



MINIQUEST ADVENTURES



KURAL KITABI



MINIQUEST ADVENTURES

KULLANIM KILAVUZU

İçindekiler.....	2	Teçhizat.....	12
Oyun Özeti.....	3	Düşman Davranışı.....	13
Hazırlık.....	3	Bileşenler.....	15
Zafer ve Mağlubiye.....	3	Kahramanlar.....	19
Zorluk ve Süre.....	4	Boslar.....	21
Oyun Sırası.....	5	Elitler.....	22
Karşılaşmayı Çöz.....	6	Karakteristik Özellikler.....	23
Bakım Aşaması.....	11	Özel teşekkür.....	27

İÇİNDEKİLER

- 8 x Kahraman Kartları
- 5 x Boss Kartları
- 8 x Elit Kart
- 53 x Canavar Kartları
- 8 x Kahraman Tur Kartları
- 68 x Ganimet Kartları
- 6 x Destansı Ganimet Kartları
- 6 x Tehdit Kartları
- 8 x Kahraman Beceri Kartları
- 33 x Boss ve Elit Beceri Kartları
- 4 x Karakter Sayfaları
- 2 x Savaş Zarı
- 1 x Numaralı Zar
- 76 x Jetonlar
- 212 x İşaretçiler
- 2 x Zindan Kitapları
- 4 x Kullanım Kitapçığı



OYUNUN ÖZETİ

MiniQuest Adventures, 1 ila 4 oyuncu için kitap biçiminde ve en saf 16 bit video oyun tarzında bir Dungeon-Crawler (Zindan - Yağma) oyunudur. Her oyunda rastgele bir zindan oluşturulacak ve oyuncular son Boss'a ulaşmak ve onu yenmek için bunun üstesinden gelmek zorunda kalacaklar. Kahramanlar, düşmanlarla yüzleşmelerine olanak tanıyan silahlar ve ekipman gibi ödüller alacak ve başarılı bir şekilde tamamladıkları her zindanda istatistiklerini artıracaklar.

HAZIRLIK

1. Oyuncular aynı renkten bir karakter sayfası ve kahraman seçerler.
2. Her kahraman (sayfa 19-20) ilk ekipmanını yağma kartlarından seçer ve kalan kartlar bir ganimet destesi oluşturmak için karıştırılır..
3. Önder, Elit, Canavar, Tehdit ve Destansı Ganimet kartları, farklı desteler oluşturmak için ayrı ayrı karıştırılır.
4. Macera Kitabını masanın ortasına yerleştirin.
5. Oyunun kaç tur olacağına karar verin.
6. En genç oyuncu lider jetonuyla başlayacak
7. Dörtten az oyuncu varsa, aynı anda birkaç Kahramanın kontrolünü ele geçirmeleri gerekir.

ZAFER VE MAĞLUBLUBİYET

Oyunu kazanmak için oyuncuların zindanı başarıyla tamamlaması gerekir. Oyuncular, hepsi aynı odada bulunduklarında veya elendiklerinde mağlup edilecekler.

Bir oyuncu 0 sağlık puanında kaldıktan ve zaten 3 nakavt sayacı biriktirdikten sonra veya 4 nakavt sayacı aldıktan sonra tamamen elenir

ZORLUK VE SÜRE

Oyuna başlamadan önce, oyuncular oyunu bitirmek için kaç turun üstesinden gelinmesi gerektiğine karar vermelidir.

Bir tur 5 odadan oluşur, sonda tura bağlı olarak her zaman bir boss veya elit ile karşı karşıya kalacağız.

Her oda bir renk ve logosu ile tanımlanır.



Oyunu daha rastgele hale getirmek için her odada 6 versiyon var. Bu oda her turda veya oyunda farklı olabilir.

Oyuncular bir turu her tamamladığında, yeni bir Tehdit kartı ortaya çıkararak ve yeni özelliklerini tüm düşmanlara uygulayarak zorluk seviyesini artırmalıdır.

Örnek: Oyuncuların üçüncü odayı oluşturması gerekiyorsa ve Zarların sonucu 2 ise, III-2 sayfasını açarlar.

Oyuncular bir Turu her tamamladıklarında, yeni bir Tehdit Kartı ortaya çıkarılarak ve yeni özelliklerini tüm Düşmanlara uygulayarak zorluk seviyesi artırılacaktır.

Oyun Modları

Hızlı Macera:

1 Tur - Tehditsiz kartlar.

1 Son Patron.

Kahramanlar, ilk odadaki aktif Becerilerle oynar.

Macera:

3 Raunt - 2 Tehdit Kartı.

2 Elit ve 1 Son Patron.

1. turun sonunda Kahraman Becerilerinin kilidini açın.

Zorlu Macera:

5 Raunt - 4 Tehdit Kartı.

4 Elit ve 1 Son Patron.

3. turun sonunda Kahraman Becerilerinin kilidini açın.

Kabus Macera:

7 Raunt - 6 Tehdit Kartı.

5 Elit ve 2 Patron. "1. Boss" 5. Tur, "2. Boss" 7. Tur elitlerin geri kalanı.

3. Turun sonunda Kahraman Becerilerinin kilidini açın.

OYUN SEKANSI

1. Karşılaşma Oluşturun.
2. Karşılaşmayı Girişim sırasına göre çözün.
3. Bakım Aşaması.

Generar Encuentro

1. Lider jetonlu oyuncu Sayısal Zarı atar ve çözülecek karşılaşmaya karşılık gelen sürümü açar.
2. Soldan sağa ve yukarıdan aşağıya sırayla işaretlenen her karo için bir Monster Card açılır.
3. Elit sembolü olan bir karo ise, bir Elit veya Boss Kartı (Rundu'ya bağlı olarak) açılmalıdır.
4. Çıkan Kartlara karşılık gelen Düşman Jetonları, aynı sıraya göre işaretli karolara yerleştirilir. Canavar Jetonları, eğer aynıysalar, her bir düşmanı kolayca tanımlamak için numaralandırılmıştır.
5. İlgili Yaşam, Savunma ve Güç İşaretleri, hem Kahramanların hem de Düşmanların Kartlarının üstüne yerleştirilir.
6. Girişim Kuyruğu eklendi.

Girişim Sırası

Kahraman Dönüş Kartları Canavarların yanına aşağıdaki sırayla yerleştirilir:

Kuyruğa yerleştirilen ilk kart, o anda Lider Simgesine sahip olan oyuncunun Turn kartı olacaktır.

Bir sonraki, başlangıçta ortaya çıkarılan ilk Canavar Kartı olacak.

Bir sonraki kart, Lider Simgesi olanın yanında (saat yönünde) oyuncunun kartı olacaktır.

İşlem, ortaya çıkarılan tüm Kartlar ve Kahraman Dönüş Kartları bitene kadar oyuncular ve Canavarlar arasında tekrar tekrar tekrarlanacaktır.



KARŞILAŞMAYI ÇÖZME

Maça başlamadan önce, oyuncular Çantadaki Eşyaları Ekipmana veya birbirlerine değiştirebilirler. Yerleri yoksa, kalan kartları atmaları gerekir.

Karşılaşma, Girişim Sırasına göre soldan sağa sırayla gerçekleşir.

Sırası geldiğinde her karakter 2 eylem gerçekleştirebilir; 1 saldırı ve 1 hareket veya 2 hareket. Sıra önemli değil ve ikisini birden yapmak gerekli değil. Saldırı yapmadan önce, Kahraman isteğe bağlı olarak bir Yetenek kullanabilir.

Kapsam

Zindan Kitabı, karakterler arasındaki hareket mesafesini, menzili ve görüş hattını belirlemek için kullanılan karelere bölünmüştür.

Mesafe yatay veya dikey kutularda hesaplanır, asla çapraz olarak hesaplanmaz.

Kutular

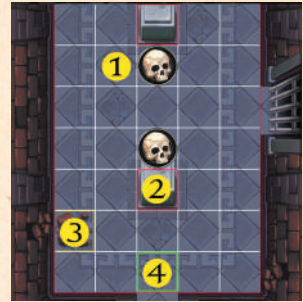
1. **Beyaz:** ortak kareler. Karakterler aralarında serbestçe hareket edebilir. İster müttefik ister düşman olsun, başka bir karakterin işgal ettiği bir meydan dan geçemezsiniz.

2. **Kırmızı:** geçilmez kareler. Karakterler bu kareler boyunca hareket edemez veya görüş sağlayamaz.

3. **Sarı:** zorlu arazi kareleri. Karakterler, her biri için 2 hareket puanı harcayarak bu kareler arasında hareket edebilirler. Karakterler bu karelerin üzerinde hareketlerini sonlandıramazlar.

4. **Yeşil:** ilk kare. Kahramanlar hareketlerine yeşil kareden başlayacaklar. Bu karenin üzerindeki hareketi hiçbir karakter bitiremez.

Kahramanlar başlangıç karesinden saldırabilir ve sıraları bitmeden kareden çıkabilirler.



Görüş Hattı

Bir karakterin görüş hattına sahip olduğunu belirlemek için, saldırganın karesinin dört köşesinden birinden hedef karesinin köşelerinden birine düz bir çizgi çizilmelidir. Bu, çizgi bir köşeye değmeden veya kırmızı bir kareyi veya müttefik veya düşman başka bir karakterin işgal ettiği bir kareyi geçmeden yapılmalıdır.



Hareket

Karakterler yatay veya dikey olarak hareketlerinin gösterdiği maksimum seviyeye kadar hareket edebilir, asla çapraz olarak hareket etmezler.

Not: Bir oyuncu bir dönüşün sonunda kendisini yedek hareket noktalarıyla bulsa bile, şunları YAPAMAZ: 1. Hareket 2. Saldırı 3. Hareket etmeye devam edin. Bu, izin verilmeyen 3 ayrı eylemle bir dönüşü neden olur.



Saldırı

Saldırganın hedefi, Silahın veya Büyünün menzili içinde olmalıdır. Ayrıca, belirli bir mesafeden saldırmak için karakterlerin hedefleriyle görüş hattına sahip olmaları gerekir.

Silahın veya Büyünün menzili izin verse bile dost veya düşman karakterler aracılığıyla saldıramazsınız.

1 veya 2 menzilli bir Silahla yapılan bir saldırı, Yakın Dövüş olarak kabul edilir.

Maksimum Rütbesi 3 veya daha fazla olan bir Silah veya Büyü ile gerçekleştirildiğinde bir saldırı Menzilli olarak kabul edilir.

Saldırgan vurmak için iki Savaş Zarı atar ve birini seçer, sonuç çözülür.

Yakın dövüş saldırı karakterler, Hit veya Critical Hit sonucu aldıklarında hasar verir.

Uzaktan saldıran karakterler, bir Vuruş veya Kritik Vuruş sonucu aldıklarında hasar verir.

Büyüler, Güç tüketen menzilli saldırılar olarak kabul edilir. Bariyer gibi faydalı bir Büyü olması durumunda, bir müttefik veya kendisi hedef olarak seçilebilir ve otomatik olarak başarılı olurlar.

Bazı durumlarda, saldırgan ve hedef arasında bir vuruş zinciri olabilir. Bu durumlarda, ikisinden biri yenildiğinde zincir kırılır veya Zırhın sonucu tekrar atılmasına izin vermez.



Darbe (İki Yüzlü) (Zarın İki Yüzü)

Yalnızca Yakın Dövüş hasarını uygulayın ve saldırıyı bitirin.



Atak (İki Yüzlü) (Zarın İki Yüzü)

Hasarı yalnızca Menzillilere uygulayın ve saldırıyı bitirin.



Kritik Etki (Zarın Bir Yüzü)

Herhangi bir türde hasar uygulayın ve ardından saldırgan bir zar atacak ve yeni sonuç çözülecektir.



Karşı Atak (Zarın Bir Yüzü)

Saldırı Yakın Dövüş ise ve rakip vuruş menzilindeyse, rakip Zar atar ve yeni sonuç hedef lehine çözülür.

Saldırı Menzilli ise, atış ıskalar.

Not: Bir saldırı başlatırken, etkinleşmesi için her iki zarın da Karşı Saldırı ile sonuçlanması gerekir. Öte yandan, bir Kritik Vuruştan veya bir Savaş Zarı türetilen yalnızca bir zar atıldığında, onu etkinleştirmek için zarın yüzünün yalnızca Savaş olması gerekir.

Örnek: Ralen'i kontrol eden ve sağlam bir *Skeleton* 3 kare uzağa yaklaşan oyuncunun sırası. Ralen 5 kare hareket edebildiğinden Canavar'ın yanındaki kareye yerleşerek hareketini burada sonlandırıyor; daha sonra saldırmaya karar verir ve iki Savaş Zarı atarak bir İsabet sonucu ve bir Kritik Darbe sonucu elde eder. Oyuncu, Kritik Vuruş Kalıbını seçer ve silahının hasarını uygular. Ardından Kritik Darbeyi temsil etmek için bir Savaş Zarı atar ve bir Ateş sonucu atar. Sahip olduğu silah *Great Sword* olduğu için İsabet özelliğinden yararlanır ve Savaş Zarını tekrarlayarak Karşı Saldırı sonucunu elde eder. Oyuncu, öncekinden bağımsız olarak yeni sonucu korumak zorundadır, bu nedenle *Skeleton*, bir Savaş Zarı atarak bir Karşı Saldırı gerçekleştirir. Sonuç bir Kritik Darbedir, bu nedenle hasarı yansıtır ve Zarı yeniden atar. Yeni sonuç, başka bir Karşı Saldırı, yani şimdi tekrar Zar atan ve atan Ralen. Sonuç, başka bir Atış, ancak bu tur Hassas Becerisini zaten harcadığı ve aynı özelliğe sahip başka bir kartı olmadığı için artık Zarı atamaz. Darbeler zinciri bir ıska ile sona erer.

Acıtmak

Hasar, Silahlar, Büyüler veya Beceri Kartlarında belirtilir.

Sağlık puanlarına zarar vermek için, saldırılarında “Penetration” olmaması durumunda öncelikle hedefin savunma noktalarını yok etmelisiniz.

Savunma puanları 0'a ulaştığında yok edilmiş sayılır ve verilen hasar Can puanlarına verilir.

Bir Kahramanın Yaşam puanları 0'a ulaştığında elenirler. Karakter Sayfasına bir Ölüm işareti yerleştirilmelidir ve Simge karşılaşmanın sonuna kadar kaldırılacaktır.

Bir Düşmanın Yaşam puanı 0'a ulaştığında, Simge kaldırılacak ve Canavar Kartı, atılan destesine atılacaktır.

Karşı saldırılarla hedeflenen kahramanlar, yalnızca yeterli menzile sahip en az bir Yakın Dövüş Silahı varsa karşı saldırıya geçebilir.

Saldırının toplam hasarı, isabetle ilgili Ekipman Kartları ve Becerilerin toplamı olacaktır.

Hasarı temsil etmek için, Kahramanlar veya Düşmanlar olsun, hedeflenen Kartların üzerindeki Savunma ve / veya Yaşam işaretleri kaldırılacaktır.

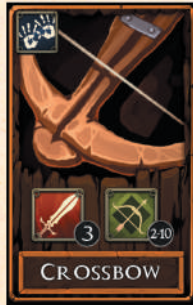
Bir Kahraman hasar aldığı anda, oyuncu takımının hangi bölümünün vurulacağını seçer. Ekipmanın Savunma puanları 0'a ulaşırsa, kart karşılaşmanın sonuna kadar açılır.

Kahraman Becerileri

Beceriler, etkilerini Silahlar veya Büyüler ile birleştirerek saldırıları geliştirir.

Oyuncular, saldırılarını yapmadan önce Yeteneği olduğu sürece Beceriye kullanacaklarını beyan edebilirler.

Örnek: Durlan, *Accurate Blow* ini etkinleştirir ve şutla bir atış yapmak için 1 Güç işaretçisini kaldırır. *CrossBow* yetenek, 6 puanlık hasar vermenin yanı sıra atışına “Doğruluk” ekler. vuruşta.



Ek efektler

Saldırıya benzersiz efektler ekleyen veya durdurulmasına izin veren belirli Kartlar vardır.

Penetrasyon: Vuruş başarılı olursa, hasar doğrudan Sağlık noktalarına verilir.

Doğruluk: Doğruluk özelliğine sahip her kart, tur başına bir Savaş Kalıbının tekrarlanmasına izin verir.

Bir Kahramanın İsabet kuşanmış birden fazla kartı varsa, aynı turda, Öge veya Yetenek özelliğine sahip Kartların sayısı kadar Zarı tekrarlayabilir.

Backstab: Saldırının yapıldığı ana silahın hasarını ikiye katlar. İkincil Silahlar ve Beceriler, hasarlarını iki katına çıkarmaz.

Hafif: Tamamen hafif teçhizat taşımak, oyuncunun aynı saldırı eyleminde iki kez vurmasını sağlar. Bu nedenle, Kahraman Becerisi kullanılırsa, her iki vuruşta da özelliklerinden yararlanır.

Oyuncu, her darbe için iki Savaş Zarı'nı ayrı ayrı atmalı ve bunları bağımsız olarak çözmelidir.

İkinci vuruş için farklı bir hedef seçemezsiniz.

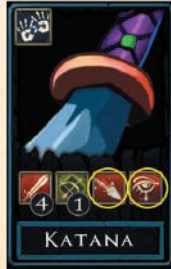
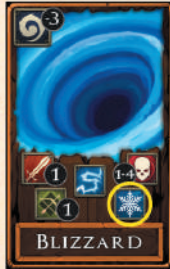
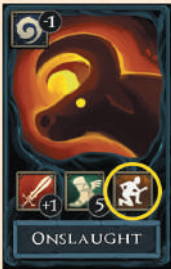
Kaldırma: Kaldırma başarılı olursa, hedef, hareketini ayağa kalkmak için harcayacağını temsil ettiği için bir sonraki sırasının başlangıcında saldırı eylemini kaybeder. Ancak hareket eylemini normal bir şekilde gerçekleştirebilecektir.

Yakma: Vuruş başarılı olursa, hedef, durumu kaldırmaya çalışmalı veya serbest bırakılana kadar her turun başında Penetran Hasar olarak 1 Yaşam puanı kaybetmelidir.

Dondur: Vuruş başarılı olursa, hedef sıranın her başlangıcında durumu kaldırmaya çalışmalı veya serbest bırakılana kadar kaybetmelidir.

Siper: Siper özelliğine sahip her kart, tur başına bir saldırıyı engelleyebilir. Bir Kritik Vuruş yapılırsa, Zar zincirini durdurur.

Bir Kahramanın birden fazla Siper kartı kuşanmışsa, aynı turda, bu özelliğe sahip, Öge veya Yetenek olarak, Kart sayısı kadar vuruşu engelleyebilir.



BAKIM AŞAMASI

1. Son Karşılaşma tamamlanmışsa ve oyunun son Turu değilse, bir Tehdit Kartı ortaya çıkarılmalı ve ortaya çıkan yeni Düşmanlara yeni özellikler eklenmelidir.
2. Dinlen. Kahramanlar kaybettiği tüm Sağlık, Savunma ve Güç puanlarını geri kazanır.
3. Ganimet. Lider Simgesine sahip olan oyuncu Ganimetleri dağıtacaktır.
4. Canavar veya Ganimet destesi biterse, yeni bir deste oluşturmak için atılan yığını karıştırın.
5. Lider Simgesini bir sonraki oyuncuya saat yönünde iletin.

Kırmak

Oyuncular hasarlı Ekipman Parçalarını yüzleri yukarı çevirir.

Kahramanlar kaybettiği tüm Sağlık, Savunma ve Güç puanlarını geri kazanır.

Karakter Sayfasında tutulan tek işaretler Ölüm işaretleridir.

Ganimet

Oyuncular bir Karşılaşmayı tamamladıklarında bunun karşılığında bir Ganimet alacaklardır.

Lider Simgesine sahip olan oyuncu, Ganimetleri takım arkadaşlarına veya kendisine dağıtan oyuncu olacaktır.

İki tür Ganimet vardır: Ortak ve Destansı.

Ortak Yağma: İki Yağma Kartı çekilir ve en az biri atılır.

Karşılaşmalar I, II, III ve IV tamamlandıktan sonra alınır.

Epic Loot: Üç Ganimet Kartı çekilir ve bunlardan en az biri atılır. Bir Destansı Yağma Kartı çekilir. Mevcut Turun Son Karşılaşmasını tamamladıktan sonra alınır.

Lider Simgesi

Değişimler tamamlandıktan sonra maç sona erecek ve Lider Simgesi saat yönünde bir sonraki oyuncuya iletilecektir.

TEÇİZAT

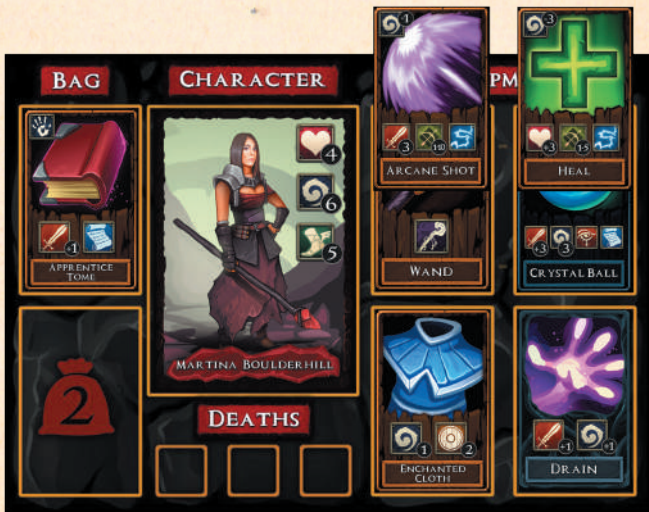
Bir Kart, *Equipment* kutularından herhangi birine yerleştirildiğinde donanımlı olarak kabul edilir.

Çantadaki eşyalar Büyü kullanamaz.

İkincil Nesneler saldıramaz veya karşı saldırıya geçemez.

Büyük taşıyabilen iki Ögeyi takas edebilirsiniz. Büyüler bir Nesneden diğerine aktarılır. İki Nesneden biri Büyü taşıyamazsa, *Bag* ye iade edilmeli veya atılmalıdır.

Minimum Donatılmış Öğe sayısı tek bir kart olabilir.



DÜŞMAN DAVRANIŞI

Düşmanın Menzilli, Yakın Dövüşçü veya Elit veya Zindan Patronuna saldırmasına bağlı olarak 3 tür davranış vardır.

Yaygın Canavarlar

Yakın Dövüş (Seviye 1-2)

1. “1. Eylem”: Şu aralıktaysa ...
... tek hedef: Saldırın ve 3. adımı uygulayın.
... çeşitli hedefler: Rastgele bir hedefe saldırın ve 3. adımı gerçekleştirin.
... hedef yok: En yakın hedefe gidin ve 2. adımı uygulayın.



2. “2. Eylem”: aralığında ise ...
... tek hedef: Saldırın ve 3. adımı uygulayın.
... çeşitli hedefler: Rastgele bir hedefe saldırın ve 3. adımı gerçekleştirin.
... amaç yok: 3. adımı gerçekleştirin.
3. Vardiya sona erer.



Menzilli (Rütbe 3 veya +)

1. “1. Eylem”: Şu aralıktaysa ...
... tek hedef: Saldırın ve 2. adımı uygulayın.
... birden fazla hedef: Rastgele bir hedefe saldırın ve 2. adımı gerçekleştirin.
... hedef yok: 2. adımı gerçekleştirin.
2. “2. Eylem”: Karakteri en yakın düşmanından olabildiğince uzağa taşıyın ve 3. adımı uygulayın.
3. Vardiya biter.

Bosslar ve Elitler

1. Beceri destenizdeki ilk Kartı açın ve 2. Adıma gidin.
2. “1. Eylem”: Beceri, ...
... hedef / ler: Beceriye düşman / lar veya kendiniz uygulayın ve 4. adımı gerçekleştirin.
... hedef yok: En yakın hedefe gidin ve Aşama 3.
3. “2. Eylem”: aralığında ise ...
... amaç(lar): Beceriye düşman / lar veya kendiniz uygulayın ve 4. adımı gerçekleştirin.
... hedef yok: 4. adımı gerçekleştirin.
4. Vardiya biter.

Patronlar ve Elitler, karıştırılması gereken kendi Beceri destesine sahiptir. yüzleşme için.

Boss ve Elit Skills her zaman otomatik olarak başarılı olur. eylemi yürütmek için kapsamı var.

Birkaç tur boyunca hangi Kartların tutulduğuna bakılmaksızın, Elit veya Boss her yeni tur Beceri destesinden yeni bir kart alacaktır.

Becerinin birkaç tur boyunca korunması durumunda, Kart Süre sayaçları tükenene kadar atılmamalıdır. Elit veya Boss dönüşünün başlangıcında, tükenene kadar bir Zaman sayacı kaldırılır.

Sıra sona erdiğinde, üzerlerinde Zaman sayaçları yoksa Beceri kartları atılır.

Turun sonunda, tüm Beceri Kartları tükenirse, yeni bir deste oluşturmak için tekrar karıştırılır.

Birkaç tur boyunca aktif olan bir kart varsa, Beceri, bu aktif kalır ve geri kalanıyla karıştırılmaz, çünkü etkisi devam ederken atılmaz.

Her Düşman için Beceri destelerine bakın (s. 21-22).

Kahramanlar gibi canavarlar, her iki Savaş Zarı da atar ve her zaman onlar için en uygun sonucu seçer.

Birkaç olası Hedef olması durumunda, Sayısal Kalıp, saldırının Hedefini belirlemek için yuvarlanacaktır.

Canavar savaşılabirise; bunu Canavar Kartından gelen Hasar ile yapar.

Bir Boss veya Elit, Kahramanların bir alanı içindeyse, karşı saldırılar üç puan Hasar verir. İki veya daha fazla kare uzaktaysa, karşı atak yapamazlar.

Bir Canavarı, Elit'i veya Boss'u Düşürmek veya Dondurmak, Saldırı Eylemini iptal eder, ancak işaret kaldırıldığında Hareket Etme Eylemini korur.

Ortaya çıkan Tehdit Kartları, oyunun sonuna kadar Canavarların, Elitlerin ve Patronların istatistiklerini kalıcı olarak artıracaktır.

BİLEŞENLER



4x Karakter Sayfası

Her yaprağın farklı bir rengi vardır: yeşil, kırmızı, mavi ve sarı.

1. Çanta. Ganimet Kartlarını saklamak için 2 yuva.

2. Karakter. Jetonla aynı renkteki Hero Card'ı yerleştirmek için bir yuva.

3. Ekipman. Ekipmanı taşımak için beş yuva.

İki adet tek elle kullanılan Yağma Kartı yuvası.

İki Elli Yağma Kartları için süresiz bir yuva.

4. Zırh veya Giysi için bir yuva.

5. Kahraman Becerisi için bir yuva.

6. Ölüm işaretleri için üç yuva.



2x Zindan Kitabı

Her kitap, her biri 6 odadan oluşan 5 gruba ayrılmış 30 farklı odaya sahiptir.

1. Daire Numarası: I, II, III, IV, Şef.
2. Daire versiyon numarası: 1, 2, 3, 4, 5, 6.
3. Düşman Türleri:

Boss



Elit



Canavar



2 x Savaş Zarı

Saldırı için kullanılırlar.

1 x Numaralı Zar

Odanın sürümünü seçmek, belirli başarı veya başarısızlığı belirlemek için kullanılır. Knockdown, Burn, Freeze veya Lock gibi özellikler ve rastgele bir hedef seçmek için.



8 x Kahraman Kartları

Dört Kahraman rengi vardır: yeşil, kırmızı, mavi ve sarı.

1. Kahraman sembolü ve rengi.
2. Kahramanın Resmi.
3. Kahramanın Adı.
4. Özellikler (Yaşam, Güç ve Hareket).



5 x Boss Kartları

1. Şeflerin Sembolü.
2. Patronun Resmi.
3. Şefin Adı.
4. Özellikler (Yaşam, Savunma ve Hareket).



8 x Elit Kart

1. Elitlerin Sembolü.
2. Elit'in Görüntüsü.
3. Elitin Adı.
4. Özellikler (Yaşam, Savunma ve Hareket).



53 x Canavar Kartları

1. Canavarların Sembolü.
2. Canavar Resmi.
3. Canavarın Adı.
4. Özellikler (Yaşam, Savunma, Hareket, Hasar ve Menzil).



8 x Kahraman Tur Kartları

Girişim kuyruğunda kullanılırlar. Her Kahramanın kendi Dönüş Kartı vardır.



68 x Ganimet Kartları

1. Nesnelerin Arkası.
2. Nesnenin Görüntüsü.
3. Nesnenin Adı.
4. Nesnenin Özellikleri.



6 x Destansı Ganimet Kartları

1. Destansı Eşyaların Arkası.
2. Destansı Nesnenin Görüntüsü.
3. Destansı Öğenin Adı.
4. Destansı Nesnenin Özellikleri.



8 x Kahraman Beceri Kartları

1. Kahraman Becerilerinin Arkası.
2. Beceri Resmi.
3. Becerinin Adı.
4. Özellikler.



33 x Boss ve Elit Beceri Kartları

1. Düşman Becerilerinin Arkası.
2. Beceri Resmi.
3. Becerinin Adı.
4. Becerinin Özellikleri.



6 x Tehdit Kartları

Her turun sonunda bir kart açılır.
Yeni özellikler yeni tura uygulanır.



76 x Jetonlar

- | | |
|-----------------------|-------------------|
| 8x Kahraman Jetonları | 5x Boss Jetonları |
| 8x Elit Jeton | 53x Canavar Jeton |
| 1x Lider Simgesi | 1x Logo Simgesi |

Nota: Las Fichas de Monstruo van numeradas



212 x İşaretçiler

- | | |
|-------------|--------------|
| 70x Ömür | 12x Süre |
| 70x Savunma | 6x Yakma |
| 30x Güç | 6x Dondurma |
| 12x Ölüm | 6x Knockdown |

Not: 1, 2, 3, 5 ve 10 işaretleri vardır.
en yaygın özellikler. Numaralandırılmış işaretler, arkada 1
değeri ile tersine çevrilebilir.



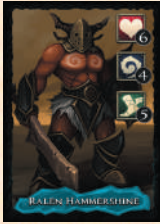
KAHRAMANLAR

Kahramanlar maceranın kahramanlarıdır. Oyuncular oynamak için bir veya daha fazlasını somutlaştırmalıdır.

Her Kahramanın, Kahraman Becerisi ile birlikte Ganimet Destesinden alınması ve Karakter Simgesine yerleştirilmesi gereken Başlangıç Ögesi Seti vardır.

Oyuncu sayısı ne olursa olsun her zaman dört Kahraman ile oynanmalıdır.

Aynı renkten iki Hero ile oynayamazsınız.

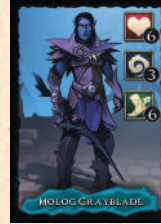


RALEN HAMMERSHINE

Sağlık: 6 Güç: 4 Hareket: 5

İlk Takım: *Sword, Hardened Leather*

Beceri: *Whirlwind*



MOLOG GRAYBLADE

Sağlık: 6 Güç: 3 Hareket: 6

İlk Takım: *Sword, Hardened Leather*

Beceri: *Bloodlust*



MARTINA BOULDERHILL

Sağlık: 4 Güç: 6 Hareket: 5

İlk Takım: *Wand, Arcane Shot, Cloth*

Beceri: *Drain*

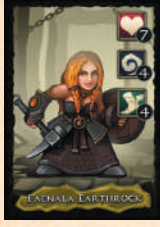


TATIANA EARTHROCK

Sağlık: 5 Güç: 6 Hareket: 4

İlk Takım: *Wand, Arcane Shot, Cloth*

Beceri: *Funnel*



FAENALA EARTHROCK

Sağlık: 7 Güç: 4 Hareket: 4

İlk Takım: *Short Sword, Light Shield, Armor*

Beceri: *Onslaught*

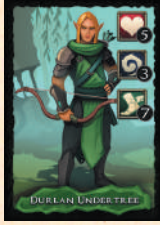


ROSE STARWIND

Sağlık: 7 Güç: 3 Hareket: 5

İlk Takım: *Short Sword, Light Shield, Armor*

Beceri: *Block*



DURLAN UNDERTREE

Sağlık: 5 Güç: 3 Hareket: 7

İlk Takım: *CrossBow, Leather Armor*

Beceri: *Accurate Blow*



BILBO SILENTHAND

Sağlık: 5 Güç: 4 Hareket: 6

İlk Takım: *CrossBow, Leather Armor*

Beceri: *Gloomy Blow*

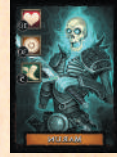
BOSLAR

Her Bos ve Elite'in kendi Beceri destesi vardır. Aşağıdaki liste, her birinin Becerilerine karşılık gelir. Bunlardan biri ortaya çıktığında, Beceri Destesi hazırlanır.

Not: *Mark of Death* a Ölüm işareti, hedef Karakter Sayfasına yerleştirilir ve devre dışı bırakılır. Eğer aldığı 4. jeton ise oyundan elenir.

MARUN

Beceri: *Mark of Death, Raise Undead, Drain Life, Void, Onrush, Slice*



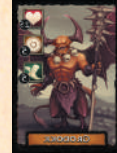
LEDIRA

Beceri: *Mark of Death, Raise Undead, Void, Dark Barrier, Trap, Slice, Leap*



GRODOKK

Beceri: *Mark of Death, Blow Club, Break Blow, Leap, Thunderous Blow*



NAKHTOSHENQ

Beceri: *Mark of Death, Growl, Abyssal Gaze, Claws, Vomit*



SIG

Beceri: *Mark of Death, Breaks Bones, Onrush, Break Blow, Mold Explosion*



ELITLER

Not: *Autodestruction* Elit'in 3. turunun başında, yetenek daha önce uygulanmaz.

LICH

Beceri: *Raise Undead, Drain Life, Dark Barrier, Void*

GUARDIAN

Beceri: *Lethal Ray, Slice, Repair, Autodestruction*

WEREWOLF

Beceri: *Claws, Howl, Leap, Bite*

GOLEM

Beceri: *Fortify, Throw Rock, Onrush, Thunderous Blow*

CYCLOPS

Beceri: *Blow Club, Break Blow, Trap, Gob of Spit*

ABYSSAL HORROR

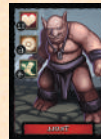
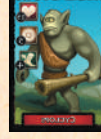
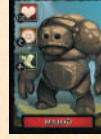
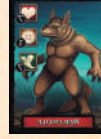
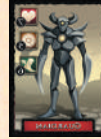
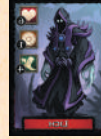
Beceri: *Growl, Combustion, Dimensional Gap, Abyssal Gaze*

ABOMINATION

Beceri: *Tentacle, Vomit, MoldExplosion, Regeneration*

TROLL

Beceri: *Harden, Grab, BreaksBones, Savage*



KARAKTERİSTİK ÖZELLİKLER

Birincil (Ana)



Sağlık

Sağlık Puanları.

Sağlık puanlarını etkileyen her saldırının ardından hedef kartın üstüne işaretçileri yerleştirin.



Savunma

Savunma Puanları.

Savunma puanlarını etkileyen her saldırının ardından işaretçileri hedef kartın üstüne yerleştirin.



Güç

Güç Puanları.

Yetenek veya Büyü kullanıldıktan sonra Güç Puanları tüketilir. Maliyet, kartın sol üst köşesine işaretlenmiştir. Power tükettikten sonra işaretçileri Hero kartının üstüne yerleştirin.



Hareket

Karakterin Maksimum Hareket Puanı. Oyuncular, limitleri dahilinde kaç kare hareket edeceklerine karar verebilirler.



Hasar

Düşman Silahı, Büyü veya Beceri tarafından verilen hasar puanları.



Kapsam

Silahlar, Büyüler ve Beceriler Aralığı.

İkincil (Yan)



Tek Elli

1 el kare kaplar.



Çift Elli

2 el kare işgal edin.

El kareleri arasındaki boşluğa yerleştirin.



Hafif Sıklet

Takılan tüm parçalar hafifse, saldırı eylemini kullanırken iki kez vurabilirsiniz.



Ağır Sıklet

Bir veya daha fazla ekipman parçası ağırsa, Kahraman hareket eylemini aynı sırada iki kez kullanamaz.



Delici

Hedefin Savunma puanlarını yok sayar ve silahın Hasarının doğrudan Yaşam Puanlarına uygulanmasına neden olur.



Doğruluk

Saldırırken tur başına bir Savaş Zırhını tekrarlamınıza ve ikinci sonucu korumanıza izin verir.



Yere-Ser

Saldırgan bir Zar atar, 3-6 sonucunda hedef yere düşer. Hedef, sırasının başında saldırı eylemini kaybeder. 1-2 etkisi yok.

İşaretleyici, etkisi bitene kadar Hedef Kartın üzerine yerleştirilir.



Arkadan Bıçaklama

Saldırı yaparken, hedefe bitişik bir müttefikiniz varsa, birincil silahın hasarı iki katına çıkar.

Yalnızca Yakın Dövüş saldırılarında geçerlidir.



Savuşturma

Karakteristikte belirtilen sayıya eşit veya bu sayıyı aşarsa, Tur başına bir saldırıyı engelleyebilir, Sayısal Kalıp yuvarlanır.



Büyü

Bir Büyü Teker Ögesi veya Büyü Kitabı olarak donatın. Çantada saklanabilirler.



Büyü Yapan

Büyü kullanmak için bu özelliğe sahip bir Öge gereklidir. Bir Büyü taşımanıza izin verir. Büyü, Öge Kartının üstüne yerleştirilir. Donanımlı Büyüler yapalım.



Büyü kitabı

Bu özelliğe sahip her Nesne bir Büyü taşımaya izin verir. ek olarak. Büyü, Öge Kartının üstüne yerleştirilir.



Ölüm

Ölüm işaretleri. Portresinin altındaki karakter sayfasına yerleştirilirler.



Hedefler

Silahların, Becerilerin veya Bu özelliğe sahip büyüler.



Zaman

Etki, belirtilen dönüş sayısı kadar sürer. Toplam işaretleri Beceri veya Hedef kartının üstüne yerleştirin. Etkisi bitene kadar her dönüşün başında bir Zaman işaretini kaldırın.



Rastgele

Hedef, Sayısal Zar atılarak rastgeledir.
2 Hedefler: (1-3) / (4-6).
3 Hedefler: (1-2) / (3-4) / (5-6).
4 Hedefler: 1/2/3/4 (5-6 zar tekrar atılır).



Ateş

Hedef, dönüşün başında 1 Zar atar. 1-2 sonucunda hedef 1 Sağlık puanı kaybeder ve bir sonraki dönüşün başında işlemi tekrar eder. 3-6 sonucunda “Ateş” etkisi sona erer.

Etki bitene kadar hedefe Ateş işaretçileri yerleştirin.



Buz

Hedef, dönüşün başında 1 Zar atar. 1-2 sonucunda hedef sırasını kaybeder ve işlemi bir sonraki dönüşün başında tekrar eder. 3-6 sonucunda “Buz” etkisi sona erer.

Etki bitene kadar buz işaretlerini hedefe yerleştirin.



Ölüyü Dirilt

Karşılaşmaya *Skeleton* eklenir, kart en sonuncuya yerleştirilir.

Girişim konumu ve kalan Canavar destesi karıştırılır.

Not: Bir *Skeleton* Simgesi, yetenek aralığındaki boş bir Beyaz kareye yerleştirilir.

THANKS TO ALL OUR BACKERS FOR MAKING THIS POSSIBLE!

A very special thanks to:

Derek Sheridan
Miri MakesMeow
Matthias Leo Webel
Julien Lhomme
Julien Gournay
Jordi Illas Medalla
Anna Amorós
Gokhan Kocaman
Tony Frenzy
Elisabetta Colombo
Andrea Tiberi
Riccardo Manara

spanish forum “www.darkstone.es” community

our kickstarter community

for helping us.

This project has been possible thanks to all of you, a huge hug to
our entire community.

Víctor A., Jose Antonio A.

MINIQUEST ADVENTURES



THIS PRODUCT IS NOT A TOY.

NOT RECOMMENDED FOR PERSONS
13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



Players



1-4

Time



45'

Ages



14+



0-3



MADE IN SPAIN

CREATED BY VÍCTOR AMORÓS

WWW.MINIQUESTADVENTURES.COM



"MiniQuest Adventures"
is a registered trademark
of JancuSoft S.L.

JancuSoft S.L.
Av. Can Lluich 21 1-3
Santa Coloma de Cervelló
08690, Barcelona, Spain

