengedett felső határral.

TIPPEK

TÚLÉLŐ TIPPEK

Legyen egy menekülési stratégiád. Minden szobának limitált kijáratok vannak, szóval légy óvatos, mielőtt egy új szobába lépsz. Néhány szoba falakkal van barikádózva, amin csak a gyilkos tud áthaladni.

A kezdeti fázisban gyűjts tárgyakat. A tárgyak nagyon hatásosak, ha menekülésről van szó, és a játék későbbi fázisában sokkal több és változatosabb lehetőségeket kínál. Tárgyakat csak ládákból lehet szerezni, amik a kék "túlélés" interakció lapkák alatt találhatóak.

Használd a raklapokat és varjakat. A raklapok és varjak a zöld "önzetlenség" interakció lapkák alatt találhatóak, amik a játék későbbi szakaszában lehetővé teszik, hogy a pálya egyik feléről a másikra pillanatok alatt eljuss minimalizálva a rizikót. Érdemes a játék korai szakaszában felfedni őket, és a raklapokat elhelyezni, hogy blokkold a gyilkos mozgását.

A megfelelő idő a társak megmentésére. Néha a legjobb döntés, ha hagyod a társad 1 vagy 2 körön keresztül a kampón lógni, ugyanis bizonyos esetben nagy a rizikófaktor, hogy te kerülsz a helyére, vagy az egész játékot elbukjátok egy rossz döntés miatt. Ha a kijáratot sikerül megjavítani és kinyitni, minden túlélő nyer, még az is aki a kampón lóg. Ha van lehetőséged megnyerni a játékot, ne vesztegesd el.

Nem feltétlen kell gyógyítani. Amíg egy túlélő egészséges, általában nem lehet feláldozni abban a körben. Bőven elég egy rizikós pozícióban elhasználni ezt a lehetőséget, hogy blokkold a gyilkos célját.

GYILKOS TIPPEK

Használd a gyilkos erődet az áldozás sikeréhez. Próbáld meg nem bloodpointot költeni bónusz körre, ha az nem visz előrébb az áldozási folyamatban abban a körben, csak ha ezzel előrébb kerülsz a célod teljesítésében.

Figyelj a túlélők mozgására. A túlélők mindig mozognak, mielőtt cselekednek. Ez azt jelenti, hogy nem szükséges abba a térbe mozognod amiben aktuálisan tartózkodnak, ugyanis a körükben el fognak mozogni onnan. Alaposan gondold át melyik útvonalon mehetnek tovább, és indulj el abba az irányba, amerre gondolod, hogy elindulnának.

A hex totemek nagyon hatásos opciók. Amikor nem tudod mit lépj a körödben, próbáld hex totemekkel interaktálni, hogy kapj érte plusz 2 bloodpointot, amiket a játék késői szakaszában kamatoztatni tudsz.

Ne őrizd a kampókat. Nem tudod megakadályozni a túlélőket, hogy megmentsek egymást a kampóról, szóval kijátszani a "wait" mozgáskártyát akár jó döntés is lehet, de ez csak ritkán válik be. Helyette keresd a lehetséges opciókat, hogyan is tudnád megakadályozni a mentést.

Vadász le több túlélőt egyszerre. Mivel nem tudsz azonos körben megsebezni és áldozni ugyanazon túlélőket, helyette próbáld minél több túlélőt megsebezni ugyanazon fordulóban, ezzel növelve a saját esélyeidet.



JÁTÉKMÓDOK

KEZDŐKNEK

Játékváltozat kezdő játékosok részére.

A játék még csak most lett megtanulva! A túlélők és gyilkosok csak a karaktertáblájukra nyomtatott képességeket használhatják a játék alatt.

HALADÓKNAK

Személyre szabott játék haladó játékosok részére.

A játék kezdetén a gyilkos és túlélők megkeverik a képességkártya paklikat, majd húz mindenki 5 darabot, hogy összesen 8 darab képességkártyájuk legyen a karaktertáblájukra nyomtatott képességekkel együtt. Ha olyan képességlapot kapnál, ami már szerepel a karaktertábládon, akkor húzz helyette újat egészen addig, amíg összesen 8 különböző képességkártyád nem lesz.

Ezt követően válassz 3 képességet, amit használni szeretnél a játék folyamán, majd takard le vele a nyomtatott képességet. Dönthetsz úgy, hogy a nyomtatott képességet használod, és nem takarod le.

Ezt követően a megmaradt képességkártyákat el kell dobni.

TAPASZTALT JÁTÉKOSOKNAK

Egy teljesen személyreszabott játék profiknak.

A gyilkos és túlélők választanak 3 képességkártyát, majd lefedik a karaktertáblájukon található képességeket vele. A játék kezdetén minden játékos felfedi a képességkártyáit.

A gyilkosnak és túlélőnek nem lehet két azonos képessége.

3-4 FŐS JÁTÉK

Még 3-4 játékosal is 4 túlélő küzd a kijutásért a játékban

4 fős játékban egy játékos két túlélőt irányít.

3 fős játékban mindkét játékos két túlélőt irányít egyszerre.

Amikor két túlélőt irányítasz, egy pakliból kell irányítanod mindkét túlélő mozgását. Légy óvatos, hogy ne kelljen ugyanaz a két mozgáskártya mindkét túlélő mozgásához.

A körök ugyanolyan sorrendben zajlanak, és a kezdőjátékos jelölő nem játékoshoz, hanem a túlélőhöz kerül.

