

Lerombolhatsz egy közösleges jelzöt valamelyik átlósan érintkező mezőn. Ha megteszed, fejleszd fel a Kardmestert.	Hajts végre legfeljebb két lépést, a jelzőidet használva. Csak üres mezőkbe léphetsz.	Fejlessz fel egy közösleges jelződ, amely nem a Krónikás. Ezzel a jelzővel egy alapmozgás is végrehajtható.	Rombolj le bármilyen jelzöt a jelölt mezőn. Ha a mező üres volt, az Orgyilkos rámozoghat.	Kapsz egy akciót. Ha ellenséges jelző van a középső jelölt mezőben, semmisítsd meg.
Lehelyezhetsz legfeljebb két közösleges jelzöt saját színedben az üres jelölt mezőkre.	Kiválaszthatsz legfeljebb három közösleges vagy két hősi jelzöt egy ellenséges színből: hajts végre egy harci mozgást mindegyikkel.	Kiválaszthatod az egyik jelölt irányt: rombolj le minden közösleges jelzöt abban az irányban.	A Lovag végrehajthat legfeljebb három harci mozgást. Nem tudsz közösleges jelzőket lerombolni ezekkel a mozgásokkal.	Tégy legfeljebb két harci mozgást valamelyik jelződdel, kivéve a Gyalogsági kapitányt.
Lerombolhatsz egy szomszédos ellenséges jelzöt. Ha a jelző legendás volt, a Bajnok is elpusztul, te pedig kapsz egy akciót.	Lerombolhatsz egy közösleges jelzöt valamelyik átlósan érintkező mezőn. Ha megteszed, fejleszd fel a Kardmestert.	Hajts végre legfeljebb két lépést, a jelzőidet használva. Csak üres mezőkbe léphetsz.	Fejlessz fel egy közösleges jelződ, amely nem a Krónikás. Ezzel a jelzővel egy alapmozgás is végrehajtható.	Rombolj le bármilyen jelzöt a jelölt mezőn. Ha a mező üres volt, az Orgyilkos rámozoghat.
Kapsz egy akciót. Ha ellenséges jelző van a középső jelölt mezőben, semmisítsd meg.	Lehelyezhetsz legfeljebb két közösleges jelzöt saját színedben az üres jelölt mezőkre.	Kiválaszthatsz legfeljebb három közösleges vagy két hősi jelzöt egy ellenséges színből: hajts végre egy harci mozgást mindegyikkel.	Kiválaszthatod az egyik jelölt irányt: rombolj le minden közösleges jelzöt abban az irányban.	A Lovag végrehajthat legfeljebb három harci mozgást. Nem tudsz közösleges jelzőket lerombolni ezekkel a mozgásokkal.
Kiválaszthatsz egy irányt és egyet a nem legendás szintű jelzőid közül: a jelző az általad választott irányban bármennyi alapmozgást végrehajthat.	Ha a Bomba idézése a köröd utolsó akciója, semmi nem történik, egyébként rombold le a Bombát és a szomszédos mezőkön lévő közösleges jelzőket.	Kiválaszthatod az egyik jelölt irányt: rombold le az első két jelzöt abban az irányban. Legendás jelzöt nem lehet lerombolni, és megállítja a lövedéket.	Hajts végre legfeljebb három mozgást: alapmozgást a Cselszövés Mesterével és/vagy harci mozgást nem legendás jelzőkkel, amelyek részt vettek az idézésben.	A Főpapnő egy alapmozgást hajthat végre. Akár mozog, akár nem, felfejleszthetsz egy közösleges jelzöt, amely vele szomszédos mezőn található.
A Grifflovas végrehajthat egy harci ugrást. Ha így tesz, lefokozhatod, és lerakhatsz egy saját színű, közösleges jelzöt egy üres, szomszédos mezőre.	Kiválaszthatsz egy jelződ, a Lovaskapitányt kivéve, végrehajthatsz legfeljebb egy harci mozgást és legfeljebb két alapmozgást vele (bármilyen sorrendben).	Kiválaszthatsz egy irányt és egyet a nem legendás szintű jelzőid közül: a jelző az általad választott irányban bármennyi alapmozgást végrehajthat.	Ha a Bomba idézése a köröd utolsó akciója, semmi nem történik, egyébként rombold le a Bombát és a szomszédos mezőkön lévő közösleges jelzőket.	Kiválaszthatod az egyik jelölt irányt: rombold le az első két jelzöt abban az irányban. Legendás jelzöt nem lehet lerombolni, és megállítja a lövedéket.
Hajts végre legfeljebb három mozgást: alapmozgást a Cselszövés Mesterével és/vagy harci mozgást nem legendás jelzőkkel, amelyek részt vettek az idézésben.	A Főpapnő egy alapmozgást hajthat végre. Akár mozog, akár nem, felfejleszthetsz egy közösleges jelzöt, amely vele szomszédos mezőn található.	A Grifflovas végrehajthat egy harci ugrást. Ha így tesz, lefokozhatod, és lerakhatsz egy saját színű, közösleges jelzöt egy üres, szomszédos mezőre.	Kiválaszthatsz egy jelződ, a Lovaskapitányt kivéve, végrehajthatsz legfeljebb egy harci mozgást és legfeljebb két alapmozgást vele (bármilyen sorrendben).	

Lerombolhatsz egy szomszédos ellenséges jelzőt. Ha a jelző legendás volt, a Bajnok is elpusztul, te pedig kapsz egy akciót.	Tégy legfeljebb két harci mozgást valamelyik jelződdel, kivéve a Gyalogsági kapitányt.	Fejleszd fel a Csemetét, miután megidézted.	Najáddal szomszédos jelzőid közül kiválaszthatsz legfeljebb kettőt, és végrehajthatsz egy alpmozgást mindegyikkel.	A Rohamozó Bika legfeljebb két harci ugrást tehet. Az ugrások távolsága pontosan kettő mező.
Lerakhatsz egy közönséges jelzőt saját színedből egy üres, valamelyik jelződdel szomszédos mezőre.	Legfeljebb kétszer kiválaszthatsz egy átlós irányt és lerombolhatod az első jelzőt, ami abban az irányban található.	A Kiskín Lombfuto végrehajthat legfeljebb három harci mozgást, de mindegyiknek olyan mezőn kell befejeződnie, amely szomszédos egy jelződdel.	A szomszédos mezők egyikén lévő egy ellenséges, nem legendás jelzőt átalakíthatsz saját közönség jelződdé.	Válassz egyet: vagy az Unikornis megtehet egy harci mozgást, vagy egy akciót kapsz.
Egy átlósan érintkező mezőn lévő ellenséges, közönséges jelzőt átalakíthatsz a saját közönséges jelződdé.	Fejlessz fel minden színből egy közönséges jelzőt.	A köröd végén húzz egy extra kártyát a pakliból és húzz egy extra legendakártyát is.		
Pusztíts el egy közönséges jelzőt olyan ellenfeledtől, akinek több közönséges jelzője van, mint neked. Rombolj le egy hősi jelzőt olyan ellenfeledtől, akinek több felfejlesztett jelzője van, mint neked.	Válassz ki egyet a jelzőid közül: ha közönséges, fejleszd fel; ha hősi, végrehajthat egy harci mozgást; ha legendás, egy alpmozgást csinálhatsz vele.	A Dárdás Kentaur egy harci mozgást tehet. Ha végrehajtja, pusztítsd el az első, ugyanabban az irányban lévő jelzőt, kivéve, ha legendás rangú.	A Kentaur Törzsfő végre hajthat egy harci mozgást. Ha megteszi, legfeljebb három harci mozgást is végrehajthatsz ugyanabba az irányba, saját más jelzőiddel.	Egy átlósan érintkező mezőn lévő ellenséges, nem legendás rangú jelzőt átalakíthatsz a saját, ugyanolyan rangú jelződdé.
Rakj le két ellenséges, közönséges jelzőt legfeljebb kettő távolságban lévő, üres mezőkre. Aztán pusztíts el két közönséges jelzőt ugyanolyan színben/színekben legfeljebb három távolságon belül.				
Kiválaszthatsz egyet a dobott lapjaid közül, és visszateheted a paklid tetejére. Ha megteszed, vagy nem volt dobott lapod, húzz egy extra lapot a pakliból a köröd végén.				

A Rémfarkas legfeljebb két harci mozgást hajthat végre.

Pusztíts el minden közönséges, ellenséges jelzőt a szomszédos mezőkön. Ha legalább kettőt lerombolsz ilyen módon, kapsz egy akciót.

Hajts végre egy harci mozgást vagy legfeljebb két alapmozgást. A Harci Dobost kivéve bármelyik jelződet használhatod.

Ha a Rítusmestert zöld mezőbe idézted meg, kapsz két akciót. Ha pirosba, lerombolhatsz egy hősi és/vagy egy közönséges jelzőt a táblán bárhol.

Ha a Rítusőrzőt zöld mezőbe idézted meg, fejlessz fel egy közönséges jelződ. Ha piros mezőbe, egyik jelződdel végrehajthatsz egy harci mozgást.

Letehetsz legfeljebb két közönséges jelzőt saját színedben. Mind-egyiket egy zöld mezővel szomszédos, üres mezőbe kell letenni.

Lerombolhatsz egy legendás vagy legfeljebb kettő nem legendás jelzőt átlósan érintkező mezőkön.

Semmisíts meg egy nem legendás jelzőt. Ha piros mezőn volt, rombolj le minden közönséges jelzőt, amely a piros mezővel szomszédos.

Ha a Vértfarkast egy nem központi piros vagy zöld mezőre idézd meg, végrehajthatsz vele legfeljebb három harci mozgást. Egyébként legfeljebb egy alapmozgást csinálhatsz.

Lerombolhatsz egy nem legendás jelzőt egy merőlegesen érintkező, szomszédos mezőn.

Felfejleszthetsz egy közönséges jelzőt, amelyet a Klánőrző idézéséhez használtál.

A Farkaslovas legfeljebb két harci mozgást tehet.

Kapsz egy akciót. Ebben a körben a következő teremtmény megidézéséhez felhasználhatsz egy ellenséges jelzőt, mintha az a tiéd volna.

A Vad Sas végrehajthat egy harci ugrást a tábla bármelyik mezőjére.

Hajts végre legfeljebb három harci mozgást. Ha mindhármát megcsinálod, az egyiknek a Hadúrnak kell lennie.

A Sas Úr a tábla bármely mezőjére végrehajthat egy harci ugrást.

Az Éhes Medve legfeljebb két alapmozgást végezhet. Ha üres mezőbe ér, nem mozog tovább.

Rombolj le minden nem legendás jelzőt a merőlegesen szomszédos mezőkön.

A Királyi rénszarvas végrehajthat egy harci ugrást pontosan 2 mezőnyi távolságra. Ha sem az idézés, sem az ugrás nem pusztított el jelzöt, fejleszd fel a Királyi Rénszarvast.

❄ Elpusztíthatsz egy közönséges jelzödet. Eldobhatsz egy Fellángolás kártyát. Ha mind a kettőt megteszed, kapsz egy akciót.

Végrehajthatsz egy harci mozgást egy közönséges jelződdel, ami nem a Jéghercegnő.
❄ Tégy egy alapmozgást egy közönséges jelződdel.

A Gleccser óriás megtehet bármennyi harci mozgást a jelölt irányok egyikébe. Ha mozog, végrehajthat még egy mozgást, hogy elpusztítson egy legendás jelzöt, de ez elpusztítja a Gleccser Óriást is.

Fejlessz fel egyet minden ellenséges közönséges jelzödből.
❄ Fejlessz fel egy saját színű közönséges jelzöt.

Kiválaszthatsz 1 hősi, vagy legfeljebb 2 közönséges jelzöt a sárgával jelzett mezőkről: mindegyiknek a tükörkép mezőjére helyezz el egy ugyanolyan szintű jelzödet, ha az üres.

A Jegesmedve végrehajthat egy harci mozgást. Ha ez a mozgás elpusztít egy jelzöt, akkor tehet egy alapmozgást. Ha ez elpusztít egy jelzöt, akkor egy üres mezőre léphet.

Ha Örökfagy őrsem megidézésekor elpusztítasz egy ellenséges jelzöt, akkor lefokozhatod az Örökfagy őrsemet. Ha ezt teszed, minden más játékosnak vagy csapatnak 1-el kevesebb akciója lesz a következő körben.

Végrehajthatsz egy harci mozgást egy hősi jelződdel, ami nem a Jégkirálynő.
❄ Tégy egy alapmozgást egy hősi jelződdel.

A Sarki róka végrehajthat legfeljebb 2 alapmozgást.

Pusztíts el minden közönséges ellenséges jelzöt, ami 2 mező távolságon belül van a Hószörnytől és szomszédos legalább egy jelződdel.

A Jégsárkány végrehajthat egy harci ugrást. Ha ez elpusztít egy jelzöt, pusztítsd el a Jégsárkányt.
❄ Rakj le egy saját színű közönséges jelzöt egy hősi jelződdel szomszédos üres mezőre.

Változtasd át a Jégszövöt egy ellenfeled közönséges jelzőjévé!
❄ Alakítsd át az ellenség bármely közönséges jelzőjét a te közönséges jelződdé.

❄ Közvetlenül egy lény megidézése előtt használd. A lény mintájához felhasználhatsz egy ellenséges jelzöt úgy, mintha az a tiéd volna.

Kiválaszthatsz egy szomszédos közönséges jelzöt és egy irányt. Ez a jelző annyi alapmozgást tehet meg ebben az irányban, amennyit csak tud.

Elpusztíthatsz egy szomszédos jelzöt; ha az hősi, akkor legalább 1 másik saját jelződdel szomszédosnak kell lennie; ha legendás, 3 másik saját jelződdel. Két elpusztított jelzőnek számít és távolítsd el a játékból!

Visszavehetsz egy fagyos effektet az dobott lapjaid közül, amit játsz is ki azonnal. (A legfeljebb 1 aktív fagyos hatás korlátozás még érvényes.)

A Harci szán végrehajthat legfeljebb 3 harci mozgást, az elsőt valamely jelzett irányba és minden további egy olyan irányban, ami nem tér el 45 foknál többel az előzőtől.

Fejleszd fel a Büszkeség démonát, majd Átjáróvá válik. Végrehajthatsz vele 1 harci lépést.

Elpusztíthatsz egy, az Átjáróval szomszédos közönséges jelzőt.

Az Ármánykígyó végrehajthat 1 harci mozgást. Ha végrehajtotta és nem ő az Átjáró, az Átjáró ugyanabba az irányba végrehajthat egy harci mozgást.

Felfejlesztheted egy tetszőleges közönséges jelződ, vagy lerakhatsz egy közönséges jelzőt saját színedben egy üres mezőre. Mindegyik esetben a jelző Átjáróvá válik.

A Falánkság démona végrehajthat 1 harci mozgást. Ha ez elpusztít egy jelzőt, fejleszd fel Falánkságot és végrehajthatsz vele még egy harci mozgást. Ha ezzel elpusztítasz egy másik jelzőt, a Falánkság Átjáróvá válik.

Pusztíts el egy közönséges jelzőt. Ha az Átjáró piros mezőben van, lerombolhatsz egy hősi jelzőt, amely az elpusztított jelzővel szomszédos.

Helyezz egy ellenséges közönséges jelzőt egy üres mezőre, mely szomszédos egy megegyező színű jelzővel. A kör következő idézésénél ennek a színnek a jelzőit használd a sajátjaid helyett. Eldobhatod a Fellángolás kártyád, hogy kapj egy akciót.

Ha a Hatalomsóvárgó az Átjáró, végrehajthatsz vele egy alpmozgást. Ha nem, végrehajthatsz tetszőleges számú harci mozgást az Átjáró felé.

Helyezz le egy közönséges jelződ egy üres mezőre. Ha az Átjáró zöld mezőn van, helyezz egy saját hősi jelzőt egy üres mezőre, mely szomszédos az új közönséges jelzővel.

Helyezz le egy közönséges jelződ egy üres mezőbe, mely szomszédos az Átjáróval. Ezt ismétled addig, amíg nincs üres mező vagy amikor már nincs olyan játékos, akinek több jelzője lenne, mint neked.

Költs el egy akciót használat nélkül. ha nem tudod megtenni, pusztítsd el az Átjárót.

Válassz legfeljebb 2 jelzőt (nem feltétlen a sajátodat). Mindegyikkel hajts végre 1 harci mozgást az Átjáró felé. Ezek a mozgások nem pusztíthatják el az Átjárót.

Pusztíts el egy közönséges és egy hősi jelződ, amelyek nem átjárók. Minden elpusztított jelzőért kapsz egy akciót.

Pusztítsd el az összes ellenséges közönséges jelzőt, mely szomszédos az Átjáróval. Ha nincs ilyen, az Átjáró előbb végrehajthat egy alpmozgást.

Ha a lovas az Átjáró, végrehajthat egy harci mozgást. Ha nem, végrehajthat maximum 3 harci mozgást.

Végrehajthatsz 1 harci mozgást az Átjáróval. Függetlenül, hogy megtetted vagy sem, végrehajthatsz 1 harci mozgást egy jelződdel, mely szomszédos az Átjáróval.

Pusztíts el egy szomszédos jelzőt. Ha nem legendás jelzőt pusztítottál el és a paklid sem üres, helyezd ezt a kártyát a paklid aljára.

Fejleszd fel az Átjárót. Majd válassz egy saját, nem legendás jelzőt, ami Átjáróvá válik. Ha a fejlesztéskor legendás lényt hozol létre, a Kapumester idézését legendás idézésnek számolhatod el a mezőjén.

Ha van függőben lévő lényed, másold le a Warp hatását.	 Kapsz egy akciót. Megcserélheted maximum 2 hősi jelződet 2 közönséges jelződdel.	Vagy visszaveheted a kezvedbe függőben lévő teremtményed, vagy végrehajthatsz egy alapmozgást a Warpmasterrel.		
 Fejlessz fel 1 közönséges jelződ. Ha a Nagy árnyék ikrek a dobópaklidban van, válassz egy saját jelzőt és pusztíts el maximum 2 közönséges jelzőt, mely szomszédos vele.	 Helyezd le egy közönséges jelződet egy üres, alapszínű mezőre. Hajts végre vele egy harci mozgást. Helyezz le egy ellenséges közönséges jelzőt ugyanerre az üres mezőre. Hajts végre vele egy ellenkező irányú harci mozgást. Ez Kapcsolt hatás.	 Fejlessz fel 1 ellenséges közönséges jelzőt. Eldobhatod a függőben lévő teremtményed. Megcserélhetsz egy saját, nem-legendás jelződet egy ellenséges, azonos rangú jelzővel.	Az időutazó egy üres, alapszínű mezőbe idézhető meg. Elpusztíthatsz egy szomszédos közönséges jelzőt. Ha így teszel, tedd vissza a paklid tetejére a dobópaklid felső lapját.	 Helyezd egy közönséges jelződ egy üres mezőbe, amely szomszédos egy ellenséges jelzővel. Válassz ki 2 nem-legendás jelződ, a Királynő kivételével. Hajts végre 1 harci mozgást mindegyikkel, ellentétes irányban. Ez Kapcsolt hatás.
Minden ellenséges színből elpusztíthatsz 1 hősi jelzőt. Eldobhatod a függőben lévő teremtményed. Eldobhatsz egy tetszőleges kártyát a kezedből.	 A köröd hátralévő részében, ha elpusztítasz egy jelzőt, azt tekintsd úgy, mintha még egy ugyanilyen színű és rangú jelzőt is elpusztítottál volna. Pusztíts el egy tetszőleges jelzőt a lilával jelzett mezőből. Elpusztíthatsz egy nem-legendás jelzőt egy másik jelzett mezőből.	 Vegyél fel egy jelzőt egy alapszínű mezőről és rakd erre a kártyára. Ez a kártya nem másolható le. Ha ez a kártya függőben van, nem dobhatod el és nem veheted vissza a kezvedbe. Ha ezen a kártyán van jelző, hajts vele végre egy alapmozgást a tábla tetszőleges alapszínű mezőjére.	Vagy elpusztíthatsz egy szomszédos legendás jelzőt vagy felfejlesztheted az Irist. Ha az Irisz legendás lesz, azt úgy kell tekinteni, mintha a körödben legendás jelzőt idéztél volna meg és dobod el az összes legendás kártyádat.	 Hajts végre 1 harci mozgást vagy 2 alapmozgást egy nem-legendás jelződdel. Vagy lemásolhatsz egy Warp hatást egy a dobópaklidban lévő kártyáról, vagy végrehajthatsz maximum 3 harci mozgást a Ziggurat őrszemmel a jelzet irányban.
Válassz egy üres, alapszínű mezőt. Mindegyik, ezzel a mezővel szomszédos közönséges jelzővel végre kell hajtaniod egy harci lépést erre a mezőre ez általad választott sorrendben.	 Fejlessz fel 1 közönséges jelződ. Ha a Kis árnyék ikrek a dobópaklidban van, elpusztíthatsz 1 hősi jelzőt, mely szomszédos legalább 2 jelződdel.	Válassz maximum 3 nem-legendás jelzőt, egy színből legfeljebb kettőt. Mindegyikkel végrehajthatsz egy harci mozgást. A mozgásoknak a Sötét szférától 2 távolságban kell befejeződniük.	 *Hajts végre 1 alapmozgást egy nem-legendás jelződdel. Ebben a körben a következő teremtmény megidézéséhez felhasználhatsz 2 üres mezőt, mintha közönséges jelződ lenne.	 Vagy helyezz egy saját közönséges jelzőt egy üres mezőbe vagy mozgasd egy jelződet, ez harci mozgás ha közönséges, alapmozgás ha fejlesztett. Ha nem játszottad ki az Örök uralkodót Warp hatásként ebben a körben, akkor végrehajthatod azt normál hatásként.

Válassz ki a jelzett irányok valamelyikében lévő tetszőleges jelzõt: rombold le, és vele együtt pusztíts el minden szomszédos közönséges jelzõt is.

Pusztíts el minden nem legendás ellenségest minden szomszédos mezõn, vagy minden közönséges ellenséges jelzõt legfeljebb két mezõnyi távolságra.

Ha a körödnek vége, még egy extra kört lejátszhatsz – még akkor is, ha a játék végét kiváltó ok következett.

Rombold le minden merõlegesen szomszédos jelzõt, és rombold le minden átlósan érintkezõ nem legendás jelzõt. Nem számítanak bele a kör során lerombolt jelzõk közé.

A Kétfejû Sárkány megidézéséhez használt jelzõk egyikét felfejlesztheted. Ha megteszed, lerombolhatsz egy a fejlesztett jelzõvel szomszédos hõsi jelzõt.

Fokozd le egy összefüggõ, legfeljebb háromtagú, felfejlesztett jelzõkbõl álló csoport tagjait, vagy rombold le egy összefüggõ, legfeljebb négytagú, közönséges jelzõkbõl álló csoport tagjait. (Egy csoport több színbõl is állhat.)

Legfeljebb három szomszédos mezõn: ha nem legendás lény van ott, rombold le; ha saját közönséges jelzõd van ott, fejleszd fel; ha üres, tegyél le egy saját közönséges jelzõdet.

Kiválaszthatsz egy bármilyen jelzõt (kivéve a Halál Angyalát): fejleszd fel, majd hajts végre egy harci ugrást a mezõjébe a Halál Angyalával.

Válassz ki egy irányt: a Halálbika akármennyi harci mozgást végrehajthat abba az irányba. Ha útja során lerombol egy legendás jelzõt, megáll.

Válassz egyet a jelölt irányokból, pusztíts el abban az irányban, illetve a választott irányhoz képest negyvenöt fokban mindkét irányban, legfeljebb két mezõnyi távolságra minden nem legendás jelzõt.

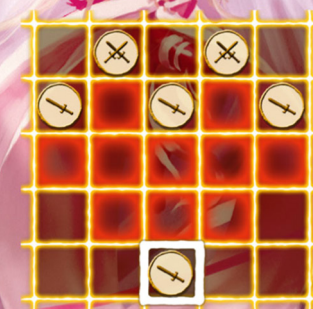
Kapsz egy akciót. Ezen a körön belül, a következõ teremtmény megidézéséhez felhasználhatsz egy ellenséges jelzõt, úgy, mintha az a tied volna.

Lethetsz egy saját jelzõt egy legfeljebb három távolságra lévõ üres mezõre. Ezzel tehetsz legfeljebb egy (ha legendás), legfeljebb három (ha hõsi), illetve legfeljebb öt (ha közönséges) harci mozgást egy irányba. Ezután a jelzõ megsemmisül.

Rombold le egy piros, vagy azzal érintkezõ mezõkön lévõ nem legendás jelzõt. Ezt követõen fejleszd fel egy zöld, vagy azzal érintkezõ mezõn lévõ közönséges jelzõt. Végül a Fõdelementál megtehet egy harci mozgást egy szomszédos zöld vagy piros mezõre.



LOVE ELEMENTAL



A pirossal jelzett mezõkben válasz ki az ellenfél jelzõi közül 1 legendás vagy 2 nem legendás jelzõt, és változtasd át õket egy ugyanolyan rangú saját jelzõddé.