

## Dark Tales (Alap kártyák)

<u>Kártya neve</u>	<u>Kártya típusa</u>	<u>Kártya képessége</u>
Cursed Castle (Elátkozott kastély)	<i>Helység</i>	Vegyél el <b>1 Páncélt</b> vagy <b>1 Aranyat</b> a készletből.
Dark Lord (Sötét Úr)	<i>Gonosztevő</i>	Minden játékban lévő <b>Gonosztevő</b> után kapsz <b>2 GYP</b> -ot. Dobj el <b>1</b> játékban lévő <b>Helységet</b> .
Day (Nappal)	<i>Esemény</i>	<b>Nappal</b> van. Dobj el minden játékban lévő <b>Éjszaka</b> kártyát.
Dragon (Sárkány)	<i>Gonosztevő</i>	Dobj el <b>1</b> játékban lévő <b>Helységet</b> és <b>1 Férfit</b> . Minden eldobott kártya után <b>2 GYP</b> -ot kapsz.
Enchanted Woods (Elvarázsolt erdő)	<i>Helység</i>	Húzz <b>1</b> kártyát. Ha <b>Nappal</b> van, minden játékos húz <b>1</b> kártyát. Ha <b>Éjszaka</b> van, minden játékos eldob <b>1</b> kártyát.
Enchantment (Bűvölet)	<i>Esemény</i>	Vegyél el <b>1</b> általad választott tárgyat a készletből: <b>Páncél</b> , <b>Mágikus pálca</b> , <b>Arany</b> , vagy <b>Kard</b> .
Fairy (Tündér)	<i>Nő</i>	Vegyél el <b>1 Mágikus pálcát</b> vagy <b>1 Kardot</b> a készletből.

## Dark Tales (Alap kártyák)

<u>Kártya neve</u>	<u>Kártya típusa</u>	<u>Kártya képessége</u>
Gypsy (Cigány)	Nő	Minden játékos megmutatja neked a <b>Kezét</b> . Kapsz <b>1 GYP</b> -ot + <b>1 GYP</b> -ot minden felfedett <b>Helység</b> ért. Húzz <b>1 kártyát</b> minden felfedett <b>Cigány</b> után.
Hidden Cave (Titkos barlang)	Helység	Vegyél el <b>1 Mágikus pálcát</b> vagy <b>1 Aranyat</b> a készletből.
King's Nonsense (A Király ostobasága)	Esemény	Húzz <b>1 kártyát</b> . Ha <b>Nappal</b> van, minden játékban lévő <b>Helység</b> után kapsz <b>1 GYP</b> -ot. Ha <b>Éjszaka</b> van, minden játékban lévő <b>Helység</b> után kapsz <b>2 GYP</b> -ot.
King's Wisdom (A Király bölcsessége)	Esemény	Húzz egy kártyát. Ha <b>Nappal</b> van, minden játékban lévő <b>Helység</b> után kapsz <b>2 GYP</b> -ot. Ha <b>Éjszaka</b> van, minden játékban lévő <b>Helység</b> után kapsz <b>1 GYP</b> -ot.
Merchant (Kereskedő)	Férfi	Húzz <b>2 kártyát</b> . Minden játékban lévő <b>Kereskedő</b> után kapsz <b>2 GYP</b> -ot.
Night Creature (Éjszakai lény)	Gonosztevő	Ha a köröd végén még <b>Éjszaka</b> van, akkor <b>2 GYP</b> -ot kapsz.
Night (Éjszaka)	Esemény	<b>Éjszaka</b> van. Dobj el minden játékban lévő <b>Nappal</b> kártyát.

## Dark Tales (Alap kártyák)

<u>Kártya neve</u>	<u>Kártya típusa</u>	<u>Kártya képessége</u>
Ogre (Ogár)	<i>Gonosztevő</i>	Vegyél fel <b>1</b> játékban lévő <b>Helységet</b> és <b>1 Nőt</b> , majd add ezeket a <b>Kezedhez</b> .
Old Sage (Öreg bölcs)	<i>Férfi</i>	Ha a köröd végén még <b>Nappal</b> van, akkor <b>2 GYP</b> -ot kapsz.
Princess (Hercegnő)	<i>Nő</i>	Vegyél fel <b>1</b> játékban lévő <b>Férfit</b> , és add a <b>Kezedhez</b> .
Secret Helper (Titkos segítő)	<i>Nő</i>	Nézd meg a húzópakli felső <b>2</b> lapját. Az egyiket tartsd meg, a másikat pedig dobd el (képpel lefelé). Kijátszhatsz még <b>1</b> kártyát ebben a körben.
Witch (Boszorkány)	<i>Nő</i>	Nem húzhatsz kártyát. Kijátszhatsz még egy kártyát a körödben. Ha a köröd elején nincs már lap a <b>Kezedben</b> , vagy elfogyott a húzópakli, akkor dobd el a <b>Boszorkányt</b> .
Wizard (Varázsló)	<i>Férfi</i>	Fedd fel a húzópakli legfelső lapját és azonnal játszd ki.
Young Hero (Fiatal hős)	<i>Férfi</i>	Vegyél el <b>1 Páncélt</b> vagy <b>1 Kardot</b> a készletből.