

TERRATTARA

PROMOCOMAG



Ez a promocsomag 2 karaktert, 3 tárgy- és 2 kezdő erőforráskártyát tartalmaz. A karaktereket és kezdő erőforráskártyákat keverjétek a többi kártya közé mielőtt véletlenszerűen felcsaptok kártyákat a játék kezdetekor. A tárgykártyákat adjátok hozzá a megfelelő szintű paklikhoz (egyet szintenként) mielőtt létrehozzátok a képpel lefelé néző tárgypaklikat a játékelőkészítés 8. lépésében.



Fordulónként egyszer, a körödben kapsz 1 utazást VAGY 1 katonai erőt VAGY 1 kultúrát. Ugyanakkor átalakíthatsz 1 nyers erőforrást a neki megfelelő feldolgozott erőforrássá.



Fordulónként egyszer, a körödben lemondhatsz 1 utazás VAGY 1 katonai erőt VAGY 1 kultúra megszerzéséről. Kapsz helyette 5 GYP-t.



Fordulónként egyszer, a körödben kapsz 1 tetszőleges nyers erőforrást és 1 tetszőleges feldolgozott erőforrást.



Fordulónként egyszer, a körödben cserélj el 1 tetszőleges feldolgozott erőforrást 5 GYP-ra.

Az ebben a promocsomagban lévő 3 tárgykártya a négy kategória (**szerszám**, **fegyver**, **edény** és **ruházat**) bármelyikéhez tartozhat. Amikor létrehozod ezen tárgyak valamelyikét, ha kedvezményt kapsz egy adott típusú tárgy készítéséhez, a tárgyat EGY általad választott kategóriához tartozóként hozd létre. A játék végén kiválaszthatod, hogy a promocsomag egy-egy kártyája milyen kategóriához tartozzon, az előrsőktől és tárgyaktól függően, amik GYP-okat eredményeznek a tárgyak alapján. A választásnak nem kell ugyanannak lennie, mint amit a létrehozáskor választottál.



A játék végén kapsz 2 GYP-t minden előrsért, amin van zászlód.



A játék végén kapsz 2 GYP-t az összes munkásod összes szintjéért.

Például: Ha van két 1. szintű és egy 2. szintű munkásod, kapsz 8 GYP-t.



Aktiváld azonnal egy másik létrehozott tárgyat azonnali hatását még egyszer.



A játék elején előfordulhat, hogy az a karakterkártya, ami az extra klán-tagot adja, és a jobboldali kezdő erőforráskártya is felcsapásra kerül. Ugyanaz a játékos nem választhatja ezt a karakterkártyát és ezt a kezdő erőforráskártyát is.