

The background features a dramatic, painterly illustration of three characters. In the center, a man with a beard and a blue and white uniform holds a large, ornate sword aloft. To his left, a woman with red hair and a blue uniform looks forward. Behind them, a large, metallic, armored figure stands with its arms outstretched. The sky is filled with swirling clouds and a bright light source, possibly the sun or moon. The overall style is reminiscent of classic fantasy book cover art.

MAGIC THE GATHERING
HEROES
OF
DOMINARIA™
BOARD GAME

SZABÁLYKÖNYV

fordította: BEORN (2018)
lektorálta: HIPSZKI LÁSZLÓ
nem hivatalos és nem szó szerinti fordítás!

Art by: Tyler Jacobson

A játék áttekintése

Üdvözlünk, síkjáró! Végül Dominariában kötöttél ki, ebben a lassan helyreálló világban. A mana elkezdett visszaáramlani erre a síkra, de a baljós Cabal továbbra is csak arra törekszik, hogy mindent ők irányíthassanak. Utazz Dominaria ősi tartományain keresztül, gyűjts manát, emelj manalitokat, kutass fel elveszett ereklyéket, és szállj szembe a Caballal. A ley-vonalak kiépítésével egyre több managyűjtő-helyet érhetsz el, amivel egyre közelebb kerülhetsz a célohoz, hogy Dominaria hőségé válhass.

A játék megnyerése

A játék végén a legtöbb győzelmi pontot (VP) összegyűjtő játékos nyer. Teljesítsd a küldetéseket, találj varázstárgyakat, fejleszd a dominariai erőforrásaidat, és szállj szembe a Caballal, hogy győzelmi pontokat szerezhess!

Tartozékok

- 1 játéktábla
- 4 hóstábla
- 120 manajelző
- 20 manalit manajelző (játékosonként 1-1 készlet)
- 20 Cabal-jelző
- 15 varázstárgyjelző
- 3 küldetéskövető
- 4 pontjelző
- 10 nyilvánosküldetés-lapka
- 1 fordulójelző
- 50 Dominaria-kártya
- 45 küldetéskártya
- 20 varázstárgykártya
- 16 hősjelző
- 20 manalitjelző
- 32 ley-vonal-jelző



Amikor a pontjelződ elér az 50-es mezőre, fordítsd át a másik (50-es) oldalára, és tedd a pontozósáv elejére.



Miután toboroztál egy hőst, felépítettél egy manalitot, vagy létrehoztál egy ley-vonalat, vedd el a megfelelő játékkomponenst a sávja bal széléről, és tedd át a játéktáblára.

A kezdő helyszínek: Caligo Morass, Orvada, Esturin, Verdura és Bogardan.

A hóstáblád bal oldalán van a játéktérületed. A varázstárgyaid és az aktív küldetéseid kerülnek ide.

Miután szembeszálltál a Caballal, tedd a legyőzött Cabal-jelzőket ide.

A hóstábládtól jobbra van a befejezett-területed.

Tárold az összegyűjtött manajelzőidet a hóstáblád fölött - ez a managyűjtőd.

Játéktartozékok

Mana



A játékban 5 különböző színű manajelzőt találsz, melyek megfelelnek a játéktáblán lévő helyszínek színeivel. A játék során ezekről a helyszínekről fogsz manát gyűjteni. Adhat még neked manát pár küldetés, varázstárgy és egyéb jutalom is. Az általad összegyűjtött manajelzőidet tárold a hóstáblád felett.

Mind az öt síkjáró-képesség (lásd a 6. oldalon) aktiválásához bizonyos mennyiségű és színű manát kell elköltened. Minden egyes képesség előtt szerepel az elköltendő mana mennyisége és színe. Például egy manalit felépítése 4 piros manába kerül. Ez azt jelenti, hogy el kell költened legalább 1 piros, és 4 tetszőleges másik színű manajelzőt (akár újabb pirosakat is).

Küldetések

Az egyik módja annak, hogy a játék során győzelmi pontokat szerezz, az a küldetések teljesítése. Minden küldeteskártya szövegmezőjében megtalálod, hogy mit kell tenned a **teljesítéséhez**. A forduló során bármikor, amikor megfelelsz egy küldetés követelményeinek, tedd le a kártyáját képpel felfelé a befejezett-területedre. Ezek a játék végén győzelmi pontot érnek majd, és azonnal megkapod a teljesítéséért járó jutalmadat is.

Néhány küldetés szövege előírja, hogy mikor **kezdheted** el ezt az adott küldetést. Egy küldetés elkezdéséhez tedd a kártyáját képpel felfelé a játékterületedre. Az ilyen küldetések pontosan ismertetik, hogy hogyan és mikor tudod őket teljesíteni.

Tarts a még el nem kezdett, illetve még nem teljesített küldeteskártyáidat a kezdedben úgy, hogy a többi játékos ne lássa őket.

Új küldetés szerzése

Néhány küldetés jutalma az, hogy kaphatsz egy új küldetést. Ezenkívül a hős-, manalit- és ley-vonal-sávok egyes mezőin szerepel a **!** szimbólum, ami azt jelenti, hogy ha egy ilyen mezőt fedsz fel, kapsz egy új küldetést. Hasonlóképp működik a Cabal-sáv is: kaphatsz egy új küldetést, ha letakarsz egy **!** szimbólumot.

Amikor új küldetést kapsz, húzd fel a küldeteskártyák paklijának 2 legfelső lapját, válassz ki közülük egyet, amit vegyél a kezdedbe, a másikat pedig tedd vissza a pakli aljára.

Nyilvános küldetések

Minden játékos számára elérhető az 5 különböző nyilvános küldetés. Legfeljebb 2 játékos teljesíthet egy nyilvános küldetést, ha megfelelnek annak követelményeinek. Az első játékos, aki teljesíti egy nyilvános küldetés követelményeit, a több győzelmi pontot érő lapkát veszi el, a második játékos pedig a másikat. Egy játékos nem veheti el egyazon nyilvános küldetés mindkét lapkáját, de több különböző nyilvános küldetést is teljesíthet.

Tedd a teljesített küldetéslapkákat a befejezett területedre.



küldetés-kártyák



nyilvánosküldetés-lapkák

Varázstárgyak

A *Dominaria*ról szóló legendák páratlan ereklyékről regélnek, melyeket eltemettek az egész síkon.

Néhány Dominaria-kártya varázstárgyjelzőket helyez el a játéktáblán. A varázstárgyak speciális képességekkel rendelkeznek, amelyek segítségre lehetnek a dominariai kalandjaid során. A megszerzett varázstárgykártyákat a játékterületeden kell elhelyezned. Ezen túl minden varázstárgykártya pontot is ér a játék végén.

Amikor új varázstárgyhoz jutsz, húzd fel a varázstárgykártyák paklijának 2 legfelső lapját, vegyél egyet a kezdedbe, a másikat pedig tedd vissza a pakli aljára.

Új varázstárgy szerzése

Néhány varázstárgy olyan képességgel bír, amelyik csak egyszer használható. Ha egy képesség arra utasít, hogy pontozz le egy varázstárgyat, tedd át a befejezett-területedre (a hóstábládtól jobbra), hogy aktiváld annak képességét. Ettől még ugyanúgy kapsz érte győzelmi pontot a játék végén, de a képességei már nem befolyásolják tovább a játékot.

Hősök

A *hősfigurák* képviselik a hatalmat, amikor *Dominaria* földjét járják.

A hőseid határozzák meg, hogy hol gyűjthetsz manát, és hogyan hajthatod végre a többi játékakciót. A játék során további hősöket toborozhatsz, a maximális 4-ig.

A játékot egyetlen hőssel és egy mozgásakcióval kezded. A hóstáblád hössorának minden mezőjén van egy szimbólum. Minden szimbólum, amit felfedsz (egy hős toborzásával), egy-egy újabb mozgásakciót biztosít a számodra. Lásd „A hőseid mozgatása” fejezetet a 6. oldalon.

Amikor egy új hóst toborzol, további mozgásokat hajthatsz végre ebben a körödben. Ezen kívül a harmadik hős toborzásakor egy új küldetéshez is jutsz.

Manalitek

A *manalitek* az egyes helyszíneken megalkotott tartós manakötéseket jelképezik.

A játék során maximum 5 manalitot építhetsz, eltérő színű helyszíneken. Építhetsz manalitot egy olyan helyszínen, ahol már más is épített egyet.

A forduló **végén** egy-egy olyan színű manalit manajelzőt kapsz, amilyen színű helyszínekre már építettél manalitot. Ezeket a manajelzőket ugyanúgy tudod felhasználni, mint bármelyik másik sima manajelzőt. Az egyetlen különbség az, hogy mindaddig, amíg egy adott színű területen felépült manalitodhoz tartozó manajelződ még a managyűjtődben van, nem kaphatsz másikat.

Például: Gavin eddig 2 manalitot épített fel, egyet egy piros, egyet egy kék területen. A forduló végén kap 1 piros és 1 kék manalit manajelzőt. A következő fordulóban elkölte a kék manalit



varázstárgy-kártyák



hősfigurák



manalitek



manalit manajelzők

manajelzőjét. A forduló végén visszakapja a kék manalit manajelzőjét, de nem kap új piros manalit manajelzőt, mivel még mindig ott van a korábban kapott piros manalit manajelzője a managyűjtőjében. Ha egy későbbi forduló során elkölti ezt a piros manalit manajelzőjét, azon forduló végén vissza fogja kapni.

A 2. és 4. manalitud megépítése után egy-egy új küldetéshez jutsz.

Ley-vonalak

A ley-vonalak olyan mágikus kötések, amelyek javítják a managyűjtési képességedet a játéktáblán.

Egy ley-vonal hálózatot hozol létre azzal, ha egy vagy több helyszínt a ley-vonalak folyamatos sorozatával kapsz össze. Az egyes helyszínek között húzódo vastag szaggatott vonalak a ley-vonalak potenciális helyeit jelképezik. A játék során maximum 8 ley-vonalat építhetsz ki. Minden alkalommal, amikor leteszed egy ley-vonal-jelződet, vagy egy már meglévő hálózatodat tudod vele bővíteni, vagy egy új hálózatot kezdesz.

A második, negyedik és hatodik ley-vonal-jelződ beépítése után 2-2 zöld manajelzőt vehetsz el a közös készletből. Egy-egy új küldetéshez jutsz a harmadik és hetedik ley-vonal-jelző beépítése után.

Managyűjtés a ley-vonalak segítségével

Managyűjtésekor (lásd az „Akciófázis” fejezetet a 6. oldalon), begyűjtheted a manát minden olyan helyszínről is, amelyik ley-vonalakon keresztül kapcsolódik az egyik hősödhöz. Ez nem jelenti a hős mozgatását.



Például: Aynak van egy hőse Sursi helyszínen. A managyűjtés során nem csak Sursi fehér manáját kapja meg, hanem a kiépített ley-vonal hálózatán keresztül megkapja ehelyett Estark fekete-, vagy Shanodin zöld manáját is.

A Cabal

A Cabal odafigyel minden tevékenységre Dominariában, és próbál úgy helyezkedni, hogy nálad előbb szerezze meg az erőforrásokat.



Cabal-jelzők

Cabal lerablás

A Cabal-jelzők néhány Dominaria-kártya hatása következtében kerülnek a játéktáblára. Ha egy helyszínen van egy Cabal-jelző, akkor onnan nem gyűjthető be mana, még ley-vonalakon keresztül sem. Manajelző továbbra is letehető erre a helyszínre, és a többi akciót (manalit építése, ley-vonal létrehozása, varázstárgyak felkutatása, stb.) sem érinti.

A második, negyedik és hatodik Cabal legyőzése, és a jelzője elhelyezése után egy-egy új küldetéshez juthatsz.

A játék előkészítése

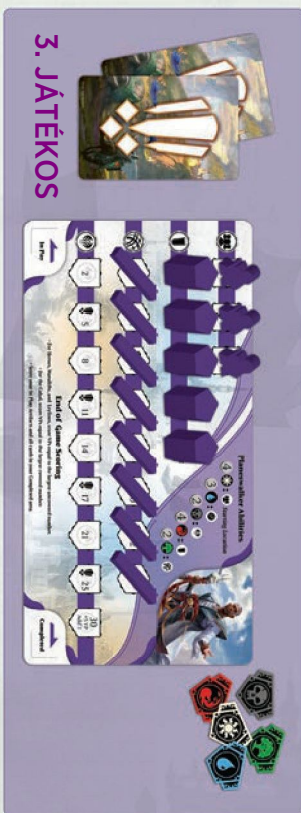


Dominaria-pakli

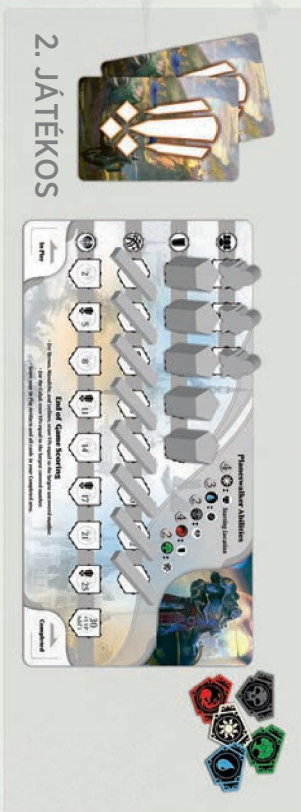
1. Tedd a játéktáblát az asztal közepére.
2. Keresd ki a 10 nyilvánosküldetés-lapkát, és tedd őket a játéktábla közelébe típus szerint szétválogatott öt oszlopba úgy, hogy a 10 VP-s lapkák legyenek felül.
3. Keverd meg képpel lefelé a Dominaria- és varázstárgykártyákat, majd tedd a paklikat a játéktábla közelébe úgy, hogy mindenki kényelmesen elérje azokat. Hagyj némi helyet a dobott lapoknak is.
4. Tedd a manajelzőket a játéktábla közelébe. Ez lesz a közös készlet.
5. Tegyél a játéktábla minden helyszínére 1-1 megfelelő színű manajelzőt.
6. Tedd a fordulójelzőt a játéktábla fordulósávjának (Round Track) 1. mezőjére.
7. Minden játékos válasszon magának egy szintet, és vegye el az összes színéhez tartozó játékoszetevét. Készítsd elő a hóstábládat az alábbiak szerint:
 - Tedd a 3 hősfurádat, az 5 manalitudat és a 8 ley-vonal-jelződet a megfelelő sávok mezőire. A negyedik hősjelződ a kezdő hősöd, aki a játéktáblára kerül (lásd a 9. pontot).
 - A Cabal-sávod a játék kezdetén még üres, ezt a Cabal legyőzésével, és a jelzőik elhelyezésével tudod majd feltölteni.
 - Megkapod a manalit manajelző készletedet (minden színből 1-1 darabot). Tedd ezeket a hóstáblád közelébe (de ne fölé). Majd akkor kapod meg őket a managyűjtődbe, ha manalitokat építesz.
 - Tedd a pontjelződet a játéktábla pontozósávjának 0-ás mezőjére.
8. Ossz mindenkinek 4-4 küldeteskártyát, amiből mindenki kettőt megtarthat, a másik kettőt pedig keverjétek vissza a küldetéspakliba.
9. Az a játékos lesz a kezdőjátékos közületek, aki a legutóbb egy időutazáson vett részt. Ha véletlenül egy időutazó sincs közöttetek, határozzátok meg véletlenszerűen, hogy ki legyen a kezdőjátékos. A kezdőjátékosal kezdve, és az óramutató járásával megfelelő irányba haladva, mindenki tegye le a kezdő hősét az egyik tetszőleges kezdőhelyszínre. Több hős is kezdhet ugyanazon a helyszínen.

Két játékos esetén mindenki két hősét fogja elhelyezni a játék kezdetén. A kezdőjátékos elhelyezi a kezdő hősét egy tetszőleges helyszínen, majd a másik játékos elhelyezi mindkét hősét, végül a kezdőjátékos elhelyezi a második hősét is ugyanazon, vagy eltérő helyszínen. Megjegyzés: ez azt jelenti, hogy mindkét játékosnak lesz egy-egy extra mozgása már az első fordulóban.

3. JÁTÉKOS



2. JÁTÉKOS



nyilvánosküldetés-lapok



küldetéspakli



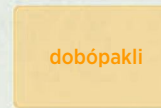
Dominaria-pakli



dobópakli



varázstárgyak



dobópakli



dobópakli



Cabal-jelzők

manajelzők közös készlete



pontjelzők



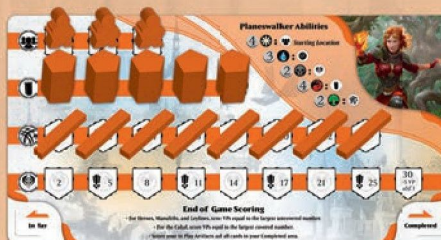
fordulójelző

kezdő küldetés-kártyák

hóttábla



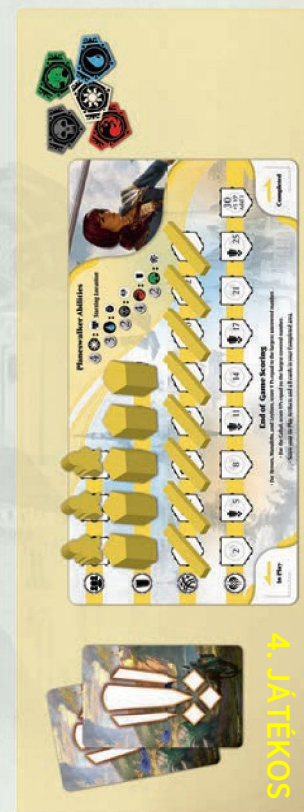
1. JÁTÉKOS



manalit manajelzők készlete

a játékos kezében lévő lapok

4. JÁTÉKOS



A játék menete

Egy játékkör menete


Minden játékkör 2 fázisból áll: a manafázisból és az akciófázisból.

Manafázis

A forduló elején csapd fel a Dominaria-pakli legfelső lapját. Tegyéél egy-egy manajelzőt **minden** olyan helyszínre, amelynek színe (szimbóluma) megegyezik a felcsapott kártya bal alsó sarkában látható szimbólummal. Ha a kártya jobb felső sarkában látható egy varázstárgy-, vagy egy Cabal-szimbólum, tegyéél egy-egy megfelelő jelzőt a felsorolt helyszínekre.



Akciófázis

Amikor sorra kerülsz, az alábbi akcióid mindegyikét végrehajthatod, tetszőleges sorrendben, és egyeseket tetszőleges számban megismételve:




1. **A hőseid mozgatása:** Eggyel több mozgásakciót hajthatsz végre, mint ahány mozgásszimbólum  látható a hőstábládon (a játék kezdetén még csak 1 mozgást). Minden egyes mozgásakcióval az egyik tetszőleges hőződöt egy tetszőleges szomszédos helyszínre mozgathatod át.
2. **Managyűjtése:** Ezt az akciót fordulónként csak egyszer hajthatod végre, függetlenül attól, hogy éppen hány hőst irányítasz. Vedd el a tábla azon helyszínei közül EGYRŐL az összes manajelzőt, ahol van legalább egy hőződ. Olyan helyszínt is választhatsz, amik ley-vonalak segítségével kapcsolódnak bármelyik hőződ helyszínéhez. Nem veheted viszont el a manajelzőt olyan helyszínről, ahol épp van Cabal-jelző (lásd „A Cabal” fejezetet a 4. oldalon). A begyűjtött manajelzőidet tedd a hőstáblád fölé, a managyűjtődbe. Ezek itt maradnak, amíg el nem költöd őket, ami lehet akár egy későbbi forduló során is.



3. **Síkjáró-képesség használata:** Az alábbiakban felsoroljuk az öt síkjáró-képességet. Mindegyik használataért bizonyos mennyiségű és színű manával kell fizetned. Bármennyi képességedet használhatod az alábbiak közül, tetszőleges sorrendben (egy képességet akár többször is) mindaddig, amíg a költségét meg tudod fizetni. A manaköltség megfizetéséhez dobd el a közös készletbe a managyűjtődől a megfelelő manajelzőidet.

- **Hős toborzása,** költsége: 4  - Vedd le a hőstábládról a bal szélső hősfurádat, és tedd át a játéktábla bármelyik kezdő helyszínére. Az újonnan toborzott hőződ azonnal mozoghat, mivel kapsz egy új mozgásakciót.
- **Varázstárgy meglelése,** költsége: 3  - Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha egy varázstárgyjelző van egy hősőddel azonos helyszínen.

Tedd vissza a varázstárgyjelzőt a közös készletbe, majd húzz 2 varázstárgykártyát a pakliból, egyet közülük tegyéél képpel felfelé a játékterületre, a másikat pedig tedd vissza a pakli aljára. A most megszerzett varázstárgyad minden képessége azonnal aktiválódik és használható.

- **Harc a Cabal-lal,** költség: 2  - Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha egy Cabal-jelző van egy hősőddel azonos helyszínen. Vedd le a Cabal-jelzőt a tábláról, és tedd a hőstáblád balról legelső üres Cabal-mezőjére.
- **Manalit építése,** költség: 4  - Vedd le a hőstáblád bal szélső manalit-jelzőjét, és tedd át az egyik hőződ helyszínére. Minden manalitodnak más színű helyszínen kell megépülnie, de lehet ugyanott, ahol már van egy vagy több másik játékos manalitja.
- **Ley-vonal létrehozása,** költség: 2  - Vedd le a hőstáblád bal szélső ley-vonal-jelzőjét, és tedd át az egyik hőződ helyszínéhez kapcsolódó, még üres szaggatott vonalra. Minden egyes potenciális ley-vonalra csak egy jelződet teheted, de több játékos is leteheti ugyanarra a szaggatott vonalra a saját ley-vonal-jelzőjét.

4. Használd egy varázstárgyad képességét.

5. **Befejezel egy küldetést.** Ha eleget teszel egy kezdedben, vagy a játékterületen lévő küldetés követelményeinek, tedd át a kártyáját a befejezett-területre. Gyűjtsd be azonnal az érte járó összes jutalmadat.

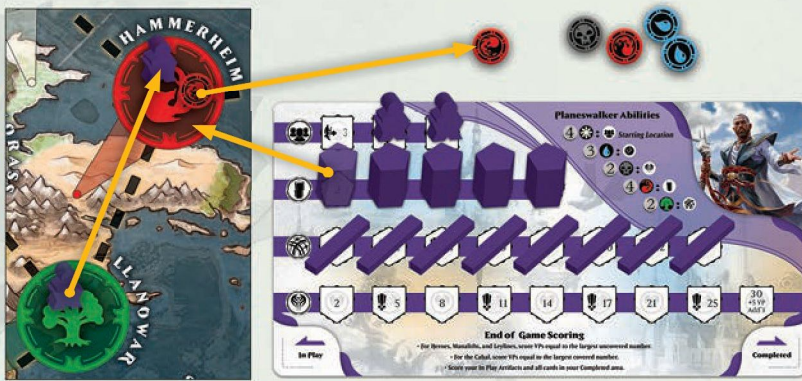
Ha végeztél minden akcióddal, amit ebben a körödben végre akartál hajtani, a tőled balra ülő játékos játékköre (manafázisa és akciófázisa) következik.

Példaforduló

Bryan a játékkörét két hőssel kezdi: az egyik Llanowar, a másik pedig Urborg helyszínen tartózkodik épp. Felcsapja a Dominaria-pakli legfelső lapját, és mivel annak bal alsó sarkában egy piros manaszimbólum látható, az összes piros helyszínre rárak a közös készletből 1-1 piros manajelzőt.

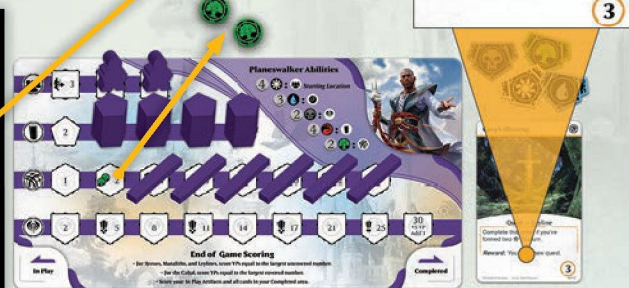
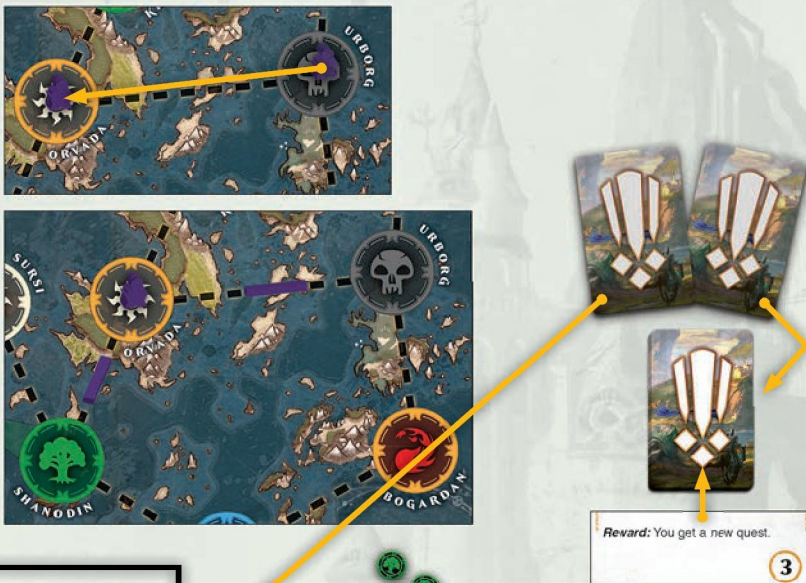


Az első mozgásakciójával Bryan a Llanowarban lévő hőst Hammerheimbe mozgatja át. Ezután végrehajt egy managyűjtés akciót, és begyűjti a piros manát Hammerheimből (a másik hőse helyszínén épp nincs manajelző). Ezután felépíti az első manalitját Hammerheimben, 1 piros és 4 másik manát fizetve ezért a sikkáró-képességért (közte a most begyűjtött piros manát is).



Ezután a másik mozgáslehetőségét is kihasználva, a második hőst Urborgból Orvadába mozgatja.

Ezután két ley-vonalat hoz létre, Orvada és Urborg, illetve Orvada és Shanodin között. Ezért összesen 2 zöld és 4 tetszőleges színű manát fizet. A feltárt mező miatt jutalmul kap 2 zöld manajelzőt, ami lehetővé teszi számára, hogy befejezze a „Gaea Áldása” (Gaea’s Blessing) küldetését. A küldeteskártyát képpel felfelé a befejezett-területére teszi, jutalmul pedig egy új küldetéshez jut (felhúzza a 2 legfelső küldeteskártyát, az egyiket megtartja, a másikat pedig visszateszi a küldetespakli aljára).



Az utolsó mozgáslehetőségével a hőst Orvadából Shanodinba mozgatja. Bryan játékköre ezzel véget ér, kap egy piros manalit (mert van egy piros területen manalitja).

Nem tudom honnan lett neki 3 mozgáslehetősége? - a ford.



A forduló vége

Ha minden játékos végzett a saját játékkörével, a forduló is véget ér. Mozgasd a fordulójelzőt egy mezővel előre a fordulósávon.

A játék vége

A játék bizonyos számú forduló végeztével ér véget:

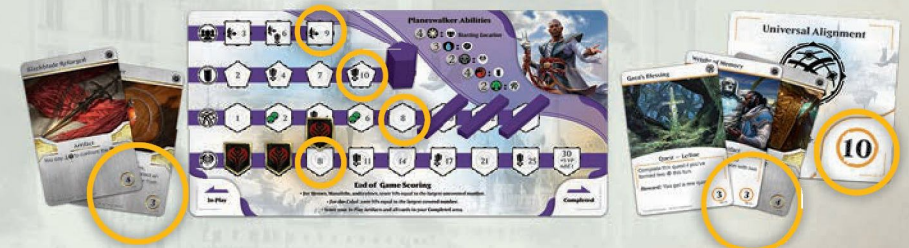
- 2 játékos esetén - a 11. forduló végeztével
- 3 játékos esetén - a 10. forduló végeztével
- 4 játékos esetén - a 9. forduló végeztével

Pontozás

Győzelmi pontot kapsz az alábbiak után:

- A hőstáblád hős-, manalit- és ley-vonal-sávjaiban a felfedett legmagasabb számok összege.
- A hőstáblád Cabal-sávjának lefedett legmagasabb szám után.
- Minden játékkerületeden lévő varázstárgy után.
- Minden befejezett-területeden lévő kártya (varázstárgy, vagy küldetés) és nyilvánosküldetés-lapka után.

A legtöbb győzelmi pontot (VP-t) összegyűjtő játékos megnyeri a játékot! Döntetlen esetén a legtöbb győzelmi pontot elérő játékosok közül az nyer, aki több győzelmi pontot szerzett a küldeteskártyáiból.



Például: A játék végén Bryan hőstáblája így néz ki. 9 VP-t kap a hősei után, 10-et a manalitsávja után, 8-at a ley-vonal-sávja után, és szintén 8-at a legyőzött Cabalok után. Ezután összeszámolja a játékkerületén lévő varázstárgykártyái után járó győzelmi pontokat (7), és a befejezett-területén lévő kártyáiért (10) és nyilvánosküldetés-lapkájaért (10) járó győzelmi pontokat. Bryan így összesen 62 győzelmi pontot szerzett.

Tippek és trükkök

- Próbálg meg olyan kezdő küldetéseket kiválasztani, amik jól kiegészítik egymást.
- Ha ugyanazon a helyen kezdesz, mint egy másik játékos, akkor sokat kell harcolnod a manáért, így érdemes legalább az elején minél messzebb kezdeni a többiektől.
- Minden körben érdemes manát gyűjtened, de néha fel kell áldoznod a játékköröd végi mennyiséget ahhoz, hogy valamivel korábban hozzáférhess már egy adott színű manához.
- Tartsd szemmel a nyilvános küldetéseket, és ne feledd el, hogy mindegyik után csak két játékos kaphat győzelmi pontot. De még mindig jobb egy második helyezés, mint végleg lemaradni egy nyilvános küldetésről!

Készítők

Fejlesztés és dizájn

Eredeti koncepció: Peter Lee és Rodney Thompson

Vezető dizájn: Bryan Hawley és Peter Lee

További dizájnerek: James Arnold, Kelly Digges, Chris Dupuis, Ben Hayes, Peter Ingram, Mel Li, Shawn Main, Bill McQuillan, Drew Nolosco, Ben Petrisor, Matt Tabak, Gavin Verhey és Mark Winters

Szerkesztő: Matt Tabak

Terméktámogatás: Kip Nordby és Matt Stevens

Játéktesztelők: Christopher Bellach, Ben Cammarano, Jordánia Comar, Melissa DeTora, Ethan Fleischer, Mark Globus, Glenn Jones, Tom LaPille, Dan McAuli e, Dave McDarby, Noé Millrod, Ken Nagle, Adam Prosak, Aaron Reed, Jules Robins, Bill Rose, Robert Schuster, Eli Shiin, Ken Tróp, Andrew Veen és Christopher Youngs

Terméktervezők: Mark Globus és Mike Turian

K+F adminisztráció

A kutatás-fejlesztési igazgató: Bill Rose

K+F főigazgatója: Aaron Forsythe

A terméktervezés vezetője: Mark Globus

Műveleti igazgató: Ken Troop

Dizájnmenedzser: Mark Gottlieb

Világépítő-menedzser: Jenna Helland

Művészeti vezető: Jessica Lanzillo

Játékdizájn-menedzser: Dan Burdick

Delta menedzser: Marisa Fulmer

Védjegy és értékesítés: Adam Colby, Matt Danner és April Glass

Kreatív és produkciós stúdió: Christine Risinger, Godot Gutierre, Keven Smith, Kip Nordby és Robert Hawkey

Térkép illusztráció: Jared Blando

WizKids szerkesztő: Summer Mullins

WizKids vezető grafikus dizájn: Richard Dadisman

WizKids szerkesztő dizájn: Patricia Rodriguez

Játékvariáns

Ha már mindenki kellő mélységben ismeri a játékot, próbáljátok ki azt is, hogy a játék kezdetén minden egyes helyszínre 2-2 megfelelő színű manajelzőt tesztek. E korai építkezési lehetőség elősegítése kicsit megnövelheti a játék idejét.


Szimbólumok

	fehér mana		küldetés
	kék mana		varázstárgy
	fekete mana		hős
	piros mana		manalit
	zöld mana		ley-vonal
	3 tetszőleges színű mana		Cabal

WIZKIDS



© 2018 WIZKIDS/NECA, LLC. WIZKIDS and related marks and logos are trademarks of WizKids. All rights reserved.

© 2018 Wizards of the Coast LLC. Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, Heroes of Dominaria, their respective logos, the  symbols, and characters' name and distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast LLC in the USA and other countries. Used with permission. All Rights Reserved.

Art by: Magali Villeneuve