



Order and Chaos

Kártyafordítások

fordította: Beorn (2018) lektorálta: Hipszki László

nem hivatalos és nem szó szerinti fordítása

The Underworld (alvilágkártya - az élőholtak csapatához)

Ha megépítetted a Boneyard épületedet, akkor fektesd ezt a kártyát valahová magad elé.

Lélekaratás: miután egy csatában megöltél egy ellenséges harcost, vagy jobbágyot, költs el kétszer annyi manát, amennyi a megölt egység alapereje volt (azaz 4 manát egy megölt harcos, illetve 2 manát egy megölt jobbágy esetében), és tegyél egy megfelelő lélekjelzőt az alvilágkártyára (piros: harcos, kék: jobbágy). Az alvilágkártyán maximum 6 lélekjelző lehet. Az itt lévő lélekjelzők az egyes hőseid, illetve épületeid képességeinek használatához kellene majd.

Hőskártyák

Megjegyzés: Minden hős csak azon szintű képességeit használhatja, amilyen szintű a fővárosod. Például: ha a fővárosod II. szintű, a hősed használhatja az I. és II. szintű képességeit, de még nem használhatja a III. szintű képességét.

Gladiátor (lionkin): III: Kapsz 2 győzelmi pontot, ha ez a hősed csatát nyer úgy, hogy kevesebb egységből állt a te csapatod, mint ellenfeled csapata. **II:** Az ellenfeled nem játszhat ki **Retreat** taktikakártyát, ha így döntesz (ezt a csata kezdete előtt be kell jelentened). **I:** Ez a hősed +2 erőt kap, ha egymaga csatázik.

Headhunter (gyíkember): III: Minden alkalommal 1 győzelmi pontot kapsz, ha ezzel a hőssel 3 vagy több mezőt mozogsz egy **mozgás** akció során. **II:** Ez a hősed +2 erőt kap, ha 3 vagy kevesebb ételed van. **I:** Ez a hősed +1 sebességet kap minden 2 erőforrás után, amit eldobsz a **mozgás** akció során (maximum +3 mozgást kaphat így).

Lich (élőholt): III: Kapsz 3 győzelmi pontot, ha ezt a hősedet megölik egy csatában. **II:** Ez a hősed +1 erőt kap az alvilágkártyádon lévő minden 2 lélekjelző után. **I:** Ha ez a hősed támad, az ellenfelednek azonnal át kell mozgatnia a megtámadott csapatában lévő egyik jobbágyát az egyik szomszédos régióba.

Donk (lionkin): III: Ez a hősed +2 erőt kap, ha az I. szintű képességét használva kezdeményez csatát. **II:** Ez a hősed magával vihet egy másik egységet is, amikor az I. szintű képességét használva mozog. **I:** Minden sivatag régió szomszédosnak számít ennek a hősednek.

Oracle (lionkin): III: Amikor ez a hősed támad, 2 taktikakártyát játszatsz ki, és csak ellenfeled taktikakártyájának ismerete után kell eldöntened, hogy e kettő közül melyiket fizeted ki, és akarod használni ténylegesen a csatában. **II:** Ha a **kutatás** akciót hajtod végre, megnézheted az ezen hősséddel azonos kontinensen lévő bármelyik ellenfeled kezében lévő egyik, véletlenszerűen kiválasztott varázslatkártyát. **I:** Ha ez a hősed **mozgás** akciót hajt végre, a mozgása végeztével megnézheted egy tőle maximum 2 mező távolságban lévő régióban található összes felfedetlen felfedezésjelzőt (a felfedezésjelzőket a megnézés után képpel lefelé tedd vissza az adott régióba).

Pyros (goblin): III: Ha ez a hősed felrobbantja magát, akkor a csatában résztvevő minden csapatnak 3 egységét és/vagy tornyát kell elveszítenie. (Ez a képessége felülírja a II. szintű képességét.) **II:** Ha ez a hősed felrobbantja magát, akkor a csatában résztvevő minden csapatnak 2 egységét és/vagy tornyát kell elveszítenie. (Ez a képessége felülírja az I. szintű képességét.) **I:** Ha ez a hősed támad, felrobbanthatja magát a taktikakártyák kijátszása előtt. Ez esetben tedd vissza ezt a hősedet a saját tartalékodba, majd a csatában résztvevő minden csapatnak el kell veszítenie 1 egységét, vagy tornyát a csapatot irányító játékos választása szerint. (Ha egy csapatban már nincs annyi egység, amennyit el kellene veszítenie, akkor a csapat minden egysége elvesz.)

Ranger (gyíkember): III: Ha ez a hősed csatát nyer úgy, hogy használta az I. szintű képességét, akkor az egész csapatával együtt átmozoghat az általuk legyőzött csapat régiójába. Ezután egy 2. csatát is kezdeményezhet egy szomszédos régióban lévő másik ellenséges csapat, vagy egység ellen, de ugyanebben a körödben már nem kezdeményezhet egy 3. csatát is ilyen módon. **II:** Ez a hősed +2 erőt kap, ha az I. szintű képességét használja. **I:** Ez a hősed, vagy a hősed és az egész csapata, harcot kezdeményezhet egy szomszédos régióban lévő csapat, vagy egység ellen.

Reaper (élőholt): III: Ha ez a hősöd megnyer egy csatát, és megöl egy ellenséges harcost, áttehetsz a saját készletedből egy harcost ebbe a régióba. **II:** Ha ez a hősöd megnyer egy csatát, és megöl egy ellenséges jobbágyot, áttehetsz a saját készletedből egy jobbágyot ebbe a régióba. **I:** Ha ez a hősöd megnyer egy csatát, a **lélekaratás** költsége csak 1 manába kerül, az elnyelt egység minden alapereje után, és nem dupla annyiba.

Rocketeer (goblin): III: Ha ezt a hősödet megölnék egy csatában, átteheted egy maximum 2 mező távolságban lévő másik régióba ahelyett, hogy visszakerülne a saját tartalékodba *(nem kezdeményezhet csatát ezt a képességét használva)*. **II:** Ha ez a hősöd egy **mozgás** akciót hajt végre, kapsz 1-1 megfelelő típusú erőforrást minden erőforrás-termelő régió után, amelyikbe ez a hősöd belép. **I:** Ha ez a hősöd (és csapata) egy **mozgás** akciót hajt végre, és ezzel nem kezdeményez csatát, ez a hősöd egyedül még egy **mozgást** végrehajthat *(körönként csak egyszer használhatja ezt a képességét, és a második mozgásával már egymaga kezdeményezhet csatát)*.

Tyrant (goblin): III: Függetlenül a csata kimenetelétől, kapsz **1** győzelmi pontot, ha ez a hősöd használta a II. szintű képességét. **II:** Amikor ez a hősöd támad, a taktikakártyák kijátszása előtt feláldozhatod a csapatában lévő egyik jobbágyodat *(tedd vissza a jobbágyodat a saját készletedbe)*, hogy a csapatodban lévő összes harcosod +1 erőt kapjon erre a csatára. **I:** Ha ez a hősöd egy **mozgás** akciót hajt végre, mozgathatod egy jobbágyodat maximum 3 mezővel, hogy csatlakozni tudjon ehhez a hősödhöz.

Witchdoctor (gyíkember): III: A csapatod +2 erőt kap, ha ez a hősöd használta a II. szintű képességét a csata előtt. **II:** Miután ez a hősöd használta az I. szintű képességét, és helyet cserélt, mozoghatsz is ezen hősöd csapatával maximum 1 mezőt, és akár csatát is kezdeményezhetsz velük. **I:** Egy **mozgás** akció keretében kicserélheted ezt a hősödet és az egész csapatát egy bármelyik régióban lévő magányos egységgel *(ami lehet a sajátod is, de lehet bármelyik ellenfeledé is)*, de nem következhet be csata e csere miatt.

Wrath (élőholt): III: Ezen hősöddel szomszédos összes régió egyáltalán nem termel erőforrást az ellenfeleidnek *(kivéve, ha ezen hősöd épp a fővárostáblád udvarán tartózkodik)*. Ez a képesség felülírja az I. szintű képességét. **II:** Ha elveszítesz egy olyan csatát, amelyben nem vett részt ez a hősöd, azonnal átmozgathatod ezt a hősödet a csatával szomszédos bármelyik régióba *(de nem kezdeményezhet új csatát így)*. **I:** Ezen hősöddel szomszédos összes régió eggyel kevesebb erőforrást termel az ellenfeleidnek, mint normál esetben *(kivéve, ha ezen hősöd épp a fővárostáblád udvarán tartózkodik)*.

A fővárostáblák általános szövegei - többjátékos oldal

Capital Actions (fővárosakciók): Felhasználhatod az udvarod területén lévő egyik jobbágyodat arra, hogy követhesd egy másik játékos fővárosakcióját.

Command Actions (parancsakciók): Besorozhatod az udvarod területén lévő egyik jobbágyodat, hogy egy másik parancsakciót is aktiváld vele.

Tower (torony): Fedj fel, de ne hajts végre minden felfedezésjelzőt, a tornyoddal szomszédos összes szárazföldi régióban ezen a kontinensen. Minden tornyod után **1** győzelmi pontot kapsz a játék végén. 1 jobbágyodnak kell az adott régióban lennie, hogy 1 érc / a fővárosodtól való távolság erőforrásért cserébe felépíthess egy tornyot. Maximum egy tornyod lehet kontinensenként. +2 erőforrást kapsz az adott erőforrás-termelő régióból, ha van ott egy tornyod. Minden tornyod régiója szomszédosnak számít a fővárosod régiójával. 2 játékos esetén mindenki csak 2 tornyot építhet.

Capital Lv.1. (I. szintű főváros): A fővárosod régióján kívülről használt ellenséges varázslatok és képességek nincsenek hatással a fővárosod régiójára.

Buildings (épületek): Minden épületed után **1** győzelmi pontot kapsz a játék végén. Minden épületed 3 ércbe kerül, és egy jobbágyodat végleg rá kell tenned a fővárostáblád udvaráról az adott épület építési mezőjére. Minden épület megépülte után az alatta lévő egységedet már toborozhatod.

Scribed Spell Status (végrelesen megtanult varázslatkártyák lehetséges állásai): kimerült ► készülő ► pihent.

A goblin fővárostábla épületei - többjátékos oldal

Throne: III: Ha egy csatában több egységed van, mint az ellenfelednek, a csapatod kap +2 erőt. **II:** Egy **toborzás** akció keretében elkölthetsz 5 ételt, hogy toborozhass 2 harcost. **I:** Ha 3 vagy több harcosod van egy csapatodban, akkor minden harcosod +1 erőt kap ebben a csapatban.

Chop Shop: III: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz, ha neked van a legtöbb egységed (vagy döntetlent elérve benne vagy a legtöbb egységgel rendelkezők közt). **II:** Ha védekezel, elkölthetsz 6 erőforrást bármilyen típusból, hogy felrobbantsd a tornyodat. Ha így tettél, minden egység megsemmisül ebben a régióban, beleértve a tornyodat is. **I:** Az ellenfeled -1 győzelmi pontot kap a kijátszott taktikakártyája után, ha legyőz téged egy csatában.

Rage Cage: III: Egy **mozgás** akció keretében mozgathatod egy tornyodat 1 mezővel. **II:** Egy **toborzás** akció keretében elkölthetsz 5 ételt, hogy toborozhass 3 jobbágyot. **I:** Egy **mozgás** akció keretében szétválaszthatod, és különállóan mozgathatod egy csapatodban lévő egységeket 2 különböző régióba.

Sea Dock: III: A tengeralattjáród +2 erőt kap egy csatában, ha épp most „emelkedett a felszínre”. **II:** Ha **begyűjtés** hajtasz végre, 2 választásod szerinti tetszőleges nyersanyagot gyűjt a tengeralattjáród, ha épp „lemerült” állapotban van. **I:** Egy **hajózás** akció keretében „lemerülhetsz” a felszín alá a tengeralattjáróddal: tedd át a figuráját a fővárostábladra. Egy következő **hajózás** akció keretében „felszínre emelkedhetsz” a tengeralattjáróddal: tedd át a figuráját a fővárostábláról bármelyik tengeri, vagy tengerparti régióba.

Air Spire: III: A csopper +2 erőt kap, ha a csata egy toronynál, vagy egy főváros régióban zajlik. **II:** Mindig helyettesítheted érccel egy taktikakártyád kijátszásának költségét, ha a csopper részt vesz a csatában. **I:** A csopper át tud **repülni** egy ellenséged által irányított régió anélkül, hogy csatát kezdeményezne.

A lionkin fővárostábla épületei - többjátékos oldal

Collosseum: III: A csapataid +1 erőt kapnak minden általad birtokolt sivatag régió után (maximum +3 erő). **II:** Ha egy **toborzás** akció keretében használtad az I. szintű képességét ennek az épületnek, és kicseréltél egy jobbágyodat egy harcosra, végrehajthatsz még egy normál **toborzás** akciót is. **I:** Egy **toborzás** akció keretében ingyen kicserélheted bármelyik jobbágyodat egy saját tartalékosban lévő harcosodra.

Divination Pool: III: A játék végén 1 győzelmi pontot kapsz, minden általad birtokolt sivatag régió után (maximum 6). **II:** Ha használsz a **varázslás** akciót, annyiszor 1 általad választott tetszőleges erőforrást kapsz, ahány győzelmi pontot a kijátszott varázslatkártyád után kaptál. **I:** A csapataid keresztülmozoghatnak a sivatag régiókon megállás nélkül, és minden alkalommal amikor így teszel, 1 általad választott tetszőleges erőforrást is kapsz.

Temple: III: Minden hősöd kap +1 erőt. **II:** Egy sivatag régióban álló tornyod után 2 általad választott tetszőleges erőforrást gyűjthetsz be. **I:** A **begyűjtés** során minden olyan sivatag régió után, ahol van legalább 1 egységed, 1 általad választott tetszőleges erőforrást is kapsz.

Sea Dock: III: Ha használtad ezen épületed II. szintű képességét, a partraszálló csapatod +2 erőt kap, ha az ingyenes **mozgás** akciójával csatát kezdeményez. **II:** Ha a hosszúhajód egy **hajózás** akció keretében a mozgását egy tengerparti régióban fejezi be, az utasai azonnal végrehajthatnak egy ingyenes **mozgás** akciót. **I:** A hosszúhajód +1 sebességet kap, ha van 2 utasa.

Air Spire: III: Ha támadsz, a taktikakártyák kijátszása előtt végrehajthatsz egy ingyenes **repülés** akciót a vitorlázó repülőddel, és a rajta utazókkal együtt, maximum 4 mező távolságba, hogy csatlakozni tudjon ehhez a csatához (csak akkor tudod ezt végrehajtani, ha ezzel nem léped túl a régió 5 egységes limitjét). **II:** Ha a vitorlázó repülőd egy sivatag régióba mozog, 1-1 általad választott tetszőleges erőforrást kapsz, minden utasa után. **I:** Ha védekezel, a taktikakártyák kijátszása előtt végrehajthatsz egy ingyenes **repülés** akciót a vitorlázó repülőddel, és a rajta utazókkal együtt, egy másik régióba mozogva (nem kezdeményezhetsz új csatát így).

A gyíkember fővárostábla épületei - többjátékos oldal

Ziggurat: III: Ha nyersz egy csatában, a csapatodat azonnal elmozgathatod 1 mezővel, hogy egy második csatát kezdeményezzenek, ami során +2 erőt kapnak (körönként csak egyszer). **II:** A fővárostáblád udvarában lévő harcosaid épp úgy tudják követni ellenfeleid fővárosakcióit, mint a jobbágyaid. **I:** Ha a harcosaid egy mocsár régióban fejezik be a mozgásukat, azonnal egy szomszédos régióba mozoghatnak (így akár mindkét régió felfedezésjelzőinek hatásait végre kell hajtani).

Voodoo Ħut: III: A játék végén **1** győzelmi pontot kapsz, minden általad birtokolt mocsár régió után (maximum **6**).
II: Minden varázslatod használata annyival kevesebb manába kerül, ahány mocsár régiót birtokolsz (maximum -3 mana).
I: Egy varázslatod költségének megfizetésére egyaránt használhatsz ételt és/vagy manát.

Thieves' Den: III: A taktikakártyáid kijátszásának költségét bármilyen erőforrásból megfizetheted, tetszőleges kombinációban. **II:** Követhetsz egy **kutatás** akciót anélkül, hogy ehhez egy jobbágyodat kellene az akciómezőre tenned (az akciómeződnék ettől még üresnek kell lennie ehhez, és ezután ezt az akciómezőt már nem használhatod ebben a körben). **I:** A **begyűjtés** során minden olyan mocsár régió után, ahol van legalább 1 egység, 1 általad választott tetszőleges erőforrást is kapsz.

Sea Dock: III: Ha a tutajod megsemmisülne egy csata következtében, azonnal ingyen újra toborozhatod azt a fővárostáblára. **II:** Miután végrehajtott egy **begyűjtést**, a tutajodat azonnal elmozgathatod egy maximum 2 lépés távolságra lévő másik tengeri régióba (nem kezdeményezhet csatát így). **I:** A tutajod 1 általad választott tetszőleges erőforrást gyűjt be, ha tengeri régióban tartózkodik.

Air Spire: III: Ha a bogár megsemmisül egy csatában, azonnal kapsz 4 ételt. **II:** Miután végrehajtott egy **begyűjtést**, a bogaradat azonnal elmozgathatod egy maximum 2 lépés távolságra lévő másik szárazföldi régióba (nem kezdeményezhet csatát így). **I:** Ha a bogarad támad, a taktikakártyák kijátszása előtt +1 erőt kap, minden általad elköltött étel után (maximum +2 erő).

Az élőholtak fővárostábla épületei - többjátékos oldal

Necropolis: III: A csapataid +1 erőt kapnak, az alvilágkártyádon lévő minden (piros) harcos lélekjelző után. **II:** Ha egy harcosod megsemmisül egy csatában, kapsz 2 manát. **I:** Ha a harcosaid csatát nyernek, az ellenfelednek +1 alaperővel több egységét kell eltávolítani.

Crypt: III: A játék végén **1** győzelmi pontot kapsz, minden alvilágkártyádon lévő lélekjelző után (maximum **6**).
II: Ha elveszítesz egy csatát, azonnal végrehajthatsz egy **toborzás** akciót, még akkor is, ha már hajtottál végre ilyen akciót ebben a körben. **I:** Ha egy jobbágyod megsemmisül egy csatában, kapsz 1 manát.

Boneyard: III: Ha **toborzás** akciót hajtasz végre, annyival kevesebb erőforrást kell fizetned érte, ahány (kék) jobbágy lélekjelző van az alvilágkártyán. **II:** Egy **toborzás** akció keretében eltávolíthatsz egy lélekjelzőt az alvilágkártyáról, hogy egy ilyen típusú (jobbágy vagy harcos) egységedet tehess a saját tartalékból egy általad irányított tetszőleges régióba. **I:** Fektesd az alvilágkártyát valahová magad elé. Ha megölsz egy ellenséges jobbágyot, vagy harcost, manáért cserébe elhelyezhetsz egy megfelelő lélekjelzőt az alvilágkártyán. (Lásd a lélekkártya leírásánál.)

Sea Dock: III: Ha elveszítenéd egy harcosodat egy csatában, és a kompodon még van üres hely, azonnal átteheted a harcosodat annak fedélzetére, ahelyett, hogy kapnál érte 2 manát. Ha a temető (Necropolis) még nem épült meg, fizetned kell ezért 2 manát. **II:** Ha elveszítenéd egy jobbágyodat egy csatában, és a kompodon még van üres hely, azonnal átteheted a jobbágyodat annak fedélzetére, ahelyett, hogy kapnál érte 1 manát. Ha a kriptád (Crypt) még nem épült meg, fizetned kell ezért 1 manát. **I:** A kompod 1-1 általad választott tetszőleges erőforrást gyűjt be, az alvilágkártyán lévő minden 2 lélekjelző után, ha egy tengeri régióban tartózkodik.

Air Spire: III: Ha a sárkányliched megsemmisül, MINDEN játékosnak (beleértve azt is, aki nem is vett részt a csatában) el kell távolítania egy jobbágyát a tábláról (a saját tartalékába kerül). **II:** Minden ellenséges jobbágy -1 erőt kap, amikor a sárkánylich ellen harcol. **I:** Amikor **toborzod**, a sárkánylichet bármelyik általad irányított régióban elhelyezheted.

A fővárostáblák általános szövegei - szóló ellenség oldal

Courtyard (udvar): Az ellenséges hősök itt kezdenek, és ha megölik őket, ide tedd vissza őket.

Tower (torony): Az ellenséged minden tornya után **1** győzelmi pontot kap a játék végén. Az ellenségednek 1 jobbágyának kell az adott régióban lennie, hogy 1 érc / a fővárosától való távolság erőforrásért cserébe felépíthessen egy tornyot. Minden tornya és a fővárosa régiója szomszédosnak számít egymással. +2 erőforrást kap az adott erőforrás-termelő régióból, ha van ott egy tornya. A torony szomszédságában lévő minden felfedezésjelzőt át kell tenni a tábla bal alsó sarkában lévő mezőre anélkül, hogy a hatását ellenséged végrehajtaná.

Collected Exploration Tokens (a begyűjtött felfedezésjelzők): Az ellenséged minden itt lévő felfedezésjelző után **1** győzelmi pontot kap a játék végén.

Az erőforrássáv tetején lévő szöveg: Az ellenséged 1 erőforrást kap minden olyan erőforrás-termelő régió után, ahová az egységei bemozognak.

A goblin fővárostábla szövegei - szóló ellenség oldal

Heroes' Spell Book (hősök varázslatai):

- **Bow to Power:** Ellenséged elkölt 1 manát, és annyi győzelmi pontot kap, ahány egység van ennek a hősének a csapatában. *(Ha lemásolod ezt a varázslatot, akkor eldöntheted, hogy melyik hősöd használja.)*
- **Rocket Delivery:** Ellenséged annyi ércet kap, ahány mező távolságban van ez a hős a fővárosa régiójától.
- **Pyrotechnics:** Távolítsd el ellenséged ezen hősét és a csapatát alkotó összes egységet a tábláról, majd ellenséged annyi győzelmi pontot kap, amennyit a játék végén kapott volna ezekért az egységeiért. Az eltávolított egységeket tedd vissza ellenséged készletébe.

Capital City Track (fővárosfejlesztési-sáv):

- **START:** Ellenséged fővárosának régióján kívülről használt varázslataid és képességeid nincsenek hatással ellenséged fővárosának régiójára. Az utolsó mező fejlesztése kiváltja a játék végét.
- **2 ércbe kerülő szint:** Ha nincs goblin harcos játékban, azonnal ingyen toborozz egy goblin harcost.
- **3 ércbe kerülő szint:** Az ellenséged 2 jobbágyot toboroz 1 ételért.
- **4 ércbe kerülő szint:** Ellenséged harcosai +1 erőt kapnak, minden játékban lévő 2 goblin harcos után (lefelé kerekítve).
- **5 ércbe kerülő szint:** Ellenséged tengeralattjárója +3 erőt kap, ha támad.
- **6 ércbe kerülő szint:** Ha az ellenséged csoppre megsemmisül, ugyanúgy visszakerül a fővárostáblájára, mint a hősei.
- **7 ércbe kerülő szint:** A játék végén ellenséged **1** győzelmi pontot kap minden játékban lévő goblin harcos után.

Hősök képességei:

- **Tyrant:** Az általad kijátszott taktikakártyák 1-1 erőforrással többre kerülnek, ha ellenséged ezen hősével csatázol, a Tyrant csapatában lévő minden egység után (beleértve őt magát is).
- **Rocketeer:** Ha ellenséged ezen hősé mozog, csapj fel neki még egy ellenségkártyát, majd hajts végre vele egy újabb mozgást, a másodjára felcsapott ellenségkártyán lévő iránytű szerint (a másodjára felcsapott ellenségkártya akcióját nem kell végrehajtanod).
- **Pyros:** Ha ellenséged ezen hősé megsemmisül egy csatában, a te csapatodból is megsemmisül annyi egység, mint a Pyros csapatának összesített alaperejének fele (lefelé kerekítve).

A lionkin fővárostábla szövegei - szóló ellenség oldal

Heroes' Spell Book (hősök varázslatai):

- **Savage Roar:** Vissza kell mozgatnod egy általad kiválasztott egységedet a fővárostáblád udvarába.
- **Summon Protector:** Tegyél egy ellenséges harcost ezen hősé régiójába. *(Ha lemásolod ezt a varázslatot, akkor eldöntheted, hogy melyik hősöd használja.)*
- **Desert Soul:** Távolítsd el az egyik jobbágyodat, aki valamelyik akciómeződön van éppen. *(Nem másolható.)*

Capital City Track (fővárosfejlesztési-sáv):

- **START:** Ellenséged fővárosának régióján kívülről használt varázslataid és képességeid nincsenek hatással ellenséged fővárosának régiójára. Az utolsó mező fejlesztése kiváltja a játék végét.
- **2 ércbe kerülő szint:** Ellenséged minden járműve +1 erőt kap, amikor támad.
- **3 ércbe kerülő szint:** Ellenséged minden típusú erőforrásból kap 1-et, amikor egy csapata egy sivatag régióba lép.
- **4 ércbe kerülő szint:** Ellenséged 2 harcost toborozhat 4 ételért cserébe.
- **5 ércbe kerülő szint:** Ellenséged minden típusú erőforrásból eggyel többet kap, amikor **adószedés** akciót hajts végre.
- **6 ércbe kerülő szint:** Ellenséged **1** győzelmi pontot kap minden alkalommal, amikor egy lionkin harcosa megsemmisül.
- **7 ércbe kerülő szint:** A játék végén ellenséged **3** győzelmi pontot kap, ha legalább egy sivatag régiót birtokol.

Hősök képességei:

- **Gladiator:** Ellenséged ezen hősé +3 erőt kap, ha egyedül harcol (és nem utazik éppen járműben).
- **Oracle:** Ha ellenséged ezen hősé kijátszik egy varázslatot, ellenséged kap 3 ételt.
- **Monk:** Ha ellenséged ezen hősé egy sivatag régióban, vagy szomszédságában tartózkodik, +3 erőt kap.

A gyíkember fővárostábla szövegei - szóló ellenség oldal

Heroes' Spell Book (hősök varázslatai):

- **Earth Movers:** Ellenséged 1 ércet kap minden játékban lévő 2 jobbágya után (lefelé kerekítve).
- **Entrance:** Vissza kell tenned a saját tartalékodba 1 jobbágyodat, ellenséged pedig kap 1 jobbágyot a saját készletéből a várostáblája udvarára.
- **Divine Hunting:** Ellenséged annyi ételt kap, ahány harcosa van éppen játékban.

Capital City Track (fővárosfejlesztési-sáv):

- **START:** Ellenséged fővárosának régióján kívülről használt varázslataid és képességeid nincsenek hatással ellenséged fővárosának régiójára. Az utolsó mező fejlesztése kiváltja a játék végét.
- **2 ércbe kerülő szint:** Ellenséged +1 erőforrást kap, amikor egy felfedezésjelzőt gyűjt be egy erőforrás-termelő régióból (a sivatag és mocsár régiók után nem).
- **3 ércbe kerülő szint:** Ellenséged minden típusú erőforrásból kap 1-et, amikor egy csapata egy mocsár régióba lép.
- **4 ércbe kerülő szint:** Amikor ellenséged tutaja befejezi a mozgását egy tengeri régión, minden szomszédos tengeri régióból is begyűjti a felfedezésjelzőket.
- **5 ércbe kerülő szint:** Ellenséged minden manát helyettesíthet étellel, ha szükséges.
- **6 ércbe kerülő szint:** Ha ellenséged bogara megsemmisül, kap 4 ételt.
- **7 ércbe kerülő szint:** A játék végén ellenséged +1 extra győzelmi pontot kap, minden általa begyűjtött 2 felfedezés-jelző után (lefelé kerekítve).

Hősök képességei:

- **Headhunter:** Ha ellenségednek összesítve kevesebb erőforrása van, mint neked, ez a hőse +3 erőt kap.
- **Witchdoctor:** Ha ellenséged ezen hőse egy mocsár régióba lép, 2 harcost kap ebbe a régióba.
- **Ranger:** Ha ellenséged ezen hőse befejezi a mozgását, begyűjti az összes szomszédos, szárazföldi régióban lévő felfedezésjelzőt is.

Az élőholt fővárostábla szövegei - szóló ellenség oldal

Heroes' Spell Book (hősök varázslatai):

- **Fearsome Skies:** Tedd át ellenséged repülő járművét ezen hőse régiójába (ha épp játékban van, és ha lehetséges). *(Ha lemásolod ezt a varázslatot, akkor eldöntheted, hogy melyik hősed használja.)*
- **Graweyard Mist:** Annyiszor 1 erőforrást veszítesz, ahány egysége van ellenségednek mocsár régiókban, vagy a mocsár régiók szomszédságában (ellenséged fővárosának régiója kivételével).
- **Murky Waters:** Tedd át ellenséged tengeri járművét ezen hőse régiójába (ha épp játékban van, és ha lehetséges). *(Ha lemásolod ezt a varázslatot, akkor eldöntheted, hogy melyik hősed használja.)*

Capital City Track (fővárosfejlesztési-sáv):

- **START:** Ellenséged fővárosának régióján kívülről használt varázslataid és képességeid nincsenek hatással ellenséged fővárosának régiójára. Az utolsó mező fejlesztése kiváltja a játék végét.
- **2 ércbe kerülő szint:** Ha az egyik jobbágyod megsemmisül, tegyél egy *(kék)* jobbágy lélekjelzőt az alvilágkártyára.
- **3 ércbe kerülő szint:** Ha az egyik harcosod megsemmisül, tegyél egy *(piros)* harcos lélekjelzőt az alvilágkártyára.
- **4 ércbe kerülő szint:** Ellenséged annyi ételt kap, ahány egysége megsemmisült a csatában.
- **5 ércbe kerülő szint:** Ellenséged harcosai +1 erőt kapnak, ha túlerőben vannak a csatában.
- **6 ércbe kerülő szint:** Ha ellenséged egyik harcosa megsemmisülne, tedd át azt a kompjára, ha a komp játékban van, és ha van még benne hely.
- **7 ércbe kerülő szint:** A játék végén ellenséged 1 győzelmi pontot kap, minden alvilágkártyán lévő lélekjelző után.

Hősök képességei:

- **Lich:** Ellenséged ezen hőse annyszor +1 erőt kap, ahány lélekjelző van az alvilágkártyán.
- **Wrath:** Ellenséged annyi extra erőforrást gyűjt be egy erőforrás-termelő régióból, amibe ezen hőse belép, ahány jobbágy lélekjelző van az alvilágkártyán.
- **Reaper:** Annyival több erőforrásért játszatsz ki taktikakártyát ellene, ahány harcos lélekjelző van az alvilágkártyán.