

JÁTÉKSZABÁLY



KÖDSZERZET

— A PAKLIÉPÍTŐ JÁTÉK —

KÖDSZERZET

— A PAKLIÉPÍTŐ JÁTÉK —



Üdvözlünk Brandon Sanderson **Ködszerzet** regénysorozatának világában! Ebben a Scadrial sebzett világában játszódó játékban szuperképességekkel megáldott ködszerzetekként kell küzdenetek egymással a hamu és köd városában, az Uralkodó és a rettegett acélinkvizítorai által uralt Luthadelben.

Bújj egy ködszerzet bőrébe, és égess fémeket, hogy felszabadítsd a benned rejlő természetfeletti erőt. Ha acélt égetsz, érmezápport zúdíthatsz az ellenfeleidre, a forrasszal emberfeletti erőre tehetsz szert, az ön felerősíti az érzékeidet, de számos más képességet is szerezhetsz. A játék sok lehetőséget tartogat, és minden játékkal újabb stratégiákat próbálhatsz ki. Acélra és vásra koncentrálsz, hogy minél több sebzést okozz az ellenfeleidnek? A bronzot és vörösrezet választod, hogy elrejtőzz az ellenfeleid elől, és új képességek után kutass a piacon? Esetleg az arany középút mellett döntesz, hogy meglepd az ellenfeleidet egy seregnyi új képességgel? Bármelyik stratégiát is választod, számtalan utat találhatsz a győzelemhez. Teljesítsd az egyedi küldetéseket vagy válaszd a direktebb utat, és iktasd ki az összes ellenfeledet, hogy te legyél a győztes!

Ha már rendesen kiképeztétek magatokat az egymás elleni csatában, egyesítsétek erőiteket, és szálljatok szembe közösen a végtelen hatalmú Uralkodó és csatlósai ellen. A játék tartalmaz egy Uralkodó-paklit is a kooperatív vagy egyszemélyes játékhoz!

TERVEZŐ:

John D Clair

VEZETŐ FEJLESZTŐ:

Hayden Dillard

MŰVÉSZETI VEZETŐ:

Johnny O'Neal és Katie Payne

GRAFIKAI TERVEZŐ:

Stephanie Gustafsson

ILLUSZTRÁTOROK:

Alexander Ngo, Amirul Hhf, Anna Pazyniuk, Antti Hakosaari, Ari Ibarra, Artur Mosca, Austin Hartell, Darko Stojanovic, David Astruga, Deandra Scicluna, Elizabeth Peiro, Gal Or, Irina Nordsol, Jessica Liu, Joel Chaim Holzman, Kevin O'Neill, Kiki Moch Rizky, Linda Lithen, Logan Feliciano, Raymond Swanland, Sami Ryttonen, Satoshi Kamanaka, Steven Shan, Svetlana Kostina, Valeria Casale, Vladimir Ishelin

JÁTEKTESZTELŐ CSAPAT:

Amanda Schade, Arraka, Andrew Pruitt, Andy Myers, Arjun Krishna, Blake Dunn, Bob Peavyhouse, Bowen Jacobs, Bowyer, Brian Nulle, Brigham Moore, Caden Hall, Jared "Cajride" Carrell, Carston Work, Chandler Stephens, Christopher Austen Springs, Christopher Spenner, CJ Lewis, Colby Bair, Colin Ryan, Daniel Huddleston, Davi Paulino, David Saperstein, David "Cash67" Scherm, Deceptikahn, Dick Judge, Eli Johnson, Elian Schechtel, Evan Slagle, Felix Bauhardt, Giovanni Di Rauso, Gustavo Recinos, Ignacio Lema Lewis, Isaac K, Jacob De Hoyos, Jacob Gaines, James Ayres, Jermis, Johnnie Barton, Jonathan Ferguson, Jonathan Gardiner, Jorge Parra, Josh McAleer, Katie Little, Leah Ester Harmony, Lukas Hawkins, Lux Violet, Mark Lindberg (The Sanderson Collector), Matt Chapman, Mahya Jamshidian, Maya, Melissa Fuchs, Michael Cardel, Neil Holford, Noah Bemont, Peter Jordahl, Protigas, Rodolfo De Curtis, Ryan Malloy, Spencer Palmer, Susan Araiza, Trevor McCue, Quibicus (aka Tom), Will Layton

Mistborn: The Deckbuilding Game™ - 1. kiadás

Minden jog fenntartva! Made in China.

A játékszabály kereskedelmi célú sokszorosítása és bármilyen formában történő terjesztése tilos.

Mistborn - The Deckbuilding Game® © 2024
Brotherwise Games, LLC.

Brandon Sanderson Ködszerzet regénysorozata alapján készült a Dragonsteel Entertainment, LLC engedélyével. © 2006, 2007, 2008 Dragonsteel Entertainment, LLC.

Gyártja: Brotherwise Games, LLC, 2110 Artesia Blvd.
#B-385, Redondo Beach, CA 90278.90278.

TARTOZÉKOK



4 KARAKTERKÁRTYA



4X8 FÉMJELEZŐ
(összesen 32)



4 KIKÉPZÉSSÁV



4 ÉLETERŐTÁRCSA ÉS 4X4 JELÖLŐKOCKA



8 KÜLDETÉSKÁRTYA



4 KEZDŐPAKLI
(mindegyikben 10 kártya)



82 PIACKÁRTYA



36 KIHÍVÁSKÁRTYA



URALKODÓ-KÁRTYA ÉS
URADALOMSÁV-KÁRTYA



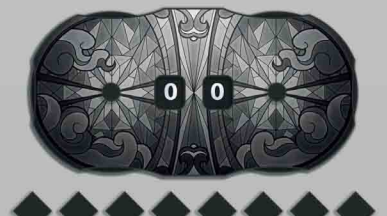
16 ATIUMJELEZŐ



14 DOBZOSJELEZŐ



CÉLPONTJELEZŐ



URALKODÓ ÉLETERŐTÁRCSA
ÉS 8 JELÖLŐKOCKA

Előkészületek 4 játékosra

SAJÁT DOBÓPAKLI



SAJÁT HÚZÓPAKLI



SAJÁT DOBÓPAKLI



SAJÁT HÚZÓPAKLI



5





PIAC








3



PIACPAKLI

4




ELTÁVOLÍTOTT KÁRTYÁK



SAJÁT DOBÓPAKLI



SAJÁT HÚZÓPAKLI





SAJÁT DOBÓPAKLI



SAJÁT HÚZÓPAKLI



A választott kezdőjátékos

ELŐKÉSZÜLETEK

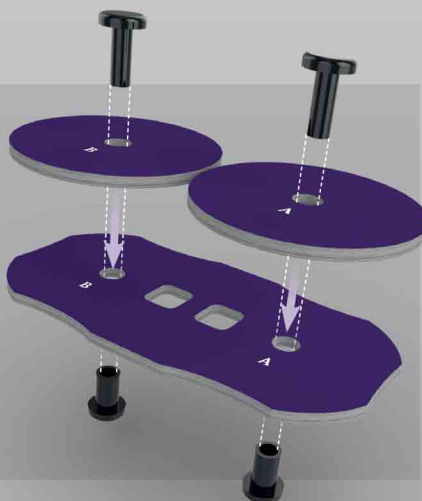


Példa Vin kezdőpaklijára

AZ ÉLETERŐTÁRCSÁK ÖSSZESZERELÉSE

Illesszék egymáshoz az életerőtárcsák darabjait a hátoldalukon lévő betűk szerint, majd rögzítsék a stiftekkel.

A játékosok életerőtárcsájának A korongján 0-tól 4-ig, az Uralkodó tárcsájának A korongján pedig 0-tól 6-ig terjedő számok vannak.



- Osszatok minden játékosnak:
 - Egy véletlenszerű karakterkártyát.
 - Egy kiképzéssávot és egy jelölőkockát a választott színében (a jelölőkockát tegyék a kiképzéssáv első mezőjére).
 - Egy 8 fémjelzőből álló készletet (mindegyik fémjelzőt tegyék a megfelelő helyre a kiképzéssáv felső részén).
 - A karakterekhez tartozó 4 kezdőkártyát és 6 pénzkártyát. Keverjék össze a kártyákat, ez lesz a kezdőpaklitok.
 - Egy 36-os életerőre beállított életerőtárcsát.
- Ha 4-nél kevesebben játszottok, tegyék vissza a dobozba a megmaradt játékostartozékokat, az extra kezdő- és pénzkártyákat is.
- Keverjék meg a piackártyákat, és a paklit tegyék az asztal közepére képpel lefelé. Fedjék fel 6 kártyát a pakliból, és rendezzék egy sorba. Ez lesz a „piac”.
- A dobzosjelzőket és az atiumjelzőket tegyék a piac közelébe, minden játékos számára könnyen elérhető helyre.
- Keverjék meg a küldeteskártyákat, majd fedjék fel 3 kártyát, a többi pedig tegyék félre. Minden játékos vegyen el három jelölőkockát a saját színében, és tegyen egyet-egyet mindegyik küldeteskártyára, a kártya jobb oldalán lévő képre.
- Válasszatok kezdőjátékost. A második játékos (a kezdőjátékostól balra ülő) kap további 2 életerőpontot, a harmadik játékos (ha van) további 4 életerőpontot, a negyedik játékos (ha van) pedig további 4 életerőpontot és 1 dobzost.
- Ha 2-nél többen játszottok, adjátok a célpontjelölőt a körsorrendben utolsó játékosnak (a kezdőjátékostól jobbra ülő játékos).
- Minden játékos húzzon 5 kártyát a saját húzópaklijából, és vegye a kezébe.

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE ÉS FŐBB FOGALMAK

PAKLIÉPÍTÉS

Ez egy pakliépítő játék, ami azt jelenti, hogy a játékot egy gyengébb paklival kezded, és új kártyák vásárlásával, valamint a gyengébbek eltávolításával folyamatosan építesz fel egy erősebbet. Íme néhány, a pakliépítéssel kapcsolatos alapvető szabály:

- 1 Minden játékosnak 5 kártya van a kezében **A**, továbbá van egy képpel lefelé lévő húzópaklija **B**, egy képpel felfelé fordított dobópaklija **C** és kijátszott kártyái **D**.
- 2 Bármikor megnézheted a kezében és a dobópaklidban lévő kártyákat, de sohasem nézheted át a húzópaklidat.
- 3 A körödben a kártyákat az általad választott sorrendben játszhatod ki. A kijátszott kártyáidat jól láthatóan tedd a játéktérletedre, és hagyd ott ezeket a köröd végéig.
- 4 Amikor egy új kártyát szerzel, azonnal tedd képpel felfelé a dobópaklidra, ha csak másképp nincs jelezve.
- 5 A köröd végén minden kijátszott kártyádat (a szövetségesek kivételével) a dobópaklidra kell tenned, az esetlegesen kezében maradt és ki nem játszott kártyákkal együtt.
- 6 A köröd befejezéséhez húzz 5 új kártyát a húzópaklidból.
- 7 Ha bármikor kártyát kellene húznod – akár a körödben, akár a köröd végén –, de már nincs több kártya a húzópaklidban, keverd meg a dobópaklidat, és alkoss egy új húzópaklit.
- 8 Ha eltávolítasz egy kártyát, azt tedd az „eltávolított” kártyák közös paklijára. Az eltávolított kártyák pakliját bárki átnézheti.



STRATÉGIAI TIPP

A játék során a paklid folyamatosan növekszik és változik. Általában az a játékos győz, aki a legjobb paklit állítja össze. Hogy mitől lesz a legjobb a paklid, azt a választott stratégiád is befolyásolja. Készíthetsz egy „szűkös” 5 kártyás paklit, amit minden körben teljesen ki tudsz játszani, vagy egy nagy és változatos paklit, amivel elbizonytalaníthatod az ellenfeleidet. Egy erős pakli fókuszálhat egyetlen fémre az erősebb kártyák aktiválásához, de tartalmazhat többféle fémeket is, amik többféle választási lehetőséget biztosítanak. Koncentrálnálhatsz a sebzésre, a küldetéspontokra, vagy egyensúlyozhatsz a kettő között, esetleg specializálódhatsz az atiumra is. Többféle út is győzelemre vezethet, a stratégiád kialakításakor azonban figyelemmel kell lenned a karaktered képességeire és a piac kínálatára is.

KEZDŐPAKLI

Minden játékosnak 4 kiképzéskártya és 6 pénzkártya van a kezdőpaklijában. Az egyes karakterek 4 kiképzéskártyája különböző, de mindenkinek lesz egy kártyája mind a 4 fém párhoz, és ugyanaz a 4 hatás szerepel mind a 4 pakliban. A pénzkártyákkal új kártyákat tudsz vásárolni a piacról.

FÉMEK

A fémek a ködszerzetek *allomanciájának* üzemanyagai, amiket lenyelnek és elégetnek, hogy energiát szabadítsanak fel. A játékban a fémeket a 8 különböző fémjelző szimbolizálja. A fémeket sokféleképpen tudod hasznosítani.

ÉGETÉS

A legtöbb akciókártya képességének aktiválásához fémet kell „égetned”. A játék kezdetén körönként csak 1 fémjelzőt égethatsz, de ahogy feljebb lépsz a kiképzéssávon, továbbá egyes kártyák kijátszásával, illetve küldetések teljesítésével több égetésre is lehetőség lesz.

Úgy tudod megállapítani, hogy hány fémjelzőt égethatsz egy körben, ha megnézed, hogy a jelölőd hány ilyen ikont ért el a kiképzéssávodon: 

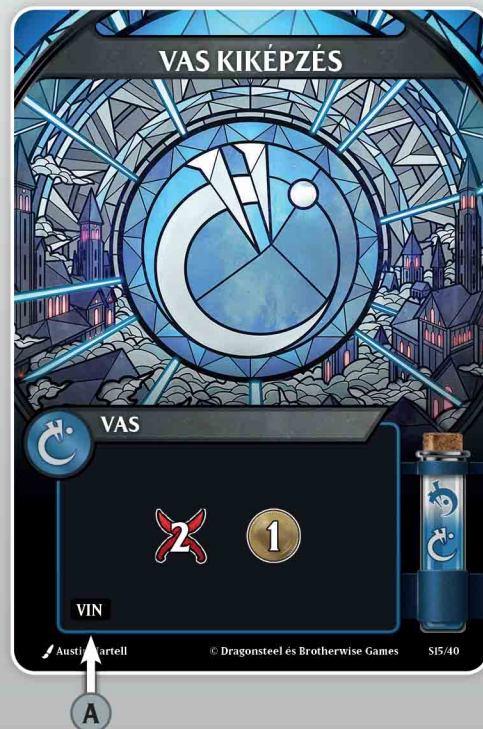
Egy fémjelző égetéséhez vedd el az ahhoz tartozó jelzőt a kiképzéssávodról, és tedd rá arra a kártyára, amelyikhez fel szeretnéd használni. A köröd végén tedd vissza a jelzőt a kiképzéssávra. A kártyákat csak a hozzájuk tartozó fém égetésével tudod táplálni (lásd a 10. oldalon).

Az akciókártyákat is használhatod fémként, és táplálhatsz velük más kártyákat. Ehhez játszd ki a kártyát elforgatva egy másik kártya alá úgy, hogy látható legyen az üvegcsé és a benne lévő 2 fém, aminek egyike szükséges a táplálásához. Az így felhasznált kártyák nem számítanak bele a körödben égethető fémjelzők számába, ami hasznos lehet, mert így több kártyát is ki tudsz játszani. Egy körben tetszőleges számú kártyát használhatsz fémként.



STRATÉGIAI TIPP

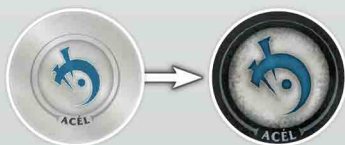
A fémjelzőket vagy kártyákat közvetlen hatás nélkül is égetheted, csak tedd azokat egy üres helyre a játéktérületeden. A hatás nélküli égetés segíthet a mesterképességek (10. oldal) és a szövetségesek (11. oldal) aktiválásában.



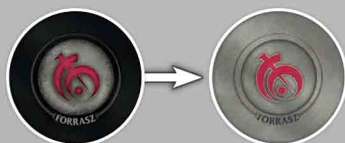
Minden karakternek van 4 kezdő kiképzéskártyája, amiken a karakter neve olvasható a kártya bal alsó sarkában .



Ebben a példában a VAS KIKÉPZÉST acélként  égeted, mivel ezt a kártyát vasként  és acélként  is felhasználhatod. Az acél  fémjelzőt is elégeted, hogy a LEBEGÉS akciókártya erős másodlagos képességét is aktiválhasd.



Fellobbantod a fémét, ezért átfordítod a sötétebb szegélyű oldalára. Fellobbantott fémjelzőket nem használhatsz újra, amíg nem frissíted azokat.



Ebben a példában eldobod az **ÓN KIKÉPZÉS** kártyádat, hogy frissítsd a fellobbantott forraszt, mivel mindkettő ugyanahhoz a fémparhoz tartozik (A).



Atiumot használsz a **TÜLÉLÉS** felső képességének (B) aktiválására. Ez az atium (C) egyben forrasznak (A) is számít a **KATONA** képességének aktiválásához (C).



FÉMEK (FOLYTATÁS)

FELLOBBANTÁS

Csak annyi fémjelzőt égethatsz a körödben, ahány  ikonod van. Ha ennél több fémjelzőt szeretnél felhasználni, fel kell lobbantnod azokat. Egy fém fellobbantásához fordítsd át egy még fel nem lobbantott, ebben a körben nem használt fémjelződet, és tedd arra a kártyára, amit táplálni szeretnél – vagy egy üres helyre, ha a fém nem közvetlen kártyahatás miatt lobbantod fel. A fellobbantott fémnek ugyanolyan hatása van, mint egy hagyományosan égetett fémnek, de a köröd végén átfordítva kell visszatenned a kiképzéssávodra. Addig nem használhatod újra ezt a fémjelzőt – égetésre és fellobbantásra sem –, amíg nem frissíted a jelzőt. A fellobbantás égetésnek számít minden olyan hatás szempontjából, amelyhez fémnek kell égetni. Egy körben annyi fémot lobbantasz fel, amennyit szeretnél.

FRISSÍTÉS

Eldobhatsz egy kártyát a kezedből, hogy frissíts egy fellobbantott fémot. Ha így teszel, vissza kell fordítanod egy olyan fémjelzőt, ami megfelel a kártya jobb alsó részén lévő üvegcsében látható két fém egyikének. A fémek frissítése nem számít égetésnek a szövetségesek képességei, a karakterképességek vagy a mesterképességek szempontjából.

Vannak olyan kártyák és küldetésjutalmak, amikkel frissíthetsz egy tetszőleges fellobbantott fémot, amit ez a szimbólum jelöl: .

Olyan fémot is frissíthetsz, amit ebben a körben lobbantottál fel. Amikor frissítesz egy fémot, akár már ebben a körben égetheted vagy újból fellobbanthatsz, de csak ha ebben a körben még nem használtad. Minden fémjelzőt csak egyszer használhatsz egy körben. Nem használhatsz újra egy fellobbantott, majd frissített fémjelzőt.

ATIUM

Az atium , a legerősebb fém, a játék elején még nem elérhető. Atiumjelzőt a kiképzéssávodról és egyes küldetésjutalmak révén kaphatsz. Ezekkel a jelzőkkel aktiválhatod az atiumkártyákat, illetve használhatod ezeket „dzsókereként” más fémjelzők helyett. Ha atiumot használsz, hogy táplálj egy nem atiumkártyát, például egy forraszkártyát, az a szövetséges- és karakterképességek szempontjából atiumnak  és egyben forrasznak  is számít.

A köröd végén tedd vissza a közös készletbe a felhasznált atiumjelzőket. Minden atiumjelzőt csak egyszer használhatsz.

Az atiumjelzőt nem lehet fellobbantani, a használatához rendelkezned kell elegendő égetési lehetőséggel.

Az atiumjelzők száma nem korlátozott. Ha elfogynának, használjatok valamilyen helyettesítőt.

Az atiumkártyákkal bármelyik kártyát táplálhatod, ha elforgatod, vagy bármelyik fémjelzőt frissítheted, ha eldobod.



A fémek és hatásaik



ÓN

Az ónkártyákkal küldetéspontokat és érméket szerezhetsz, valamint gyakran biztosítanak különböző hatásokat attól függően, hogy a jelölőd hol helyezkednek el a küldetéssávokon.

ÉRZÉK Az érzék akadályozza a többi játékos előrehaladását a küldetéssávokon, és a hatása az egész körre érvényes.

Pontosítás: ha egy játékosnak van 2 küldetéspontja, és kijátszolja egy 3-as érzéket, majd ugyanebben a körben kap további 2 küldetéspontot, a 3-as érzék megmaradt hatása miatt csak egyszer lép feljebb a küldetéssávon.



FORRASZ

A forraszkártyákkal sebzés pontokat szerezhetsz és gyógyulhatsz .

VÉDELMEZŐ :

Mindkét forrasz szövetséges védelmező, ami azt jelenti, hogy nem támadhatják meg a karakteredet, sem a nem védelmező szövetségeseidet, amíg van előtted védelmező.



BRONZ

A bronzkártyákkal küldetéspontokat szerezhetsz és a piacon lévő képességeket használhatod.

FÜRKÉSZÉS A fürkészéssel használhatod bármelyik piacon lévő – **nem szövetséges** – akciókártya felső képességét a jelzett költség erejéig.



VÖRÖSRÉZ

A vörösrézkártyák különféle hatásokat biztosítanak, van köztük több gyógyító hatású kártya, továbbá sebzés blokkoló kártyák is.

FELEHŐ A felelő a kártyától függően megakadályozza, hogy egy játékos vagy egy szövetségese sebzódjon. Ha egy játékost érő sebzést csökkent, az adott játékos kevesebb sebzést szenved el. Ha ennél a játékosnál van a célpontjelölő, és 0-ra csökken a sebzés, nem adhatja tovább a célpontjelölőt. Ha a felelő szövetségést véd meg, a szövetségést nem győzik le, de azonnal újra megtámadható, ha az ellenfélnek ehhez van elég sebzése.



CINK

A cinkkártyákkal elsősorban érméket szerezhetsz, valamint a segítségükkel többször használhatod a szövetségeseidet.

ZENDÍTÉS A zendítéssel körönként egyszer aktiválhatod az egyik szövetségeseid felső hatását. Ehhez nem kell további fémeket égetned. A szövetségést ettől függetlenül továbbra is aktiválhatod a zendítés előtt vagy után a megfelelő fém égetésével.



SÁRGARÉZ

A sárgarézkártyákkal küldetéspontokat és érméket szerezhetsz, valamint kártyákat távolíthatsz el.

CSILLAPÍTÁS A csillapítással eltávolíthatod egy tetszőleges kártyádat a kezedből, a dobópakliból vagy a kijátszott kártyáid közül. Ha egy kijátszott kártyát távolítasz el, a hatását akkor is érvényesítheted ebben a körben.



VAS

A vaskártyákkal sebzés pontokat szerezhetsz, és a segítségükkel felkészülhetsz a következő köreidre.

VONZÁS A vonzás segítségével kivehetsz kártyákat a dobópakliból és a húzópaklid tetejére helyezheted azokat. Ne feledd, hogy a megvásárolt kártyáid azonnal a dobópaklidra kerülnek, és bármikor el is dobhatsz kártyákat a kezedből. A vonzást ezekre a kártyákra is használhatod, de a kijátszott kártyáid csak a köröd végén kerülnek a dobópaklidra.



ACÉL

Az acélkártyákkal sebzés pontokat és érméket szerezhetsz, manipulálhatod a piacot és kártyákat vehetsz el az eltávolított kártyák közül.

TASZÍTÁS A taszítással eltávolíthatsz kártyákat a piacról. Azonnal pótolod az eltávolított kártyákat.



ATÍUM

Az atiumkártyákkal sok küldetéspontot és sebzés pontokat szerezhetsz, de a kijátszásukhoz értékes atiumra lesz szükséged. Az atiumkártyákkal bármelyik kártyát táplálhatod, ha elforgatod, vagy bármelyik fémjelzőt frissítheted, ha eldobod.



KÁRTYÁK

A piackártyákban 2 különböző típusú kártya található: akciók és szövetségesek.
Az akciókártyák függőleges, a szövetségeskártyák pedig vízszintes elrendezésűek.

AZ AKCIÓKÁRTYÁK FELEPÍTÉSE

Az akciókártyákon az alábbi információk láthatók:



- 1 A kártya neve.
- 2 Az akciókártya piacról való megvásárlásának költsége.
- 3 A felső (elsődleges) képesség aktiválásához szükséges fém. Ez lehet egy égetett fémjelző vagy egy fémként felhasznált kártya.
- 4 A fém égetésekor kapott hatás. A kártya képességei azonnal aktiválódnak, amint elégeted az aktiválásához szükséges fémet.
Megjegyzés: a képesség csak egyszer aktiválódik, függetlenül attól, hogy hányszor égettél vasat a körödben.
- 5 Néhány kártyának további képességei is vannak, amiket akkor oldhatsz fel, ha további fémet égetsz, ebben az esetben még egy vasat. *Ne feledd, hogy mindegyik fémjelzőből csak egy van, ezért atiumra vagy fémként felhasznált kártyára lesz szükséged ezeknek az erős képességeknek a feloldásához. Először a felső képességet kell aktiválnod, nem aktiválhatod egyből a másodlagos képességet.*
 - A Néhány kártyán itt egynél több jelző látható, mint például ezen a kártyán is. Ennek a képességnek a feloldásához 2 további vasat kell égetned. Ha csak egy további fémet égetsz, annak nincs semmilyen hatása.
- 6 A másodlagos képesség, amit további fémet égetésével tudsz feloldani.
- 7 A fém pár, amihez a kártya tartozik. Ezzel a kártyával táplálhatsz olyan kártyákat, amikhez e két fém valamelyike szükséges (ebben az esetben acél és vas), vagy eldobhatod, hogy frissítsd a fém párhoz tartozó egyik fellobbantott fémjelzőt.
- 8 Egyes kártyák mesterképességekkel is rendelkeznek, amik csak akkor lépnek működésbe, ha a kártyát nem akcióként, hanem fémként használod fel. *Ezért a kártyáért kapsz 2 sebzéspontot, ha fémként használod, viszont ha frissítés miatt eldobod vagy a főképességét érvényesíted, akkor nem.*
- 9 Egyes kártyáknak olyan hatásuk van, amit a körödon kívül is kijátszhatsz (ezt mindig a képesség nevének függőleges elrendezése jelzi). Ezeknek a hatásoknak a használatához dobod el a kártyát a jelzett időpontban. Nem kell fémet égetned, de a kártyát azonnal a dobópaklira kell tenned, és semmi másra nem használhatod.



STRATÉGIAI TIPP

A **CSILLAPÍTÁS** képességgel rendelkező kártyákkal és egyes küldetésekkel kártyákat távolíthatsz el a pakliból. Ez egy nagyon hatásos képesség lehet, mivel így eltávolíthatod a gyengébb kártyáidat, növelve az esélyét, hogy az erősebb kártyákat húzd fel. Amikor kártyát távolítasz el, válassz egy kártyát a kezedből, a dobópakliból vagy akár a kijátszott és ebben a körben már aktivált kártyáid közül. Az így eltávolított kártyákat a piac mellett lévő elkülönített pakliba kell tenned, ahová a piacról a **TASZÍTÁS** képességgel vagy a II. szintű karakterképességgel eltávolított kártyák is kerülnek.

KÁRTYÁK (FOLYTATÁS)

SZÖVETSÉGESKÁRTYÁK

A vízszintes elrendezésű szövetségeskártyák az akciókártyáktól eltérően működnek. Ha szövetségést játszol ki, helyezd azt a karakterkártyád fölé. Addig ott is marad, amíg egy másik játékos le nem győzi. Amikor egy szövetségessedet legyőzik, a dobópaklira kerül, viszont amíg nem győzik le, minden körben megkapod az általa biztosított előnyöket. A szövetségést nem használhatod fémként vagy fémjelzők frissítésére, és nem közvetlenül a fémekkel aktiválsz őket, mint az akciókártyákat.

A SZÖVETSÉGESKÁRTYÁK FELEPÍTÉSE

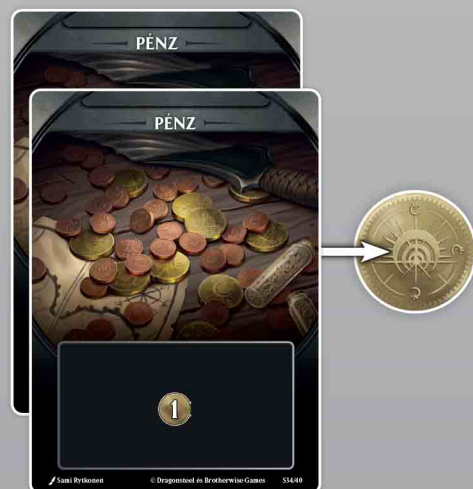
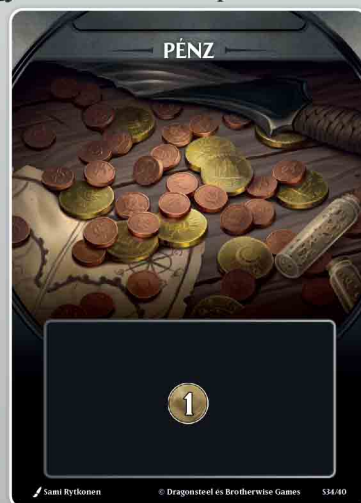
A szövetségeskártyákon az alábbi információk láthatók:



- 1 A szövetség neve.
- 2 A szövetséges piacról való megvásárlásának költsége.
- 3 A szövetség védőértéke.
- 4 A szövetségeshez tartozó fém (ha van). Ha ilyen fémet égetsz, akár jelzőt, akár kártyát, érvényesíted ezt a képességet. A hatást körönként egyszer érvényesítheted, függetlenül attól, hányszor égeted a jelzett fémet. *Például ezzel a ZSEBTOLVAJJAL, ha egy vasat égetsz az előző oldalon látható TÖRÉS aktiválásához, kapsz 1 érmét is.*
- 5 Néhány szövetségesnek olyan hatása is van, amik további fémek égetésekor aktiválódnak. A ZSEBTOLVAJ esetében ez a második hatás csak akkor aktiválódik, ha legalább 2 vasat égetsz.
- 6 Egyes szövetségeskártyáknak folyamatos hatásai vannak, amikhez nem kell fémet égetned. Ezek a hatások mindig aktívak.

PÉNZ

A piacon nincsenek pénzkártyák, csak a kezdőpaklikban. A pénzkártyák 1 érmét adnak, amiből kártyákat és dobzosjelzőket vásárolhatsz a piacról. A pénzkártyáknak nincs fémköltségük és egyik fémhez sem kapcsolódnak.



A körödben vásárolhatsz dobzosjelzőket, darabját 2-ért. A dobzost később eldobhatod, hogy kapj 1-t.

STRATÉGIAI TIPP

Ne feledd, bármikor égethatsz fémeket vagy használhatsz kártyákat fémként, nem csak akkor, ha táplálsz egy kártyát. Ezeket is használhatod a szövetségesek aktiválásához.

KARAKTEREK ÉS KIKÉPZÉSSÁV



Minden játékosnak van egy karakterkártyája és egy kiképzéssávja, ahol nyomon követi a karaktere fejlődését.

KIKÉPZÉSSÁV

Minden köröd kezdetén lépj előre egy mezőt a jelölőkockáddal a kiképzéssávon, ezzel új képességeket oldva fel. Akkor is előrébb léphetsz a sávon, ha egy kártyán vagy küldetésjutalmon ezt a szimbólumot látod:

Ha a köröd során előrelépsz a kiképzéssávon, és ezzel feloldasz egy új képességet, azt azonnal használhatod.

Négyféle jutalmat oldhatsz fel a kiképzéssávon:

- 1 Egy további fém égetése (). Ez egy tartós hatás, vagyis a kiképzéssáv minden elért ilyen mezőjéért minden körben eggyel több fémjelzőt égethatsz. Mire a sáv végére érsz, körönként 4 fémjelzőt égethatsz.
- 2 Egy karakterképesség feloldása (). Egy ilyen mező elérésekor véglegesen feloldod a karaktered egyik képességét.
- 3 Atium (). Kapsz egy atiumjelzőt (). Ez egyszer használatos fém.
- 4 Folyamatos atium (=). Miután elérted ezt a mezőt a sáv végén, minden alkalommal, amikor előrelépnél a kiképzéssávon (beleértve a köreid kezdetét is), kapsz egy további atiumjelzőt ().



Példa:

A lila játékos megkezdi a körét, és egy mezőt előrelép a kiképzéssávon **A**, amiért azonnal kap egy atiumjelzőt **B**. A játéknak ebben a szakaszában egy körben már 3 fémeket égethet, és már feloldotta a karakterkártyája első **C** és második **D** képességét.



KARAKTERKÁRTYA

A karakterkártyád különleges képességeket biztosít, amiket a kiképzéssávon előrelépve oldhatsz fel.

- 1 A karakter neve.
- 2 A képességek (I II III), amiket a kiképzéssávon előrelépve oldasz fel. Ezeket a képességeket nem használhatod, amíg fel nem oldod őket, a feloldásukat követően azonban minden körben használhatók.
- 3 Az ikonikus fém: Minden karakterhez tartozik egy ikonikus fém, aminek használata extra hatást biztosít a számára. Ugyanúgy, mint a szövetségesek hatásainál, amikor ilyen fémet (Vin esetében forraszt (🔥)) égetsz, megkapod ezt a hatást. Ezek a képességek szintén csak egyszer aktiválódnak, függetlenül attól, hogy hányszor égeted a jelzett fémet a körödben.
- 4 A második képesség: Itt minden karakternél ugyanaz a képesség látható. Miután feloldottad ezt a hatást, körönként egyszer közvetlenül a megvásárlását követően eltávolíthatsz egy akciókártyát. Ha így teszel, fém égetése nélkül aktiválsz a kártya felső hatását.
- 5 Atiumhatás: Itt minden karakternél ugyanaz a képesség látható. Ha már feloldottad ezt a képességet: amikor a karaktered bármilyen okból (atiumként vagy más fém helyett) atiumot (🔱) éget, érvényesítsd ezt a hatást (körönként egyszer).



Példa:

Az életerőd az életerőtárcsádon követed nyomon. 36 és 40 közötti életerővel kezded a játékot, és sohasem lehet 40-nél több az életerőd.

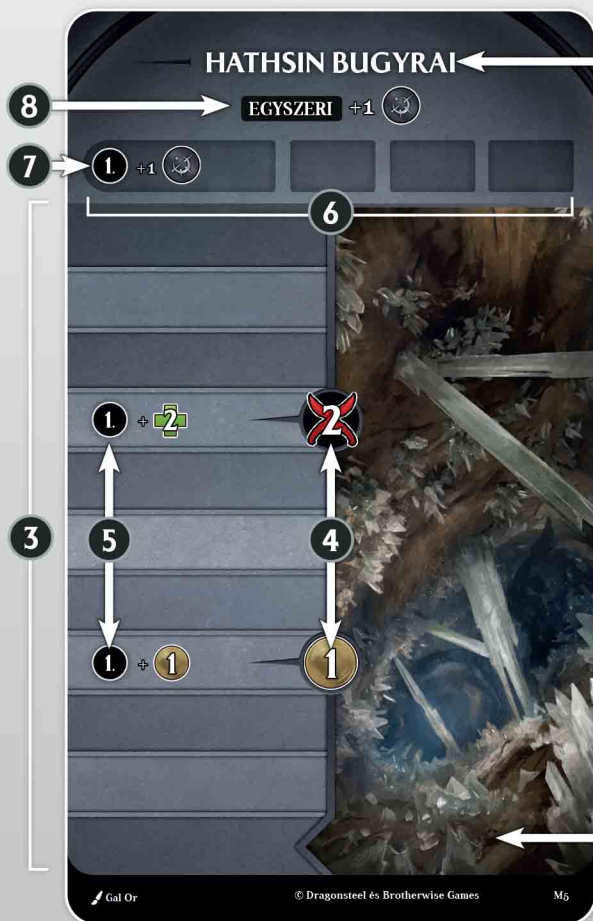
Az ellenfeleidtől támadáskor kapott csökkenti, míg a jellemzően saját magadra kijátszott növeli az életerődöt. Ha az életerőd nullára csökken, kiesel a játékból.





Minden játékban a 8 elérhető küldetés közül 3-at fogtok használni. A győzelem 3 lehetséges módja közül az egyik, ha elsőként érsz minden küldetéssáv végére. Akkor léphetsz feljebb egy küldetéssávon, ha egy hatás miatt küldetéspontokat  kapsz. Ha több küldetéspontot is kapsz egy körben, elköltheted az összeset ugyanazon a sávon vagy szét is oszthatod a sávok között.

A küldeteskártyákon számos információ látható:



- 1 A küldetés helyszíne.
- 2 A kezdőterület, ahová a jelölőkockákat helyezitek a játék elején. *Ez a terület nem része a sávnak.* Ha innen 1 küldetéspont elköltésével feljebb lépsz a sávon, akkor a sáv legalsó mezőjére lépsz.
- 3 A sáv, ahol felfelé lépkedsz a kockáddal. 12 küldetéspontért juthatsz fel a sáv végére.
- 4 **Sávjutalmak:** Az egyes küldeteskártyákon különböző jutalmak láthatók a sáv mentén, és a köztük lévő távolság is eltérő. Némelyiken több van, másokon kevesebb. Amint eléred ezt a mezőt a sávon, azonnal megkapod a jelzett jutalmat. Ezek a jutalmak minden esetben egyszer érvényesíthető hatások.
- 5 **Az első játékos sávjutalma:** Minden sávjutalom mellett látható egy extra jutalom is, amit csak akkor kaphatsz meg, ha elsőként éred el ezt a mezőt a sávon.
- 6 **Sáv végi kockahelyek.** Amikor eléred a sáv végét, tedd a kockádat balról az első szabad kockahelyre, jelezve a küldetés teljesítésének sorrendjét.
- 7 **Az első játékos sáv végi jutalma:** Ha elsőként érsz a sáv végére, extra jutalmat kapsz. Ez minden esetben egyszeri jutalom, még akkor is, ha a sáv végi jutalom hatása állandó.
- 8 **Sáv végi jutalom:** Amikor eléred a küldetéssáv végét, megkapod ezt a jutalmat. Ez lehet egyszeri (mint itt) vagy állandó jutalom.

STRATÉGIAI TIPP

Egyes kártyák használatának feltétele, hogy te legyél legfelül vagy legalul egy küldetéssávon. Azok a kockák, amik még a kártya jobb oldalán vannak, nem számítanak a küldetéssávon lévő kockáknak. Ha csak egy kocka van a sávon, akkor automatikusan ez van legfelül, de nem lesz legalul. Ha több kocka van a sávon, és döntetlen alakul ki, minden érintett kocka legfelül vagy legalul lévőnek számít. Ha elsőként érsz egy küldetéssáv végére, véglegesen te leszel legfelül ezen a sávon.

STRATÉGIAI TIPP

A körödben bármikor elköltheted a küldetéspontjaidat, hogy feljebb lépj egy küldetéssávon, így a sávon megszerzett erőforrásokat használhatod az adott körben.

TÁMADÁS

A győzelem egy másik módja, ha a tiéd az utolsó élő karakter. Minden játékos 36 (vagy több) életerőponttal kezdi a játékot. Ha az életerőd 0-ra csökken, kiesel a játékból. Ekkor a kártyáid a húzópaklidban és a dobópaklidban, a kockáid pedig a küldetessávokon maradnak.



Többféle hatással is szerezhetsz sebzésponthoz, ezeket a  ikon jelöli. A sebzésponthoz csak a köröd végén használhatod fel, megtámadhatsz velük szövetségeseidet, illetve az ellenfele(i)det.

A szövetségesek legyőzéséhez a védőértékükkel megegyező sebzésponthoz kell felhasználnod egyetlen támadás során. Ha legyőzik egy szövetségeseidet, azonnal el kell dobnod a dobópaklidra. Egyes szövetségesek rendelkeznek **VÉDELMEZŐ** képességgel, ami megakadályozza, hogy az ellenfeleid megtámadják a karakteredet vagy a nem védelmező szövetségeseidet. Tehát először a védelmező szövetséges(ek)et kell legyőzni.

Az ellenfelek megtámadása eltérően működik 2 játékos és 3–4 játékos esetén.

2 játékos esetén

2 fős játékban a köröd végén minden sebzésponthoz az ellenfeledre és annak szövetségeseire irányíthatod (de nem kötelező). Ha ezzel az ellenfeled életerője 0-ra, vagy nulla alá csökken, kiesik a játékból és te győztél.

Célpontjelölő (3–4 játékos esetén)

A 3–4 fős játékokban egy új mechanika kerül játékba, a „célpontjelölő”. Az előkészületek során a körsorrendben utolsó játékos (a kezdőjátékostól jobbra ülő játékos) kapja meg a célpontjelölőt.

A köröd végén (a szövetségesek esetleges megtámadása után) megtámadhatod azt az ellenfeledet, akinél a célpontjelölő van, aki annyit sebződik, ahány sebzésponthoz maradt. Ha nálad van a célpontjelölő, minden ellenfeled annyit sebződik, ahány sebzésponthoz maradt.

Ha a célpontjelölőt birtokló játékos egy másik játékostól sebzést szenved el, dönthet úgy, hogy átadja a célpontjelölőt egy másik játékosnak.

HALLGATÓZÁS

4



ŐN

Lépj feljebb 1-et minden küldetessávon, ahol te vagy legalul.

ÉRZÉK 2

Játszd ki a körödon kívül, és csökkentsd 2-vel egy ellenfeled -jait erre a körre.



1

STRATÉGIAI TIPP

Bizonyos önkártyáknak van **ÉRZÉK** képességük, amivel lelassíthatod egy másik játékos előrehaladását a küldetessávokon. Mivel az egyik győzelmi feltétel az, hogy egy játékos mind a 3 küldeteskártyán elér a sáv végére, ezekkel a kártyákkal hátráltathatod az ellenfeleket.

STRATÉGIAI TIPP

Nem feltétlenül kell megtámadnod azt a játékos, akinél a célpontjelölő van. Dönthetsz úgy is, hogy nem használod fel a sebzésponthoz. Ezzel megelőzheted, hogy az ellenfeled továbbadja a célpontjelölőt, ha attól tartasz, hogy hozzád kerül – vagy arra számíatsz, hogy egy másik játékos több sebzést okozna neki.

STRATÉGIAI TIPP

Minden ellenfeledet megtámadni csábító lehetőség, de minél tovább tartod magadnál a célpontjelölőt, annál többször támadnak meg téged. Akkor érdemes megtartanod a célpontjelölőt, ha a következő körödben sokat tudsz sebezni!

VÖRÖSRÉZ FELHŐ

2



VÖRÖSRÉZ

1

Ha te állsz legalul bármelyik küldetéssávon, húzz egy kártyát.

FELHŐ 3

Játszd ki a körödon kívül, és csökkentsd 3-mal a neked vagy egy másik játékosnak okozott -t.



STRATÉGIAI TIPP

Néhány **FELHŐ** képességű kártyának olyan képessége van, ami megvédi a szövetségeseidet, ha egy másik játékos legyőzné. Ha ilyen kártyát használsz, a szövetségeseidnek okozott sebzés elveszik, de újra megtámadható ebben a körben, ha a támadó játékosnak maradt elég sebzéspontja.

TÁMADÁS (FOLYTATÁS)

A célpontjelölő a szövetségesekre nincs hatással. Bármelyik szövetségést legyőzheted a körödben, függetlenül attól, hogy kinél van a célpontjelölő.

Ha egy játékos a körödben védekezésként kijátszik egy **FELHŐ** képességű kártyát, az csak az általa elszenvedett sebzést csökkenti, a többi játékosét nem.

Ha a célpontjelölőt birtokló játékos kiesik a játékból, a támadó játékos áthelyezheti a célpontjelölőt bármelyik másik játékosra, és a megmaradt sebzéspontjait ennek a játékosnak oszthatja ki. Ha egy játékos kiesése következtében már csak 2 játékos marad játékban, távolítsátok el a célpontjelölőt a játékból.

GYÓGYULÁS



Egyes hatások lehetővé teszik, hogy visszanyerd az életerődet, amit ez a szimbólum jelöl: . Amikor gyógyulsz, növeld meg az életerődet. Egyik karakternek sem lehet 40-nél több életerege.

PIAC

A piacon lévő kártyákat megvásárolhatod, ezek azonnal a dobópaklira kerülnek. Amikor kártyákat vásárolsz, számold meg a kijátszott pénzkártyáid, aktivált akciókártyáid, mesterképességeid, szövetségeseid, karakterkártyád, küldetésjutalmak és elköltött dobzosok után járó -idet, hogy meghatározd, mennyi pénzt költhetsz a körödben.

A köröd során bármikor vásárolhatsz kártyát a piacról, ha ki tudod fizetni a költségét. Csökkentsd az -id számát az elköltött összeggel. Miután megvásároltál egy kártyát, azonnal fedj fel a helyére egy új kártyát a piacpakliból. A körödben bármennyi kártyát vásárolhatsz.

Az el nem költött értéket nem viheted át a későbbi köreidre.

DOBZOSOK

A dobzosok megvásárolható erőforrások. Egy dobzost 2 -ért vásárolhatsz meg, amit később bármikor visszatehetsz a készletbe, hogy kapj 1 -t. A dobzosokat továbbviheted a későbbi köreidre. A dobzosok száma nem korlátozott. Ha elfogynának, használjatok valamilyen helyettesítőt.



ELŐLAP



HÁTLAG



Példa:

A játékosnak 6 -je van az ebben a körben kijátszott kártyáiból. Úgy dönt, hogy vesz két kártyát összesen 4 -ért, és a megmaradt 2 -jét dobzosra költi.

ÖSSZEFOGLALÓ

EGY KÖR MENETE

A körödben kövesd az alábbi lépéseket a megadott sorrendben:

- 1 Lépj előre egy mezőt a kiképzéssávon.
- 2 Tetszőleges sorrendben és bármennyiszer:
 - A Játssz ki kártyákat a kezedből.
 - B Égess vagy lobbants fel fémeket a kártyákon.
 - C Használj fémként egy kártyát.
 - D Dobj el egy kártyát, hogy frissíts egy fellobbantott fémét.
 - E Aktiváld a szövetségeseid és a karaktered képességeit.
 - F Lépj feljebb a küldetéssávokon.
 - G Vásárolj kártyákat és dobozokat a piacról.
- 3 Megtámadhatsz szövetségeseket.
- 4 Megtámadhatsz játékosokat (csökkentsd az életerejüket).
 - A Ha a célpontjelölőt birtokló játékos sebzést szenvedett el, bármelyik ellenfelének odaadhatja a célpontjelölőt.
- 5 Dobd el az összes kijátszott kártyádat (kivéve a szövetségeseket) és a kezekben maradt kártyákat.
- 6 Húzz 5 új kártyát a húzópakliból.

A JÁTÉK VÉGE

A játék háromféleképpen érhet véget:

- 1 Ha egy játékos eléri mindhárom küldetéssáv végét, azonnal győz.
- 2 Ha egy játékos egyedül marad játékban, és a többiek kiestek, győz.
- 3 Ha egy játékos kijátszik 4 atiumot  az ÜTKÖZETRE, győz.



Kártyaikonok



KIKÉPZÉS

(lépj előre a kiképzéssávon)



SEBZÉS

(okozz sebzést egy ellenfélnek vagy szövetségeseinek)



KÜLDETÉSPONT

(lépj feljebb egy tetszőleges küldetéssávon)



GYÓGYULÁS

(növelj a karaktered életerejét)



ÉRME

(érméket kapsz, amiből kártyákat és dobozot vásárolhatsz)



EGY TOVÁBBI FÉM ÉGETÉSE



HÚZZ EGY KÁRTYÁT A HÚZÓPAKLIDBÓL



FRISSÍTS EGY FÉMET

(fordíts vissza egy fellobbantott fémét.)



TÁVOLÍTS EL EGY KÁRTYÁT



HALADÁS AZ URADALOM-SÁVON

(lásd 18. oldal)



JÁTÉKOSSZÁM JELÖLÉSE



PERJEL AZ IKONOK KÖZÖTT

(válassz egyet az ikonok közül, nem kapod meg mindet)



EGYSZEMÉLYES ÉS KOOPERATÍV JÁTÉKVÁLTOZAT

A játékot csapatban, egymással összedolgozva is játszhatjátok, hogy megküzdjete az Uralkodóval, de magányos ködszerzetként akár egyedül is szembeszállhatsz a Végső Birodalommal.

ELŐKÉSZÜLETEK

Készítsétek elő a játékot a normál szabályok szerint, de a célpontjelölőt hagyjátok a dobozban, erre a kooperatív és az egyszemélyes játékban nem lesz szükség. Egyik játékos sem kap kezdő bónuszokat.

Tegyétek az uradalomsáv-kártyát jól látható helyre. Helyezzétek rá az Uralkodó-kártyát, hogy az uradalomsávnak csak a címe legyen látható. Állítsátok be 48-ra az Uralkodó életerő-tárcsáját. Tegyétek az Uralkodó 36 kihívás-kártyából álló pakliját az uradalomsáv-kártya és az életerőtárcsája mellé.



URADALOM

Minden játékosnak legyőzi az összes szövetségét. **X=3**

Minden játékos fellobbanthat tetszőleges számú fémét, majd elszenv **X**-t minden fel nem lobbantott fém után. **X=4**

A legtöbb életerővel rendelkező játékos elszenv **10**-t.

Az uradalomsáv egyszerre jelöli az Uralkodó hatalmát, és hogy mennyire koncentrálnak a játékosok tevékenységére. Az Uralkodó 1-es szinten kezdi a játékot, de a játék előrehaladtával egyre inkább a játékosok elpusztítására fog összpontosítani. A rendeletek folyamatosan növelik az Uradalom hatalmát, legfeljebb 6-os értékig. Az uradalomsávon nem minden lépés növeli az Uradalom hatalmát, egyes lépések csak egy egyszerű támadást aktiválnak a játékosok ellen.

A rendelet- és ellenségkártyákon látható **X** egy változó értéket jelöl, amit az uradalomsáv-kártya határoz meg. Amikor ezt a szimbólumot látjátok, az mindig az uradalomsáv jobb oldalán látható legmagasabb számra utal. Az Uradalom hatalma nem halmozódik, mindig csak az aktuális legmagasabb értéket vegyétek figyelembe.

PÉLDA: Az Uradalom hatalma jelenleg 2-es.

JÁTEKMENET ÉS KÖRSORREND

A kooperatív játékban össze kell dolgoznotok az Uralkodó ellen. Nem támadjátok meg egymást és egymás szövetségeseit, és akár még olyan hatásokat is használhattok egymásra, mint a **FELHŐ**. A célotok, hogy elpusztítsátok az Uralkodót, de azért neki is van néhány trükk a tarsolyában.

Sorsoljátok kezdőjátékost, majd ezzel a játékosal kezdve felváltva hajtsátok végre a köreiteket. Játsszatok ki kártyákat, vásároljatok a piacon és támadjátok meg az Uralkodót vagy a szövetségeseit. A köreitek nagyon hasonlóan zajlanak, mint a normál játékban, de sohasem támadhatjátok meg egymást.

Minden játékos köre után (a kártyahúzást követően), játsszatok ki az Uralkodó paklijának legfelső kártyáját. Az Uralkodó paklijában kétféle kártya található.

ELLENSÉGEK

Az ellenségek az Uralkodó csatlósai és alattvalói. Ha a köröd végén ellenséget húzol, tedd magad elé a kártyáját. Az ellenségek addig játékban maradnak, amíg egy hatás vagy sebzés el nem pusztítja őket. Az ellenségkártyákon több fontos információ látható:

- A** Az ellenség neve.
- B** **Hatás:** Az ellenségeknek vagy állandó negatív hatásuk, vagy aktiválódó hatásuk van. Utóbbi annak a játékosnak a körei végén (a kártyahúzás előtt) aktiválódik, aki előtt az ellenség áll.
- C** **Pajzsok:** Minden ellenségen 1–3 pajzs látható. Az ellenség minden pajzsát le kell rombolni az elpusztításához. Egy pajzs lerombolásához legalább akkora sebzést kell okozni neki egyszerre, mint amennyi a pajzsra látható. **Megjegyzés:** az **X** azt jelenti, hogy az Uradalom aktuális hatalmi értékével megegyező sebzéssel lehet lerombolni a pajzsot. Amikor egy pajzsot leromboltatok, tegyetek rá egy fekete kockát. A pajzsokat külön-külön is megtámadhatjátok, de mindig balról jobbra haladva kell lerombolni ezeket. Egy ellenségnek akár több pajzsát is lerombolhatod egy körben, ha van hozzá elég sebzésed. Miután az utolsó pajzsot is elpusztítottátok, a szövetséges az Uralkodó dobópaklijába kerül. Az ellenségeket bármelyik játékos megtámadhatja, nem csak az, aki előtt áll. Azok a hatások, amelyekkel egy játékos legyőzhet egy szövetségest – mint például a *Gyilkosság* – egy pajzsot távolítanak el egy tetszőleges ellenségről.



Példa: A Vin karakterrel játszó játékos a köre végén húz egy kártyát az Uralkodó paklijából. Egy Inkvizitor az, amit maga elé tesz, és a következő körétől kezdve folyamatosan elszenvedti a hatását, amíg a csapat el nem pusztítja.



JÁTÉKMENET ÉS KÖRSORREND (FOLYTATÁS)

RENDELETEK

A rendeletek az Uralkodó akaratát szimbolizálják. Amikor egy rendeletkártyát húzol, hajtsd végre a hatásait a megadott sorrendben, majd dobd el a kártyát. Minden rendeleten 4 lehetséges hatás látható. Ha kiesel a játékból, mielőtt az összes hatást érvényesítetted volna, fejezd be a hatások végrehajtását, mielőtt a következő játékos sorra kerülne.

- A Haladás az uradalomsávon:** Minden rendelet hatására az Uralkodó 1-2 lépést halad (↑) az uradalomsávon. Néha csak akkor kell haladni az uradalomsávon, ha 4-nél kevesebben játszótok (1-3). Az uradalomsávon való haladáshoz csúsztassátok egy mezővel lejjebb az Uralkodó-kártyát az uradalomsáv-kártyán, felfedve és azonnal végrehajtva a következő hatást. Szükség esetén ezt ismételjétek meg. *(Egy ponton meg kell fordítanotok az uradalomsáv-kártyát. Amikor ez bekövetkezik, fordítsátok meg a kártyát, majd tegyétek vissza az Uralkodó-kártyát a másik oldal első hatása alá.)*
- B További hatás:** Néhány rendeletkártyának van egy további (általában negatív) hatása. Hajtsátok végre a kártyán leírtak szerint.
- C Az Uralkodó gyógyulása:** Minden küldetés után, amit még nem teljesítettetek, az Uralkodó 10 életerőpontot gyógyul (maximum 48-ig). Egy küldetés teljesítéséhez csak egy játékosnak kell elérnie a sáv végi jutalmat. Nagyon nehéz legyőzni az Uralkodót, mielőtt a legtöbb – ha nem az összes – küldetést teljesítenétek.
- D Piac letakarítása:** Az Uralkodó eltávolít két kártyát a piacról a kártya alján lévő ábra szerint. Azonnal fedjete fel új kártyákat a helyükre a piacpakliból.



Ha egy játékos életeréje az Uralkodó vagy egy ellenség sebzése miatt nullára csökken, kiesik a játékból. Játsszatok tovább, kihagyva ennek a játékosnak a körét, aki nem húz kártyákat az Uralkodó paklijából sem. A játékosszámot a megmaradt játékosok száma alapján kell figyelembe venni minden olyan kártya esetén, ami erre utal.

A JÁTÉK VÉGE

Az egyszemélyes és kooperatív játék négyféleképpen érhet véget:

- 1** Az Uralkodó paklijából elfogynak a kártyák, ekkor kifutottatok az időből, és veszítettetek.
- 2** A sebzések következtében mindannyian kiestek a játékból, ebben az esetben az Uralkodó győzött, ti pedig veszítettetek.
- 3** Az Uralkodó életeréje 0-ra csökken, ekkor győztetek, a Végső Birodalom pedig megsemmisült.
- 4** Egy játékos kijátszik 4 atiumot (♣) az ÜTKÖZETRE, ebben az esetben egy dicsőséges csatában legyőztétek az Uralkodót.

Megjegyzés: A játék nem ér véget, ha egy játékos eléri mindhárom küldetéssáv végét. A küldetések teljesítésével azonban az Uralkodó sebezhetőbbé válik, és kevesebbet gyógyul a rendeletkártyák hatására.

Mire jók az érzék képességek az egyszemélyes/kooperatív játékban? Az **ÉRZÉK** képességeknek nincs hatásuk az Uralkodóra.

Ha egyedül játszom, mindig én vagyok legfelül és legalul minden küldetéssávon? Megkapom az egyszeri jutalmakat a sávon? Az egyszemélyes játékban csak akkor vagy legalul, ha már elindultál a sávon, de még nem érted el a sáv első jutalmát. Akkor vagy legfelül a sávon, ha elérted a sáv végi jutalom előtti utolsó jutalmat a sávon. Az egyszemélyes játékban minden küldetéssávon megkapod az egyszeri jutalmakat.

Mit jelent az „együttesen” az Uralkodó rendeletkártyáin? Az együttesen azt jelenti, hogy a hatás megoszlik a játékosok között. Ha három játékos együttesen elszenved 10 sebzést, akkor egy játékos is magára vállalhatja az összes sebzést vagy szétoszthatjátok egymás között. Ha csak egy játékos van, akkor az összes sebzést ő szenved el.