

RUNE STONES

NOCTURNAL CREATURES

1. kiegészítő

Az éjszaka lényei lehetnek veszélyesek, de akár hatalmas szövetségesek is. Idézz meg egy banshee-t az új képességeiért, vagy óvatos druidaként inkább elkapsz egy lidércet, aki nagyon hasznos lehet, mert varázserejét nyújtja foglyulejtőjének.

JÁTÉKELEMEK

• 16 banshee-kártya



4 db lopás



4 db kártyacsere



4 db feltámasztás



4 db lidérc hívás



húzópakli

• 18 lidérc lapka



2 db Gyp 4 db kocka & drágakő 3 db kocka & érc 1 db 2 drágakő



2 db dsókercő 2 db idézés 2 db húzás 2 db lapkijátszás

• 11 éjkorong



3 db lidérc

8 db nem lidérc

hátlap

• 1 szabályfüzet

VÁLTOZÁSOK AZ ELŐKÉSZÜLETEKBEN

1.) Keverjétek össze a banshee-kártyákat a többi lénykártyával, ez lesz a húzópakli.



2.) Tegyétek az éjtáblát a játéktábla mellé. Keverjétek meg képpel lefelé a lidércclapkákat, majd tegyétek le egy pakliba az éjtábla bal szélső mezőjére. Csapjátok fel a felső 4 lidércet a pakliból a kínálatra.

3.) Képpel lefelé keverjétek össze az éjkorongokat, és képpel lefelé tegyetek 1-1 korongot a hatalompont-sáv minden 5. mezőjére, egészen az 50-es mezőig. Az éjkorongok az egész játék során itt maradnak. A megmaradt éjkorongokra nem lesz szükség, kerüljenek vissza a dobozba.

VÁLTOZÁSOK A JÁTÉK MENETBEN

BANSHEE-KÁRTYÁK

A banshee lénykártyák a többi lénykártyával azonos módon működnek, de új képességekkel rendelkeznek:



Lopás:

Az összes többi játékos ad egy megfelelő színű drágakövet az aktív játékosnak a készletéből, ha tud. Ha nincs adott színű drágaköve a játékosnak, akkor nem kell adnia semmit.



Példa: A fekete és a barna játékosnak adnia kell kék drágakövet a bézs játékosnak. A szürke játékosnak nincs kék drágaköve, így ő nem ad semmit.



Feltámasztás:

A játékos az általános dobópakliból kikereshet bármilyen lapot, és azt a saját dobópaklijába teszi.



Megjegyzés: Ha az adott pillanatban nincs lap az általános dobópakliban, akkor a képességet nem lehet használni.

Példa: A játékos kikeresi a piros 68-as kártyát a dobópakliból, és a saját dobópaklijára teszi.



Kártyacsere:

A játékos kiválaszt egy tetszőleges kártyát a kínálatból, és a kezébe veszi azt.

A kijátszott banshee-kártya megsemmisül, és az általános dobópakliba kerül.

A másik kijátszott kártya a játékos dobópaklijába kerül, mindegy milyen szám van rajta.

Megjegyzés: Ha a játékosnak megvan a "3 képesség használata" rúnakőképesség, akkor a legnagyobb számú kártya és a banshee cserekártya megy az általános dobópakliba. A középső számú kártya a játékos dobópaklijába kerül.



Példa: A játékos a 9-es banshee-kártyát az általános dobópakliba teszi, cserébe a kezébe veszi a 77-es fehér sárkány kártyát a kínálatból. A másik kijátszott kártyája (75-ös) a saját dobópaklijába kerül.



Lidérchívás:

A játékos kiválaszt egy lidérclapkát a kínálatból, és azonnal végrehajtja az akcióját. A lidérclapka dobásra kerül, a kínálatot pedig töltsétek fel újra.



Példa: A játékos összesen 5 hatalompontot szerez, 3-at a választott lidérc miatt, 2-t a druidakártyáért.

LIDÉRCLAPKÁK ÉS ÉJKORONGOK

Amikor a játékos megáll vagy átmegy egy lidércet ábrázoló éjkorongon, azonnal választ egy lidércclapkát az éjtábla kínálatából, és megkapja annak előnyeit. A lidércclapka a dobópakliba kerül, helyére pedig újat kell húzni.

Ha a húzópakli üres, a dobópaklit keverjétek meg, és az lesz az új húzópakli. Egy játékos akár több lidércet is megszerezhet a körében.



GyP:

A játékos azonnal kap 2 vagy 3 győzelmi pontot.



Idézés:

A játékos elvesz egy tetszőleges kártyát a kínálatból, és a dobópaklijára teszi azt. A lénykínálatot újra kell tölteni.



Kocka & drágakő:

A játékos dob a kockával, és elveszi a megadott drágakövet a közös készletből, ha van ott.



Húzás:

A játékos húz 2 lapot az általános húzópakliból, és a saját dobópaklijára teszi azt.



Kocka & érc:

A játékos dob a kockával, és elvesz egy ércet a közös készletből, ha van ott.



Lapkijátszás:

A játékos kijátszhat egy plusz kártyát a kezéből, és használhatja a képességét. A kártya ez után a játékos dobópaklijára kerül.



2 drágakő:

A játékos elvesz 2 tetszőleges (*de nem dzsókerkővet*) drágakövet a közös készletből, ha van ott.



Dzsókerkő:

A játékos elvesz 1 vagy 2 dzsókerkővet a közös készletből, ha van ott.

© Copyright 2019 Queen Games,
53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved.
Magyar fordítás: Dunda



est. 1989

