

Jelek: ♠ - megítélés, ♠ - hírnév, ♠ - sebesülés, ♠ - speciális, ♠ - gyógyítás, ♠ - mozgás, ♠ - befolyás, E=ellenség, HA=haladó akció

Játékos fordulója

- Ha **cselekedet pakli** üres →Kör vége bejelentés, kihagyni a fordulót
- Használni 1 **manát** a forrásból:
 - Arany: nappal lehet bmely alap szín
 - Fekete: éjjel segít pár effektust
- Játssz ki: speciálist ♠, gyógyítást ♠, mozgást ♠ és befolyást ♠: bmikor (csatában nincs gyógyulás)
- Játssz ki kártyákat fektetve 1 mozgás, befolyás, támadás v védekezés pontért
- **Gyógyulás:**
 - Hős: 1 ♠ = 1 ♠ gyógyít→rakd vissza a ♠-pakliba
 - Egység: 1 ♠ = egység szintje ♠→ rakd vissza a ♠-pakliba
- **Képességek:**
 - ♠ 1-szer 1 körben (fordítsd meg)
 - ♠ 1-szer 1 körben. Hatása az adott fordulóig tart. Új forduló elején megfordítani
 - Amúgy használd minden fordulóban

A. Vagy Általános forduló: mozogj először és/vagy végezz 1 akciót

1. Mozogj: játssz mozgást. Mozogj és/vagy fedezz fel (2 ♠) bmennyi mezőt

2. Akció:

- Ostromolj erődített helyet vagy Volkaret
- Portyázó ellenségek támadása vagy kihívása
- Interakció a helyiekkel: vásárolj: ♠: +/- ♠
- Toborozz a mágikus tisztáson
- Játssz ki effektust ♠
- Kalandhelyszín felfedezése
- Kolostor felgyújtása

B. vagy Pihenés:

-Szokásos: (min 1 nem-♠ a kezében) dobj el 1 nem-♠ + bmennyi ♠ kártyát

-Lassú: (mind ♠ a kézben) dobj el 1 ♠

• **Báb:**

-Ha kártyapaklija üres: kör vége bejelentés

-Amúgy húzz 3 kártyát

-Ha utolsó kártya=kristály, húzni még annyit ahány kristállyal =

Forduló vége

1. Vissza és újradobni a manát

2. Kényszerített visszalépés (ha nem biztonságos a mező)

3. Mágikus tisztás+bánya előnyök

4. Jutalmak:

-Kristály: max 3 egyszínű. Dobni randomért. Arany = válassz. Fekete = +1 ♠

-Ereklyék: húzni jutalom +1. Visszarak 1, maradék paklid tetejére

-Varázs/HA: válassz →paklid tetejére, majd feltölteni a kínálatot

-Egység: vegyél kínálatból. Felosztatni az egységet ha nincs parancsjelző (esetleg szintlépés először)

5. Szintlépés

-♥ Fordítsd át parancsjelzőnek

-♠ +2 képesség és:

▪ vegyél el egyet, a másik→képességek közös területe +1 HA kártya

▪ vegyél el egy közöst→2 saját a közös területre kerül + 1 HA a kínálat ALJÁBÓL

6. Új kártya húzása

-Eldobhatsz bmennyi nem-♠

-Húzz kézlímitig (+vár, város, más bónusz)

Új kör

1. Nappal/Éjjel megfordítása

2. Mana újradobása (játékos szám+2. Újradobni fekete-arany míg fele nem alapszín)

3. Új egység kínálat:

-Eldobni régit, húzni játékos szám+2

-Ha van központ lapka, Ezüst, Arany váltakozva

-HA kártyák kirakása minden kolostor után

4. Varázs/HA frissítése

-Legalsó kártya a pakli aljára megy

-Báb esetén: add neki: a legalsó HA kártyát + varázslattal egyszínű kristályt

5. Minden játékos

-**Visszafordítja a lobogókat+képességeket**

-**Felkészültté teszi az egységeit**

-**Összekeveri a cselekedet paklit és kézlímitig húz**

6. Válassz egy Taktika kártyát és újarakni a **kör sorrend** jelzőket

Volkare generális

• **Harc:** Mint normálisan, kivéve:

-Volkare támad. De nem támadhatod

-Harc előtt dobj Volkare támadását megállapítani

-Volkare meghal ha az összes egysége meghal

• **Volkare támad:**

-Nem hatnak rá a hely erődítések

-Válassz részleges vagy teljes harcot

• **Volkare megostromlása:** mint egy helyszín ostroma, kivéve:

-Nincs ♠ változás

-Az egységei nem erődítettek, hacsak nem erődített helyszínen áll vagy falon keresztül támdjuk

-Legyőzve Volkaret lépj a helyére, különben vissza oda ahonnan megtámadtad

Harc ellenségekkel

1. Távharci/Ostrom (bmennyi)

-Válassz 1 v több E célpontot

-Csak távharci+ostrom kártyák (más kártyák nem játszhatók oldalt) Ha erődített→csak ostrom. Semmilyen kártya ha duplán erődített

-Összeadni támadást (½ pont ↓ ha bmely cél ellenálló)

-Ha érték ≥ teljes páncél, eldobni+értékelni

2. Védekezés (egyszerre 1 E)

-Válassz 1 E-t blokkolni

-Összeadni védekezést (½ pont ↓ ha nem hatékony)

-Ha érték ≥ támadás → sikeres

3. Sebesülés (egyenként minden nem kivédettért)

-Sebzés mértéke=E támadás

-**Egység:** minden nem ♠ egység → teljes ♠ - egység páncél (mindenképp sebesül)

minden nem ♠ ellenálló egység → teljes ♠ - egység

páncél=einyeli? Igen: semmi; Nem: ♠

-**Hős:** ♠/páncél=db ♠ kártya 1 a kézbe

-**Kiütve:** ha ♠ kártyák ≥ módosulatlan kézlímit→eldobni az összes nem ♠ kártyát

4. Támadás: mint 1. fázis, kivéve:





-Bmilyen támadás játszható

-Játszható kártya fektetve

-Erődített nem számít

Helyszín leírás	
	Ostrom: -1 ♠. Harc E-el (erődített+város spec bónusza). Amennyi legyőzve→annyi pajzs jelölő. Interakció: Toborzás. ♠:♠+db pajzs. City specific options. Bónusz: Kézlímit +1 benne v szomszédban.
	Ostrom: Harc E-el. Amennyi legyőzve→annyi pajzs jelölő. Interakció: Toborzás erőd v falu egységek táborban v szomszédos mezőről. Fizess 1 ♠→ezüst egység kínálathoz. ♠:♠+db pajzs. Hajsza: Táborral szomszédosan harc barna v vörös E-el v mindkettő. Pajzsjelző ha min 1 legyőzve. Bónusz: Kézlímit +1 és +ahány vár a mienk.
	Képpel fel ha nappal szomszédos mezőn Ostrom: -1 ♠. Harc szürke E-el (erődített) Meghódítva→ megjelölni. Interakció: Toborzás. Bónusz: Kézlímit +ahány vár a mienk.
	Képpel fel ha nappal szomszédos mezőn Ostrom: -1 ♠. Harc lila E-el (erődített) Meghódítva→ megjelölni. Jutalom: Varázslat. Interakció: Toborzás. Varázslat vásárlás: 7 ♠ + megfelelő mana

	Képpel fel nappal, képpel le éjjel Felkutatva: Oltár: Fizess adott manát, jelöld, kapsz adott P . Ellenség: Harc. Legyőzve: megjelölni + adott jutalom.
	Felkutatva: Harc barna E-el. Éjjeli szabályok. Egység nem jön. Megjelölni. Jutalom: Dobj: fekete/arany→varázslat. Amúgy ereklye.
	Felkutatva: Harc vörös E-el. Éjjeli szabályok. Egység nem jön. Megjelölni. Jutalom: Varázslat+ereklye.
	Felkutatva: Harc barna E-el. Megjelölni. Jutalom: 2 kristály. Dobj. Arany = válassz. Fekete = +1 P
	Felkutatva: Harc 2 barna E-el. Megjelölni. Jutalom: Ereklye+3 kristály. Dobj. Arany = válassz. Fekete = +1 P
	Felkutatva: Válassz 1 egységet. Használj 2, 4 v 6 K . Harc barna E-el. Legyőzve: megjelölni az adott részt. Meghódítva 1x/játékos. Jutalom: Résztől függ: (2) 2 választott kristály (4) varázs v (6) ereklye.
	Felkutatva: Válassz 1 egységet. Használj 2, 4 v 6 K . Harc vörös E-el. Legyőzve: megjelölni az adott részt. Meghódítva 1x/játékos. Jutalom: HA +résztől függ: (2) 2 választott kristály (4) varázs v (6) ereklye.
	Interakció: Toborzás. Végy 1 H =2 K . HA =6 K . Felégetés: -3 K . Harc lila E-el egységek nélkül. Legyőzve: megjelölni=kolostor nincs többé. Jutalom: Ereklye.
	Interakció: Toborzás. Végy 1 H =3 K . Kifosztás: -1 K + 2 kártya húzása.
	Interakció: Toborzás. +1 K : vár, mágus, kolostor; +3 K : város egységekért.
	Provokálás: Megtámad ha 2 szomszédos mezőjén áthaladsz. Kihívás: Szomszédos mezőről megtámadható. Jutalom: +2 K .
	Provokálás: Megtámad ha 2 szomszédos mezőjén áthaladsz. Kihívás: Szomszédos mezőről megtámadható. Jutalom: +1 K .

	Bányászás: Ha a forduló vége a bányán, azonos színű kristály a tied.
	Bányászás: Ha a forduló vége a bányán, válassz 1 kristályt a színekből.
	Gyógyító hatás: Ha a forduló vége itt, 1 H eldobható az eldobott lapjaid közé (nem vissza a H pakliba!!). Feltöltődés Mágiával: Itt kezded a fordulód: nappal arany mana, este fekete mana.
	Mozgás: áthaladni rajta: +1 K . Harc: Megtámadva E-et falon keresztül→erődített. Portyázó E-k nem provokáltak falon keresztül.

Támadás típusok	
	Minden támadás egyenként játszandó le. Hatások akadályoznak 1 E támadást → akadályozzák minden támadását. E sikeresen blokkolt ha minden támadása kivédett.
	Tűz: Kivédésére csak a Jég és a Hideg Tűz Védekezések hatékonyak (a többi $\frac{1}{2}$).
	Jég: Kivédésére csak a Tűz és a Hideg Tűz Védekezések hatékonyak (a többi $\frac{1}{2}$).
	Hideg tűz: Kivédésére csak a Hideg Tűz Védekezések hatékonyak (a többi $\frac{1}{2}$).
Védekező ellenség képességek	
	Erődített: Csak Ostrom Támadások használhatók a Távh./Ostrom fázisban (ha megerősített helyszínt véd, akkor nem támadható).
	Fizikai Ellenállás: A Fizikai Támadások (beleértve a fektetve kijátszott kártyákat) nem hatékonyak ($\frac{1}{2}$).
	Tűz Ellenállás: A Tűz Támadások nem hatékonyak ($\frac{1}{2}$). Az E figyelmen kívül hagyja minden vörös kártya nem-Támadás hatását és a vörös manákkal felerősített Egység képességeket.
	Jég Ellenállás: A Jég Támadások nem hatékonyak ($\frac{1}{2}$). Az E figyelmen kívül hagyja minden kék kártya nem-Támadás hatását és a kék manákkal felerősített Egység képességeket.
	Tűz és Jég Ellenállás egyszerre: A Hideg Tűz Támadások sem hatékonyak ($\frac{1}{2}$).
	Ravasz: Az alacsonyabb érték csak támadási fázisban ha minden támadása előzőleg sikeresen

	védve volt. Páncél módosítók mind2 értékre vonatkoznak.
	Nem Erődített: minden helyszín erődítés figyelmen kívül hagyva.
	Misztikus ellenállás: az E ellenáll minden nem-Támadó/Védekező hatásnak. Hatások mik direktben változtatják az E támadását fennállnak.
Letámadó ellenség képességek	
	Iédző: Védekezés fázis elején húzz barna E-t. Ez helyettesíti az E-t a Védekezés és a Sebesülés fázisokban, eztán eldobni.
	Fürge: kivédéséhez kétszer annyi Védekezésre van szükség, mint az E Támadásértéke.
	Brutális: Ha nem védik ki, akkor kétszer annyi sebzést okoz, mint a Támadásértéke.
	Mérgező: Ha Egység H -t → 2 H kártyát kell ráhelyezni. Minden H -t a Hős még egy H -t az eldobott lapjai közé is tesz.
	Bénító: Ha Egység H -t → megsemmisül. Ha Hős H -t → eldobja minden nem- H kártyát a kezéből.
	Orgyilkos: tőle a támadást nem védheti ki Egység; ha nem védik ki mind a Hősre megy.
	Ormótlan: a Védekezési fázisban K -t költeni. Minden db 1-el csökkenti a támadását. Ha támadása 0→sikeresen blokkolt.
Egység ellenállások	
	Kevesebb hatásosak a fizikai támadások.
	A Tűz Támadások nem hatékonyak ($\frac{1}{2}$). +figyelmen kívül hagyja minden vörös kártya nem-Támadás hatását és a vörös manákkal felerősített Egység képességeket.
	A Jég Támadások nem hatékonyak ($\frac{1}{2}$). +figyelmen kívül hagyja minden kék kártya nem-Támadás hatását és a kék manákkal felerősített Egység képességeket.
	Tűz és Jég Ellenállás egyszerre+a Hideg Tűz Támadások sem hatékonyak ($\frac{1}{2}$).

Volkare szintjei											
4	H	H	K	5	H	H	K	6	H	H	K
7	H	K	K	8	H	H	K	9	H	H	K
10	H	H	K	11	K	K	K	12	K	K	K
13	K	K	K	14	K	K	K	15	K	H	K