

WIZ-WAR™



Játékszabály

Bevezető

“Callista egy misztikus energiától ropogó labirintusban állt, bámúlva az ellenfelét a távolban. Tegnap még csupán riválisok voltak az akadémián. De ma már halálos ellenségek. A mai párbaj győzteséből válik a Misztikus Rend Céhvezetője, felbecsülhetetlen hatalommal a kezében. A vesztesek kiűzetnek a céhből örökre, hacsak meg nem halnak előtte. Megingathatatlan, Callista elsüti az első varázslatát - átváltozik egy mozgékony, vad vérfarkassá - és egy szökelléssel eltűnik a labirintusban. Kezdődjek a játék, a Wiz-War!”

Áttekintés

A **Wiz-War** 2-4 játékos közötti mágikus harc egy földalatti szikla labirintusban. Mindegyik játékos egy-egy varázslót irányít, hogy megpróbálja megölni az ellenségeit és ellopni azok értékes kincseit.

A Játék Célja

Az nyer, aki először elér 2 győzelmi pontot. A játékosok 1-1 győzelmi pontot kapnak minden esetben, amikor megölnék egy másik varázslót, vagy ami-kor elviszik az ellenség kincsét a saját bázisukra. Egyébként, ha csak egy varázsló marad életben, megnyerte a játékot.

Alkotóelemek

Lista a **Wiz-War** alkotóelemeiről:

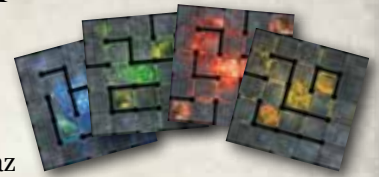
- Ez a szabálykönyv
- 4 szektor tábla
- 4 műanyag varázsló figura
- 4 műanyag varázsló figura talp (1-1 minden színben)
- 5 műanyag átváltozott varázsló figura
- 4 életerő tárcsa (1-1 minden színben; darabonként: 1 alappal, 1 tárcsával, és egy műanyag kapoccsal)
- 1 véletlen irány tájoló
- 137 papírtábla elem, benne:
 - » 45 objektum jelölő
 - » 4 portál jelölő
 - » 8 kincs jelölő (2-2 színenként)
 - » 20 törés jelző
 - » 26 energia jelző
 - » 24 kalap jelző (6-6 színenként)
 - » 10 kábultság jelző
- 168 mágia kártya (24-24 iskolánként)
- 1 négyoldalú kocka
- 4 műanyag portál talp

Alkotóelemek Leírása

Ez a rész a **Wiz-War** komponenseit mutatja be részletesen.

Szektor Táblák

Ezekből a szektor táblákból épül meg a játék táblája. Mindegyik szektor 1-1 alaprajzot ábrázol az oldalain: az egyik a klasszikus alaprajz az eredeti játékból, a másik egy új, ehhez a kiadáshoz készült alaprajz.



Műanyag Varázsló Figurák És Színes Alapok

A műanyag figurák jelképezik a játékosok varázslóit a játékban, akiket a színes alapokra helyezve jelölhetjük, hogy melyik játékos, melyiket irányítja. Mindegyik figura egyedi kinézetű, de ez nem hat ki a játékmenetre.



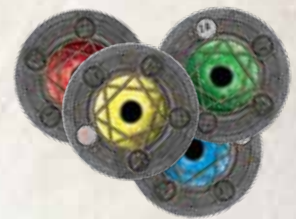
Műanyag Átváltozott Varázsló Figurák

Az átváltozott varázsló figurák jelképezik a varázslókat, akik más fizikai formát öltöttek magukra.



Életerő Jelző Tárcsák

Az életerő jelző tárcsák színenként megfelelnek a játékosok aktuális életerejének. A varázslók 15 élet-erővel kezdenek a játék elején, és meghalnak, ha az életerejük eléri vagy kevesebb lesz, mint 0 (koponyával jelezve a tárcsán).



Véletlen Irány Tájoló

A véletlen irány tájoló a kockával együtt használható a véletlenszerű irányok meghatározására.



Kincs Jelölők

Ezek a jelölők megegyeznek a játékosok színeivel és a kincseket jelképezik, amelyeket a varázslók megpróbálnak ellopni egymástól.



Objektum Jelölők

Ezek a jelölők objektumokat jeleznek, amelyek előttünk a labirintusban (általában egy varázslat után), akár a labirintust is megváltoztatva.



Portál Jelölők És Műanyag Talpak

A portál jelölők négyzetetket jelképeznek a labirintus széléin, melyek egymáshoz kapcsolódnak, még ha ez nem is egyértelmű. Rakj mindegyik portál jelölőre egy talpat!



Törés Jelzők

A törés jelzőket a falak, ajtók és más objektumok (melyek sérülni tudnak a labirintusban) sérüléseinek követésére használjuk.



Energia Jelzők

Ezek a jelzők mutatják milyen erősségű egy varázslat amikor létrejön, jellemzően az időtartamát vagy a fennmaradó használhatóságát jelzik.



Kalap Jelzők

Minden játékosnak színenként saját kalap jelzője van és azt jelölik, hogy melyik varázslóra van hatással a varázslat. Illetve azt is, hogy melyik azonos objektumnak melyik varázsló a gazdája a labirintusban.



Kábultság Jelzők

A kábultság jelzők jelölik a varázslót vagy lényt, aki el van kábítva.



Mágia Kártyák

A mágia kártyák képviselik a különböző varázslatokat, tárgyakat és energiát, amelyeket a varázsló használhat.



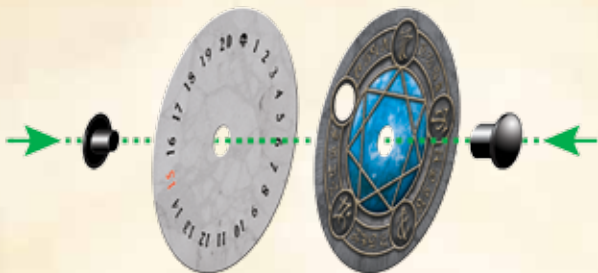
Négyoldalú Kocka

A **Wiz-War** egy négyoldalú kockát tartalmaz, 1-4-ig számozva. A véletlen irányok meghatározásához, sebzéshez és más véletlenszerű játékelemekhez lehet használni. Akkor használandó, amikor egy kártya kocka gurításra utasít.



Életerő Jelző Összerakás

Rakd össze az életerő jelzőt a lenti ábra szerint!



Az Arany Szabály

Ebben a játékban több kártya számtalan módon megváltoztathatja a szabályokat. Kérdéses helyzetben kövesd a kártya szövegét!

Szektor Tábla Felosztás



1. Ajtó
2. Külső fal
3. Saját bázismező
4. Kezdő kincsmező
5. Oszlop
6. Kő fal

A Mágia Iskolái

A hasonló varázslatok csoportját hívjuk mágia iskolának. Például a Kosmetikus iskola, habár használhatatlan a labirintusban (ezért nem is tartalmazza a játék), olyan varázslatokat tartalmaz, amelyeket a test-, haj- és bőrápolásnak szentelnek. Mindegyik alább részletezett iskola egyedi és specializált.

Mindegyik Mágia kártya egyforma háttalppal rendelkezik, a játékosoknak kell szétválogatniuk őket a játék előtt. Rakjátok őket oszlopokba a bal alsó ikon alapján!



Varázstrükk: Ez egy speciális iskola, amely olyan varázslatokat tartalmaz, melyeket minden a labirintusba belépő varázsló ismer. A **Wiz-War** kétféle varázstrükk osztályt tartalmaz, de csak a Fehér Varázstrükk, használható a játékban. A Fekete Varázstrükk, csak az Egyedi Varázskönyv opcionális szabályt játszva használható (lásd 17.o.).



Alkímia: Az alkímia iskolája tárgyak készítésére specializálódott. Különösen a mágikus kövek az alkímia elsődleges sajátosságai. Ezek a misztikus ékkövek rendkívül hasznosak az őket hordozóknak. Az elkötelezett alkímistának félnie kell a tűztől, mert a gondosan készített kövek könnyen eléghetnek.



Idézés: Az idézők mesterei az objektumok létrehozásának, mint például a falak és tüskebokrok. Amikor egy párbajban az Idézés iskoláját használják, a labirintusban gyakran marad rendetlenül szétszórt törmelék.



Elementális: Ez az mágia iskola parancsol a négy elemi hatalomnak - szél, víz, föld és tűz. Az összes iskola közül az Elementális a leghalálósabb a harcban, mert óriás tűzgolyókat és villámló robbanásokat tartalmaz.



Mentalizmus: A Mentalizmus az elme iskolája. Varázslatokat törölhetnek vagy lophatnak el a másik elméjéből. Ebben az iskolában általános a varázslatok energiájának erősítése, de csak kis löketekben.



Mutáció: A varázsló, aki mestere a Mutáció iskolájának, olyan könnyen változtathatja az alakját, mint a ruháit. Bár a különböző átalakulások rendkívül erősek ebben az iskolában, azért a böles varázslók tudják, hogy mindnek vannak gyengeségei is. Ezért csak egy átalakulást használnak egyszerre.



Taumaturgia: Az utolsó mágia iskola a legősibb. A tradicionális varázslatok rendkívül kiegyensúlyozott keverékét tartalmazza, átlag feletti mágikus energia mennyiséggel. A sokoldalúságot kereső varázslóknak nem is kell több a Taumaturgia iskolájánál.

Előkészítés

- Varázsló és szín választás:** Mindegyik játékos választ egy műanyag varázsló figurát és véletlenszerűen egy színt, majd rá kell rakni óvatosan a figurát a megfelelő színű talpra. Mindegyik játékos kap egy szektor táblát, egy életerő jelzőt, a kincs jelzőket és a színének megfelelő kalap jelzőket.
- Játék tábla építés:** A játékosok közösen választanak, hogy melyik oldalával játszanak a szektor tábláknak, vagy az újjal (A oldal) vagy a klasszikussal (B oldal). Ezután az egyik játékos összegyűjti az összes táblát a választott oldallal lefelé.

Megkeveri a szektor táblákat az asztal alatt, figyelve arra is, hogy a tájolásukat is megváltoztassa. Majd véletlenszerűen felépíti a játék táblát a játékosok számától függően (lásd: Játékosfüggő Előkészítés, 5. oldal). Végezetül felfordítja a szektor táblákat és elhelyezi a portálokat a játéktábla mellé a diagram szerint.

- Varázsló és kincs lehelyezés:** Mindegyik játékos lerakja a saját figuráját a bázismezőre. Aztán mindegyik játékos lerakja a kincs jelzőit a két kezdő kincsmezőre a szektorában.
- Mágia pakli előkészítés:** Az egyik játékos elveszi az összes mágia kártyát a Fehér Varázstrükk iskolából és félreteszi őket. Ezután a Fekete Varázstrükk iskola összes lapját visszateszi a dobozba. Majd a játékosok (vagy csoportosan, vagy egymás után, vagy véletlenszerűen) kiválasztanak három másik mágia iskolát és szintén bekészítik az azokhoz tartozó lapokat.

Egyetlen pakliba kell keverni az összes bekészített lapot. Az összes megmaradt lap visszakerülhet a dobozba, nem lesz már rájuk szükség.

Megjegyzés: Az első játékban ajánlott a következő iskolák bekeverése: Fehér Varázstrükk, Alkímia, Elementális és a Mentalizmus.

- Kezdő kéz húzás:** Mindegyik játékos öt lapot kapjon a mágia pakliból. Ezek jelentik mindegyik játékosnál a Mágia kártyákat a kézben. A játékosok megnézhetik a kártyáikat, de titokban kell tartaniuk azokat.
- Jelzők és a kocka előkészítése:** Külön kell választani a törés, energia és kábultság jelzőket és a játéktábla közelében legyen. A véletlen irány lap, az objektum jelölők és a kocka szintén legyenek a játéktábla mellett.
- Életerő tárcsák és Kezdő játékos jelölés:** Mindegyik játékos életerő jelölője 15-re legyen állítva. A kezdő játékos kiváltható véletlenszerűen (vagy a leghosszabb hajú vagy szakállú vagy eyebeek szerint).

Előkészítés Ábra (4 Játékos Részére)



- | | | |
|--------------------|------------------|-------------------|
| 1. Szektor tábla | 5. Törés jelző | 9. Kincs jelölő |
| 2. Varázsló figura | 6. Energia jelző | 10. Portál |
| 3. Mágia pakli | 7. Kezdő kéz | 11. Életerő jelző |
| 4. Kábultság jelző | 8. Kalap jelzők | |

Játékoszámfüggő Előkészítés



KÉT JÁTÉKOS



HÁROM JÁTÉKOS



NÉGY JÁTÉKOS

Egy Játékos Köre

A **Wiz-Warban** a játékosok körönként jönnek kezdve a kezdő játékoskal folytatva óramutató járása szerint körbe a többivel. Mindegyik játékos végrehajtja a saját körét mielőtt a következő játékos elkezdje a sajátját. A játékosok egészen addig csinálják ezt, míg valaki meg nem nyeri a játékot. Az az **AKTÍV JÁTÉKOS**, akinek a köre éppen tart.

Mindegyik játékos köre az alábbi fázisokból áll:

1. **Idő múlás:** A játékos csökkenti az ideiglenes varázslatai idejét eggyel és eldobja a lejárt varázslatait.
2. **Mozgás és varázslás:** A játékos mozoghat a varázsló figurájával legfeljebb 3 mezőt (plusz az opcionális sebesség növelések), varázsolhat bármennyi általános varázslatot és végrehajthat egy támadást.
3. **Dobás és húzás:** A játékos eldobhat bármennyi lapot a kezéből. Aztán, ha kevesebb, mint hét lapja van a kezében, húzhat legfeljebb két lapot a Mágia pakliból (nem átlépvé a hét lapos kézlimitet).

A fázisok a következő pár lapon vannak részletezve.

1. Idő Múlás Fázis

Ebben a fázisban az aktív játékos sorrendben végrehajtja az alábbi lépéseket:

1. **Varázslat effektek végrehajtása:** Az aktív játékos végrehajtja az összes nála játékban lévő "a te idő múlás fázisodban" történő effektet.
2. **Energia levétel:** Az aktív játékos levesz egy energia jelzőt minden fenntartott ideiglenes varázslatáról, jelezve ezzel, hogy a varázslat idejének múlását. Ha az utolsó energia jelző is lekerült egy ideiglenes varázslatról, akkor annak vége szakad és el kell dobni. (lásd: Fenntartott varázslatok a 11. oldalon).
3. **Kábultság levétele:** Ha az aktív játékosnak van bármennyi kábultság jelzője, akkor egyet eldob és erre a körre **kábultnak** számít (lásd 15. oldal).

2. Mozgás És Varázslás Fázis

Ebben a fázisban az aktív játékos mozoghat és varázsolhat. Az alábbi akciók közül bármelyiket végrehajthatja:

- Elkölthet mozgás pontokat (általában 3)
- Végrehajthat egy támadást (az első körben nem)
- Kijátszhat/Használhat mágia kártyákat

Ezek az akciók bármilyen sorrendben végrehajthatóak. A játékos választhatja azt is, hogy mozog, támad és mozog ismét, egészen addig, amíg van elég mozgás pontja erre (további részletek a 8. oldalon).

3. Dobás És Húzás Fázis

Ebben a fázisban az aktív játékos dobhat és húzhat lapokat az alábbi lépések szerint:

1. **Lapok dobása:** Az aktív játékos eldobhat bármennyi lapot a kezéből. A dobás rendszerint azért szükséges, hogy helyet csináljunk új lapok húzásához.
2. **Lapok húzása:** Az aktív játékos húzhat legfeljebb két lapot, de sose haladhatja meg a kézlimitet (amely rendszerint 7 lapot jelent).

Ha az aktív játékos lapokat húzott vagy bejelentette, hogy húzni fog, akkor körének egyből vége lesz és a következő játékos lesz az aktív.

Ha a Mágia pakli elfogy, keverjétek meg a dobott lapok pakliját és készítsetek egy új Mágia paklit!

Ha egy játékosnak több lapja a kézlimitjénél (egy varázslat hatására vagy megölt egy másik varázslót, stb.), köteles azonnal eldobni lapokat a kézlimitjéig.

Megjegyzés: A viselt tárgyak illetve a fenntartott varázslatok beleszámítanak a játékos kézlimitjébe (további részletek a 11-12. oldalon).

A Játék Vége

A játékos, aki az alábbi kondíciók bármelyikét eléri, megnyerte a játékot:

- Szerez 2 Győzelmi Pontot.
- Az ő varázslója él egyedül a játéktáblán.

Győzelmi Pont Szerzés

A játékosok kétféle képpen szerezhethetnek Győzelmi Pontot:

- **Megölnek egy ellenséges varázslót:** Amikor egy játékos megöl egy ellenséges varázslót, kap 1 győzelmi pontot. A támadó megkapja a megölt varázsló figurát és maga elé rakja, jelezve ezzel a megszerzett pontot.

A játékos csak abban az esetben kapja meg a győzelmi pontot, ha egy másik varázsló életét 0-ra vagy alá csökkenti egy **támadással** (lásd 15. oldal). Az így szerzett győzelmi pontokat nem lehet elveszíteni.

- **Ellenség kincsének ellopása:** Minden ellenséges kincs, amit a játékos bázisán ledobnak egy pontot jelent annak a játékosnak.

Ellentétben az ellenséges varázsló megöléséért kapott pontokkal a lopásért járó pontokat el lehet veszíteni. A játékos **csak addig kapja meg a lopott kincsek után a pontokat, amíg azok a bázisán vannak.** Ha egy ellenséges kincset felvesznek a vagy bármi módon elmozog arról a mezőről, akkor a játékos egyből veszít 1 győzelmi pontot. A kincs nem ad pontot, amíg valaki hordozza.

Mozgás És Varázslás fázis Részletesen

Ez a rész bemutatja, a játékosok lehetőségeit a figurák mozgására, a támadásra és a varázslásra.

Mozgás

A játékos mozgás és varázslás fázisának kezdetén a varázslója kap az **ALAP SEBESSÉG**ének (alpból 3) megfelelő mozgáspontot, amit bármikor elkölthet ebben a fázisban. A mozgáspontok a játék táblán való helyváltoztatásra használhatóak. Egy pont elköltésével a varázsló egy szomszédos mezőre léphet.

A varázslók nem tudnak átlósan mozogni, átmenni a falon, a zárt ajtókon (lásd alább) vagy egyéb objektumokon, melyek blokkolják a mozgást, például a sziklák. A varázslók átmozoghatnak és megállhatnak olyan mezőn, ahol egy másik varázsló is van. A varázslónak nem kötelező elköltenie egyszerre az összes mozgáspontját (például a varázsló mozoghat, varázsolhat, majd ismét mozoghat és aztán támadhat is).

Sebesség Növelés

A játékos növelheti varázslója sebességét egy körre azzal ha eldobja egy energia vagy mágia kártyáját, amelynek van energia értéke. Ezzel az értékével növekszik a mozgáspontjainak a száma.

Például a játékos, aki eldob egy 3 energiaértékű kártyát, kap 3 extra mozgáspontot. Egy játékos csak körönként egyszer növelheti így a sebességét, de bármikor megteheti ezt a körén belül (nem csak akkor, amikor az alap sebességért kapja a mozgáspontokat).

Alap Sebesség Változtatás

Ha a varázsló alap sebessége megváltozik a körében (például **TRANSZFORMÁCIÓ** hatására - lásd 11. oldal), akkor a varázsló maradék mozgáspontjai növekszenek vagy csökkennek a régi és új alak alap sebességének különbségével. Ha ezáltal a varázsló mozgáspontjai 0-ra vagy az alá csökkennek, akkor már nem tud tovább mozogni ebben a körben.

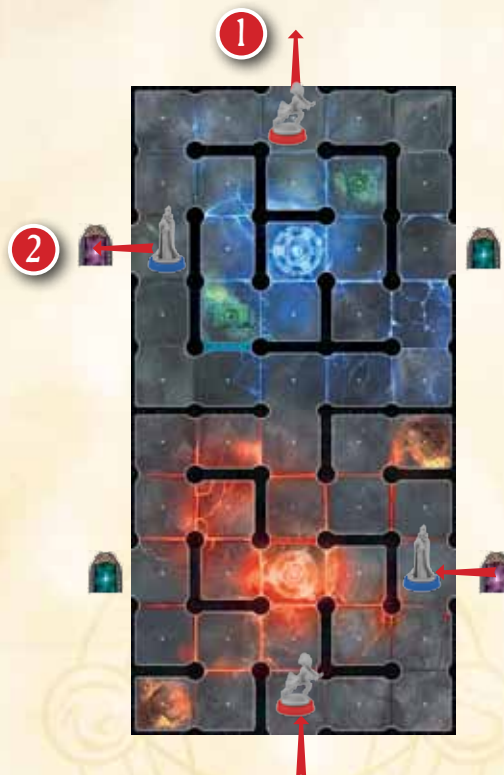
Például, ha a varázslónak 1 mozgáspontja van még és elsüt egy "Gólem forma"-t átváltoztatva magát egy gólemmé és csökkentve az alap sebességét 3-ról 2-re, a mozgáspontjából veszít 1-et, ezért mozgás nélkül marad a körre. A mozgáspontok csökkenhetnek 0 alá az alap sebesség változásának hatására. Csak abban az esetben mozoghat ismét a varázsló a körben, ha 0 fölé növekszik a mozgáspontja (mondjuk növeli a sebességét egy energia kártyával).

A Tábla Elhagyása És Mozgás A Portálokon Át

Ha egy varázsló kisétál az egyik nyitott oldalán a térképnek, akkor azonnal megjelenik a térkép ellentétes oldalán, ahogy alább látszik. Ez az "átfordulás" mozgás 1 mozgáspontba kerül, ugyanúgy, mint a normális szomszédos mezőre lépés.

Ha a térkép nyitott oldala nem az ellentétes oldalra visz, akkor ott egy portál van. Ha a varázsló átsétál egy portálon a térkép peremén, akkor azonnal kilép a térkép melletti másik ugyanolyan portálból, lásd alább. Az egyforma portálok ugyanolyan színűek. Például a varázsló, aki belép a lila portálon a másik lila portálon fog kilépni. A portálon való átlépés 1 mozgáspontba kerül, ugyanúgy, mint a normális szomszédos mezőre lépés.

Átfordulás És Portál Mozgás



1. A vörös varázsló elhagyja a játéktáblát az egyik oldalon és az ellenkezőn visszalép.
2. A kék varázsló átmegy egy portálon és kijön a másikon.

Ajtók

Az ajtókat mindig zártnak kell tekinteni és speciális kártyákra van szükség a Mágia pakliból a kinyitásukhoz. Miután egy varázsló áthaladt egy ajtón, az egyből bezárja magát. Nem kerül extra mozgáspontba az ajtók kinyitása és az áthaladás rajtuk.

Megjegyzés: A varázsló saját szektorában mindig nyitottnak számítanak az ajtók.

Egy varázsló elsüthet egy nyitott ajtón keresztül varázslatokat, anélkül, hogy ő maga átmenne rajta. Senki se követheti a varázslót keresztül az ajtón kivéve, ha nem tartja nyitva a varázsló, hogy engedje. Amint a varázsló már nem áll az ajtó mellett, az bezáródik.

Véletlenszerű Mozgás

Alkalmanként egy varázsló véletlen irányú mozgásra kényszerülhet. Amikor ilyen történik, helyezd játéktábla mellé a véletlenszerű irány lapot (lásd 16. oldal), dobj egy kockával, párosítsd össze az eredményt alpon lévő iránnyal, és mozgasd a varázslót az adott irányba!

Támadás

Az aktív játékos támadhat egyszer egy körben. Ez lehet egy támadó varázslat vagy egy fizikai támadás (használva egy tárgyat vagy ütéssel) egy másik varázsló vagy egy objektum ellen. A varázslók nem támadhatják magukat.

Megjegyzés: Egy varázsló nem tud támadni az első körében.

A támadáshoz az aktív játékosnak be kell jelentenie a támadás célpontját. Ha egy támadó varázslatot süt el, akkor kijátszhat bármilyen támadó kártyát (lásd "Mágia kártyák kijátszása" a 9. oldalon). Ha egy tárggyal támad, a tárgy kártyája szerint, ha ökölrel, a lenti szabályokat szerint támad. Miután a támadás be lett jelentve, ha a célpont rendelkezik ellenvarázslattal, akkor kijátszhatja ekkor válaszul. A támadások automatikusan eltalálják a célpontjukat kivéve, ha egy ellenvarázslatot kijátszottak.

A varázslót ért sebzés csökkenti az aktuális életerejét az életerő jelzőjén. Ha a varázsló 0 vagy kevesebb életerőre (egy koponyával jelezve) kerül, akkor meghal és az őt irányító játékos kiesik a játékból. Ha egy **támadása** közvetlenül megöl egy varázslót, a támadó szerez 1 győzelmi pontot és a halott varázsló kezét (de a tárgyakat és fentartott varázslatokat nem). Lásd a 15. oldali leírást a halálról.

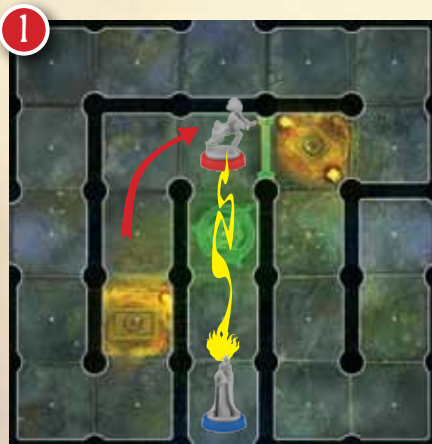
Ütés

Egy varázsló megüthet a saját mezején vagy egy szomszédos mezőn álló másikat ezzel 1 sebzést okozva. Ez a támadás nem igényel semmilyen lapot, de beleszámít a varázslók körönkénti támadásainak számába.

Támadások Hatástalanítása/ Csökkentése/ Elkerülése

Ha egy játékos varázslóját megtámadják, a játékos kijátszhat egy ellenvarázst, hogy megpróbálja elhárítani egy kicsit vagy teljesen a támadás hatásait. Néhány ellenvarázst teljesen hatástalanítja a támadást vagy csökkenti annak hatásait, mások esélyt adnak, hogy elkerülje azt. Egy varázslat hatásainak csökkentése és kivédése közötti különbségeknek a bővebb leírása a 15. oldalon.

Mozgás/ Támadás És Sebzés Okozás



1. A vörös varázsló elkölt 2 mozgáspontot hogy lépjen klt mezőt és elsüti a "Tűzgolyó"-t a kék varázslóra, 5 sebzést okozva.



2. A kék varázsló csökkenti az életerejét 5 ponttal a jelzőjén.



3. A vörös varázsló elkölt 1 mozgáspontot hogy 1 mezőt lépjen.

Mágia Kártyák Kijátszása

A játékban a jákosok varázslói különféle Mágia kártyákat játszanak ki. A Mágia kártyáknak öt típusa van: támadó varázs, ellenvarázs, enegia, tárgy és semleges varázs. A játékosoknak a kártyán megengedett időben (általában az aktív játékos körében) és legális célpontra kell kijátszaniuk a Mágia kártyákat. A következő részek kifejtik a Mágia kártyák kijátszásának szabályait.

Mágia Kártyák Típusai

A különböző típusú Mágia kártyákat különböző időpontokban kell kijátszania a játékosoknak, ennek leírása következik.

Támadó varázs



Az aktív játékos **egy támadó varázst** játszhat ki a körében. egy támadó varázs elsütése beleszámít a körönkénti egy támadásba. Nem támadhat meg egy ellenfelet fegyverrel vagy ököllel, aki már támadott varázslattal a körében.

Ellenvarázs



Az ellenvarázssok az egyetlenek, amelyeket egy másik játékos körében is ki lehet játszani. Ellenvarázst csak reakcióként lehet elsütni. A kártyák jelzik melyik akcióra vagy varázslatra melyik kártya játszható ki reakcióként.

Energia



Az aktív játékos bármennyi energia kártyát játszhat ki a körében. Egy energia kártya használható egy varázsló mozgásának fokozására a körében vagy használható még a varázslatok hatásainak növelésére. További részletekért lásd "Sebesség Növelés" a 7. oldalon és "Varázslat Erősítés" a 11. oldalon.

Megjegyzés: Néhány Mágia kártya egy energia értéket mutat az alján közepén. A játékosok elkölthetik ezeket a kártyákat az energia értékükért ahelyett, hogy kijátszanák őket a hatásukért.

Tárgy



Az aktív játékos bármennyi tárgy kártyát játszhat ki a körében. Egy tárgy kártya kijátszásakor a játékos lerakja azt maga elé felfordítva. Innentől a játékos varázslója viseli ezt a tárgyat. A tárgykártya szövege jelzi, hogy mikor lehet használni a viselt tárgyat.

Semleges Varázs



Az aktív játékos bármennyi semleges varázs kártyát játszhat ki a körében.

Mágia Kártya Célpontok

A Mágia kártya használatához legális célpontnak kell lennie a hatótávjában. A célpont típusa, amelyre a Mágia kártya használható, le van írva a hatás részben, míg a hatótávot egy kis ikon jelezi a kártya címének jobb oldalán.

Mágia Kártyák Felépítése



- | | |
|-----------------|------------------|
| 1. Kártya típus | 5. Hatás |
| 2. Kártya cím | 6. Mágia iskola |
| 3. Hatótáv ikon | 7. Energia érték |
| 4. Jellemző | 8. Időtartam |

Célpont Hatótáv

A mágai kártyáknak négy hatótávjuk van: idéző, szomszédos, rálátás és bárhová. Ezen kategóriák kifejtése alább:

Célpont Hatótáv Ikonok



IDÉZŐ



SZOMSZÉDOS



RÁLÁTÁS



BÁRHOVÁ

Idéző: A varázsló csak saját magára játszhatja ki ezt a kártyát.

Szomszédos: A varázsló ezt a kártyát csak olyan célpontra játszhatja ki, aki vagy a saját, vagy egy szomszédos mezőn áll. Illetve a varázslónak rá is kell látnia a célpontra.

Rálátás: A varázsló ki tudja játszani ezt a kártyát egy célpontra, amit lát. Ha egy kártya nem rendelkezik máshogy, akkor a varázsló bármennyi mezőre lehet a célponttól. Lásd "Rálátás és Szomszédosság" a 10. oldalon).

Bárhová: Ebbe a kategóriába tartoznak azok a kártyák, amelyek nem igénylik, hogy a varázslónak rálátása legyen a célpontra és azokat, melyek hatótávjának célpontja nem számít tekintettel a varázslatra (például: egy kártya, ami az egész játéktáblára hat, vagy ami a varázsló energiáit kombinálja, stb.).

Célpont Típusok

A lehetséges célpont típusok következnek:

Határvonalak: A kártya célpontja egy két mező közti vonal. Azoknak a kártyáknak van ilyen célpontjuk, melyek falakat teremtenek.

Lény: A kártya célpontja egy mozgó objektum vagy létforma a táblán, kivéve a varázslókat. **Jelenleg nincsen ilyen típusú objektum vagy létforma a játékban.**

Ajtó: A kártya célpontja egy ajtó.

Játéktábla: A kártya célpontja az egész játéktábla.

Objektum: A kártya célpontja egy nem mozgó objektum, mint például: rózsabokor, fal, ajtó. A viselt tárgyak nem objektumok, de az eldobott tárgyak azok. Lásd 20. oldal.

Szektor: A kártya célpontja a játéktábla egy szektora.

Önmaga: A kártya célpontja a varázsló maga.

Varázslat: A kártya célpontja egy varázslat. A célpontnak lehet egyéb kitétele is, mint például "ellenvarázs", "nem azonnali varázs" vagy "a varázslat amit elsütöttél".


Mező: A kártya célpontja egy mező a táblán. Néhány kártya "üres mező"-re hivatkozik, ebben az esetben a mezőn nem lehet semmilyen objektum, kincs, lény vagy varázsló..

Kincs: A kártya célpontja egy kincs. A kincsek nem tekinthetőek objektumnak.

Fal: A kártya célpontja egy fal (általában egy mezőnyi)

Varázsló: A kártya célpontja egy másik játékos varázslója.

Rálátás És Szomszédosság

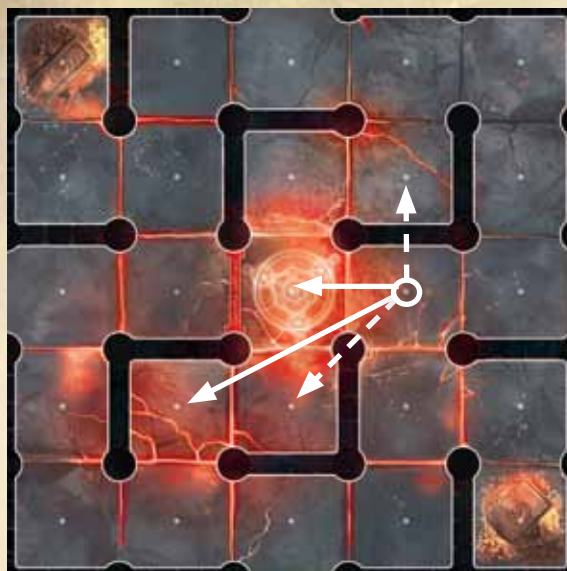
A rálátás előfeltétel (egy  ikonnal van jelezve a jobb felső sarkában a kártyának) azt jelenti, hogy csak akkor használható a kártya, ha a varázsló látja a célpontot. A rálátást úgy határozhatjuk meg, ha húzunk egy képzeletbeli vonalat a mágus mezejének közepétől a célpont mezejének közepéig.

Ha a varázsló egy falat, ajtót vagy egy folyosót céloz, akkor is rálátással kell rendelkeznie a célpontra (helyette a mezejére). Ha a képzeletbeli vonalat megszakítja bármilyen része egy falnak (beleértve az oszlopot is), akkor a blokkolt a rálátás, tehát a Mágia kártya nem használható arra a célpontra.

Az objektumok, kincsek és a lények nem akadályozzák a rálátást, kivéve, ha a kártyájuk azt mondja, hogy "kitöltik az egész mezőt".

Egy szomszédos célponthoz nem csak tiszta rálátással kell rendelkeznie a varázslónak, de ráadásul **azonos vagy egy szomszédos mezőn kell lennie** a célpontnak. A mezők átlósan nem szomszédosak. Csak a közös, fal nélküli, határvonallal rendelkező mezők szomszédosak.

Rálátás Ábra



Szabad Rálátás ←—————

Blokkolt rálátás ←-----

Varázslat elsütésekor, egy portálon keresztüli rálátás ellenőrzésekor vagy a térkép széle mellett használt körbemozgáskor két összekapcsolt mező szomszédosnak számít.

Mágia Kártyák Hatóideje

A mágia kártyáknak különböző hatóideje van: azonnali, ideiglenes vagy állandó, lásd ezeket alább:

Azonnali

Ezek a Mágia kártyák a hatásuk után dobásra kerülnek, és a vele együtt használt energia kártyák is. A támadó varázslók általában azonnali hatóidejűek. Az eldobott kártyák egy külön pakliba kerülnek felfordítva a húzópakli mellé.

Ideiglenes

Ezek a Mágia kártyák felfordítva a játékos elé kerülnek és korlátozott körig a játékban maradnak, általában a varázslat energiájának megfelelően. Ennek jelzésére tegyetek energia jelzőket a varázslat kártyára az energiájával megegyező számban (bármelyik használt energia kártya ezután dobásra kerül). A varázsló Idő Múlás fázisában minden ideiglenes varázslatáról levesz egy-egy energia jelzőt. Miután az utolsó energia jelzőt is levette egy ideiglenes varázslatról azonnal el kell dobni azt a kártyát. Az idéző bármikor eldobhatja a körében egy ideiglenes varázslatát. Amíg a varázs nem múlik el, addig a varázslónak fenn kell tartania azt (lásd "Fenntartott varázslatok" a 11. oldalon).

Állandó



A Mágia kártya a játék előtti területre kerül felfordítva és játékban marad, amíg a játékos úgy akarja. Az idéző befejezheti a varázslatot, vagy eldobhatja a tárgyat bármikor a körében, ekkor a varázslat eldobódik a tárgyak a földre kerülnek (lásd "Tárgyak Felvétele és Leejtése" a 12. oldalon). Amíg a varázslat nem múlik el, addig az idézőnek fenn kell tartania (lásd alább: "Varázslatok fenntartása").

Varázslatok fenntartása

Amíg egy ideiglenes vagy állandó varázslat aktív marad, addig az idéző játékosának **FENN KELL TARTANIA**. Ehhez csak egyszerűen az idéző játékos előtt kell maradnia felfordítva. A fenntartott varázslatok beleszámítanak a varázsló kézilimitjébe, szóval van egy gyakorlati határa, hogy mennyi varázslat lehet egyszerre fenntartani. Ezért, ha egy játékosnak van hat lap a kezében és egy fenntartott varázslata, akkor összesen hét lapja van, ami az általános kézilimit.

Abban a pillanatban eldől egy ideiglenes varázslat időtartama, amikor egy varázsló elsüti azt. A játékos **nem tudja** növelni az időtartamát egy ideiglenes varázslatnak miután létrejött.

Egy aktív játékos bármikor véget vethet egy fenntartott varázslatának a körében, függetlenül annak időtartamától. Néhány Mágia kártya szintén meg tud szüntetni fenntartott varázslatokat. Mikor egy fenntartott varázslat véget ér, a dobottak közé kerül. A varázslat összes hatása is véget ér, és az összes általa létrejött objektum is (például a falak, stb.) kikerül a játékból. Az összes kalap jelző a varázslatról és az objektumok is visszakerülnek a tulajdonosok készletébe.

"Példa: Az előző körben Dani elsütött egy ideiglenes "Sav fürdőt" és eldobott mellé egy 4-es energia kártyát is növelve a varázslat energiáját 4-re. A varázslat elsütése után 4 energia jelzőt rakott a "Sav fürdőre", hogy jelezze ezt. Dani Idő Múlás fázisában a "Sav fürdő" 2 sebzést okoz a varázslat célpont-jának (a kártya szerint) és Dani leszed egy energia jelzőt a kártyáról, jelezve, hogy már csak három körig marad fenn."

Varázslatok Erősítése

A varázslatok hatásai gyakran utalnak a kártya energiájára. Például: egy varázslat annyi mágia sebzést okoz, amennyi a mágia kártya "energiája".

Alapvetően egy varázslat energiája "1". Azonban, amikor egy játékos elsüti egy varázslatot eldobhat mellé egy energia kártyát is feltűzve azt, lecserélve ezzel a varázslat energiáját. Például, ha egy játékos elsüti egy varázslatot és kijátszik mellé egy "5"-ös energia kártyát, akkor a varázslat energiája "5" lesz. A játékos kitesz a kártyára annyi energia jelzőt a készletből, amennyi a varázslat energiája.

Megjegyzés: Az energia kártya értéke **lecseréli** a varázslat alap "1"-es energiáját, nem hozzáadódik.


Kártya Jellemzők

A következő jellemzők találhatóak meg a Mágia kártyákon. Némelyik ezek közül kapcsolódik a játék működéséhez, míg a többi különleges tulajdonság.

Alkotás: Egy hosszantartó objektumot alkotó varázslatot általában a játéktáblára helyezett jelölőkkel jelezzük. Alkotásokat nem lehet a egy bázismezőn létrehozni.

Átok: egy elnyúló hatású támadás a célpontra.

Tűz: Valamilyen meghatározott alakú tüzet létrehozó varázslat. A tűz- és vízvarázslatok gyakran kioltják egymást.

Globális: Egy egész labirintusra ható varázslat. A varázslatok mindig  a globális varázslatokra, hogy be tudják célozni kivédő és eloszlató varázslatokkal.

Mágikus kő: Egy megbűvölt ékkő. A mágikus kövek megsemmisülnek, ha a hardozójuk tűztől sebződik.

Evilági: Egy nem mágikus akció. Az evilági akciókat nem lehet kivédeni.

Fegyver hajítás: Egy tárgy, amit támadáshoz el lehet hajítani.

Átalakulás: Fizikai átalakulás egy másik alakba. Egy varázslóra vagy lényre egyszerre csak egy átalakulás hathat - bármely újabb átalakulás a varázslóra vagy egy lényre megszünteti a korábbi átalakulás hatásait.

Bizsu: Egy kiemelkedő jellemzők nélküli tárgy.

Víz: Valamilyen meghatározott alakú vizet létrehozó varázslat. A tűz- és vízvarázslatok gyakran kioltják egymást.

Fegyver: Támadásra használható tárgy.

Varázslatok Erősítése Példa



1. Egy játékos elsüti egy "Szikla tuskéket" és eldob egy "5"-ös energia kártyát, hogy erősítse azt.
2. A játékos elhelyez 5 energia jelzőt a kártyán, hogy jelezze a kártya energiáját.

Ideiglenes Varázslat Elsütése És Fenntartása



1. Egy játékos elsüti az "Extra karok" varázst és kirakja maga elé felfordítva egy energia jelzővel. A kártya a játékos kezének a része.
2. A következő körében, levesz egy jelzót róla és eldobja a kártyát. A kártya már nem része a kezének.

Megjegyzés: A lap alján lévő "3"-as energia nem számít ebben a példában, mert a játékos a kártya hatását használta másik varázslat erősítése helyett.

Objektumok

Az OBJEKTUMOK kifejezés a labirintusban lévő összes élettelen dolgot takarja, kivéve a KINCSEKET. Objektumok a falak, ajtók, kő akadályok és az eldobott tárgyak. A viselt tárgyak nem objektumok, nem lehetnek célpontjaik objektumra ható varázsoknak. Ha egy Mágia kártya kincsekre hat, akkor csak a kincsekre van hatással (az objektumokra nem).

Viselt Tárgyak És Eldobott objektumok

Viselt tárgyak: A viselt tárgyakat a játékos előtti tárgy kártyák jelképezik. Ezeket feltételezve a varázsló figurák viselik, a játéktáblán nincsenek önállóan megjelenítve.

Eldobott objektumok: Az eldobott objektumokat a játéktábla melletti tárgy kártyák jelképezik, amelyek nincsenek egyik játékos előtt sem. Az objektum jelölőjükkal tudjuk jelezni a helyzetüket a táblán.

Objektumok Mozdíthatósága

A mozdítható tárgyak felvehetőek és mozgathatóak, míg a mozdíthatatlan tárgyak a rögzítve vannak. Az mozdítható objektumok jelölői kerekítettek, míg a mozdíthatatlan objektumok jelölői szögletesek. A játéktáblára nyomtatott objektumok, mint a falak és ajtók, mozdíthatatlanok.

Objektumok Felvétele És Eldobása

A varázsló felszedhet a körében egy mozdítható objektumot a mezőről, ahol áll egy mozgáspont elköltésével. Ezt bármennyiszer megteheti, ha elegendő mozgáspontja van rá. A játékos egyszerűen vegye le az objektum jelölőjét a tábláról és rakja maga elé az objektum kártyáját, jelezve így, hogy a tárgy a viselt dolgai közé tartozik.

A viselt tárgyak beleszámítanak a játékos kézlimitjébe. Ha egy varázsló felvesz valamit, amitől több lenne a játékos kezében a kézlimitnél, akkor először el kell dobnia egy kártyát a fenntartott varázsaival vagy a viselt tárgyai közül, hogy helyet csináljon az új kártyának. A varázsló bármennyi tárgyat viselhet, de nem lehet több a kézlimitjénél.

Amíg egy Mágia kártya külön nem engedi, addig egy varázsló nem tudja elvenni egy másik varázsló viselt tárgyait.

A varázslók a körükben bármikor eldobhatnak egyet a viselt tárgyaik közül az aktuális mezőre, ahol állnak. Ehhez le kell helyezni a tárgy jelzőjét az aktuális mezőre, ahol áll. Bármennyi dobott tárgy lehet ugyanazon a mezőn. A varázslók felvehetik a dobott tárgyakat a fenti szabályokat betartva, ha tárggyal megegyező a mezőn állnak.

Kincsek Felvétele És Eldobása

Egy varázsló a körében felvehet az aktuális mezőjéről egy kincset miközben mozog. A kincsek nem foglalják a helyet a varázsló kezében és nem számítanak viselt tárgynak sem. Ehelyett a játékosnak a figurája alapjára kell rakni a kincs jelölőt, ezzel jelezve, hogy nála van. A kincs felvétele azonnal véget vet a Mozgás és Varázslás fázisnak és egyből a Dobás és Húzás fázis kezdődik a játékos körében. Egy varázsló az egyik saját kincsét is tudja így hordozni, ha akarja. Például, amikor visszaszerzi egy másik varázsló bázismezőjéről.

Megjegyzés: Egyszerre csak egy kincset tud vinni egy varázsló.

Mozgása közben, egy varázsló mozgáspont elköltése nélkül eldobhatja a hordozott kincset, ahol éppen áll. A játékosnak egyszerűen ki kell vennie a figura aljáról a kincs jelölőt és le kell helyeznie a figura alatti mezőre. Egy ellenfél kincsének ledobása a saját bázismezőre 1 győzelmi pontot jelent a varázslónak (amíg a kincs ott marad a bázismezőn).

Kincs Felvétele



Amikor egy varázsló felvesz egy kincset, a figura színes alapjára kell rakni.

Objektumok Sebzése És Megsemmisítése

Az egyedüli objektumok, amelyek támadhatóak és sebezhetőek, azok a falak és az ajtók. Ráadásul az idézett objektumok és az eldobott tárgyak támadhatóak, ha ezt részletezi a Mágia kártyájuk. Minden 3 sebzés egy objektumon egy **TÖRÉST** okoz. 3-nál kevesebb sebzés egy támadásból nincs hatással az objektumra illetve a sebzés hárommal osztása utáni maradék elveszik. Tehát 7 sebzés egy objektumon 2 törést okoz, míg 9 sebzés 3 törést okoz. A játékosok törés jelzőkkel tudják követni a falak, ajtók és tárgyak töréseit.

A kőfalaknak 5 törés kell a megsemmisítésükhöz. Az ajtóknak 3 törés kell a megsemmisítésükhöz. A labirintus külső falai, a kincsek és azok a tárgyak, amelyeknek a Mágia kártyája nem határozza meg a törés limitjét azok sérthetetlenek és nem tudnak sérülni. Külső falnak számít bármelyik fal, ahol, ha áthaladna a játékos, akkor elhagyná a játéktáblát.

Ha egy ajtó vagy fal megsemmisül, akkor egy lerombolt fal jelölővel kell jelezni. Ha egy ajtó vagy fal megsemmisül és olyan oszlopot hagy, ami nem csatlakozik egy másik ajtóhoz vagy falhoz, akkor az az oszlop is megsemmisül.

Objektum Sebzés

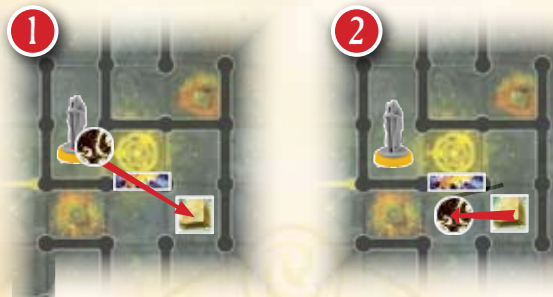


A zöld varázsló elsüt egy "Tűzlabdát" a kőfalra. Ez 5 sebzést és egy törést okoz. A zöld játékos elhelyez egy törés jelölőt a falon.

Tárgyak Elhajítása


Egy tárgy csak akkor hajlítható el, ha a hozzá tartozó Mágia kártya ezt határozottan leírja, hogy lehet. Ha lehetséges, akkor az elhajított tárgy a célponttal megegyező mezőre esik. Ha egy akadály, például egy fal, van az útjában, vagy ha a célpont kitölti az egész mezőt, akkor a tárgy az akadály vagy célpont előtti mezőre esik **miután** eltalálta. Más szavakkal, a tárgy az utolsó mezőre esik, amin áthaladt mielőtt eltalálta az akadályt vagy a célpontot.

Egy Tárgy Elhajítása



1. A sárga varázsló eldob egy nagy követ a lerombolt falon keresztül és eltalálja a sziklát.
2. A nagy kő az utolsó mezőre esik, ahol áthaladt mielőtt eltalálta a sziklát.

Sebzés Táblázat

Tárgy/Kincs	Törések száma a leromboláshoz
 AJTÓ	3
 KŐFALL	5
 KÜLSŐ FAL	Elpusztíthatatlan (sose sebződik)
 KINCS	Elpusztíthatatlan (sose sebződik)
 ELEJTETT TÁRGY	Elpusztíthatatlan (kivéve, ha a kártya mást nem ír)

Objektumok Létrehozása És Tárgyak Kijátszása

Amikor egy varázsló egy varázslatot elsütve létrehoz egy objektumot, a játékosnak le kell helyeznie a megfelelő objektum jelölőt a célpont mezőre. A játékosnak még szükség szerint le kell helyeznie egyet a kalap jelzői közül az objektum jelölőre (lásd "Kalap jelzők" a következő oszlopban). A tárgyak, amelyek varázslattal készültek, csak addig maradnak meg, amíg a varázslat ideje tart. Amikor a varázslat lejár, egyből le kell venni a tárgyat is a játéktábláról és eldobni a varázslatot is.

Megjegyzés: A varázslatok nem tudnak tárgyat idézni a bázismezőkre vagy egy olyan mezőre, amit elfoglal egy másik varázsló vagy objektum.

Amikor egy varázsló kijátszik egy tárgy kártyát, a játékosnak maga elé kell tennie. A játékos varázslója innentől úgy tekinthető, hogy használja a tárgyat vagy be van készítve, a tárgytól függően. A tárgy beleszámít a varázsló viselt tárgyainak számába és állandó, azaz nem lehet eldobni a kártyát, csak leejteni a tárgyat egy mezőre.

Bármennyi elejtett tárgy lehet egyazon mezőn. Ráadásul a tárgyakat ki lehet játszani és le lehet ejteni a bázis mezőkön és elfoglalt mezőkön is. Amelyik mezőn egy eldobott tárgy van, az nem üres mező. A Mágia kártyák melyek erre hivatkoznak nem célözhatják meg azt a mezőt.

Falak Létrehozása És Lerombolása



1. A vörös varázsló lerombol egy falat a szektorok között, így a vörös játékos lehelyez egy lerombolt fal jelölőt a fal helyére (bár mindkét táblának a szélén van fal jelezve, ilyenkor egy falként kezelendőek).

2. A kék varázsló létrehoz egy falat, így a kék játékos lehelyez egy fal jelölőt a helyére.

A Térkép Megváltoztatása

Némelyik varázslat magát a labirintust változtatja meg. Ha egy szektor tábla forog vagy kicserélődik egy másikra, akkor a portálok maradnak az eredeti helyükön, nem változtatják meg a helyüket a táblákkal együtt. Ha egy idézett fal húzódik két szektor között, melyek közül az egyik vagy mindkettő mozog, akkor a fal megsemmisül. Illetve, ha egy lerombolt vagy sérült fal húzódik két szektor között, melyek közül az egyik vagy mindkettő mozog, akkor a fal megjavul és a sérülés jelzők lekerülnek róla.

Ha egy játékos létrehoz vagy lerombol egy falat, idéz egy túskebokrot, stb., ki kell vennie a megfelelő objektumokhoz tartozó jelölőt és lehelyezni a táblára, ahova megidézték (vagy lerombolták) őket.

Amikor a szektor táblák egymás mellett vannak, úgy tűnhet, mintha dupla fal lenne (egy-egy fal mindkét szektor-ban). Ezeket egy falnak kell tekinteni.

A játéktábla külső élein lévő falak (bármelyik fal, amelyiken a játékos keresztülhaladva elhagyná a táblát) lerombolhatatlanok és átjárhatatlanok.

A varázslatok **nem tudnak** létrehozni objektumokat a bázismezőkön vagy olyan mezőn, ahol egy objektum, kincs vagy lény van. A falak a mezők **között** jönnek létre, nem bennük. A játékosok például nem tudnak egy túskebokrot idézni ugyanarra a mezőre, ahol van egy tőr vagy egy másik túskebokor. Egy "Tűzfalat" sem tudnak létrehozni, ahol már van egy kőfal.

Megjegyzés: Egy lerombolt fal jelölő a fal hiányát jelenti, ezért egy másik fal létrehozható ott. Ha egy új falat idéznek oda, akkor a jelölőjét a lerombolt fal jelölőre kell rakni.

A falakat nem lehet átlósan létrehozni, egy mező szélére kell idézni.

Kiegészítő Szabályok

Ez a rész korábban ki nem fejtett szabályok részletez.

Kalap Jelzők

A kalapjelzőkkel jelzhetjük a kártyákra helyezve őket, hogy melyik varázsló a célpontja annak a varázslatnak. Például, ha egy állandó vagy egy ideiglenes varázslat célpontja a vörös varázsló, akkor egy vörös kalap jelzőt kell a varázs kártyára helyezni.

A játékosok szintén lehelyeznek kalap jelzőket a táblán lévő objektum jelzőkre, amikor több azonos objektum van egyszerre a játékban (például: két túskebokor). A kalap jelző mutatja, hogy melyik varázslóé a második példány.

Ha egy játékos lehelyez egy objektumot a táblán, ami megegyezik egy már lent lévő **másik** játékos objektumával, akkor lehelyez egy kalap jelzőt is a sajátjára. Ez azt jelöli, hogy melyik játékos tartja fent a második példányt a tárgyból. Ha az eredeti példány később lekerül a tábláról és

így a kalap jelzős tárgy marad egyediként a táblán, akkor a játékos visszaveszi a kalap jelzőjét a készletébe, mert már nem szükséges jelölni az objektum tulajdonosát.

“Példa: A kék játékos idéz egy túskebokrot és lehelyez egy túskebokor jelzőt a játéktáblára. Eddig ez az egyedüli túskebokor a játékban, a kék játékosnak nem szükséges kalap jelzőt leraknia, egyértelműen a kék játékosé. A zöld játékos később lehelyez egy túskebokrot a táblára, amíg az első túskebokor még játékban van. A zöld játékos lehelyez egyet a kalap jelzői közül a túskebokrára, jelezve ezzel, hogy az az övé. A kék játékos túskebokrára még mindig nem kell kalap jelzőt rakni. Hasonlóan, ha a kék játékos idézi a második túskebokrot a zöld játékos helyett, akkor a másodikra szintén nem kell kalap jelzőt raknia.

Elkábított varázsló

Egy elkábított varázsló mozgásból vagy támadásból csak az egyiket hajthatja végre. Ha a varázsló a mozog, akkor nem tud már támadni abban a körben. Ha a varázsló a támad, akkor nem tudja szándékosan elhagyni a mezőt a körében semmilyen okból (beleértve egy varázs elsütését is, ami kimozgatná a mezőről). Egy elkábított varázsló végrehajthat egyéb akciókat normálisan, beleértve a tárgyak felvételét és a semleges varázslatok idézését.

“Példa: A sárga varázsló kábult. Elsüt egy “Tűzlabdát” a zöld varázslóra. Nem tud már “Teleportálni” a mezőből.”

Varázslatok Hatástalanítása/ Csökkentése/ Elkerülése

A varázsló párbaj káoszában sebesen és örületesen repkednek a varázslatok és ellenvarázások. Ebben a gyors adok-kapokban a varázslatokat **HATÁSTALANÍTANI, CSÖKKENTENI** lehet vagy simán **ELKERÜLNI**.

Egy idézésekor **hatástalanított** varázslatot egyszerűen dobjuk el hatástalanul (a hozzá kijátszott energia kártyákkal együtt). Olyan, mintha a varázslatot nem is játszották volna ki, bár a hatástalanított támadás is beleszámít a játékos körében végrehajtható támadásokba.

“Példa: a kék varázsló elsüt egy “Tűzlabdát” a zöld varázslóra. A “Tűzlabda” alapvetően 5 sebzést okoz a zöld varázslónak, de ő idéz egy “Teljes pajzsot”, ami egyből hatástalanítja a “Tűzlabdát”. A kék varázsló hatás nélkül eldobja a “Tűzlabdát” és a kék varázsló nem támadhat mégegyszer a körében.”

A varázslatok sebzése és hatóideje **csökkenthető** egy ellenvarázs hatására. Egy redukált varázslat még hatni fog, csak kisebb hatással.

“Példa: a kék varázsló elsüt egy “Tűzlabdát” a zöld varázslóra. A “Tűzlabda” alapvetően 5 sebzést okoz a zöld varázslónak, de ő idéz egy “Pajzsot” (hozzáadott energia nélkül), ami csökkenti a “Tűzlabda” sebzését 2-vel. A zöld varázsló sérül 3-t és a kék varázsló már nem indíthat egy másik támadást a körében.”

Ha egy varázslat sebzése “o”-ra csökken, akkor nincsen sebzés. Ezért a másodlagos hatások (mint a “Dörgő kő” robbanása) nem következik be.

Ha egy varázslat időtartama lecsökken “o”-ra, akkor a varázslat hatástalanítottként számít.

Az **elkerült** varázslat nem találja el a célpontját. A varázslat létrejön, de nincs hatással a varázslóra, aki elkerüli. Néha a varázslónak egy kockával kell dobnia, hogy meghatározza a varázslat elkerülésének sikerességét.

Megjegyzés: Néhány varázslatot nem lehet elkerülni.

“Példa: A kék varázsló elsüt egy “Tűzlabdát” a zöld varázslóra. A zöld varázsló magára idéz egy “Gnóm formát”, ami esélyt ad neki a támadás elkerülésére, ha “1”-t vagy “2”-t dob a kockával. A zöld varázsló “2”-t dob, így sikeresen elkerüli a támadást és nem sebződik (ha a varázsló “3”-t vagy “4”-t dobott volna, akkor elszenvedte volna a teljes sebzést). A kék varázsló már nem támadhat a körében.”

A játékosok szabadon kijátszhatnak bármennyi ellenvarázst ugyanarra a varázslatra (például két “Pajzs” varázslatot). A játékosnak megvárhatja az első ellenvarázs hatását mielőtt kijátsza a másikat.

Életerő/ Sebzés És Halál

Minden varázsló “15” életerővel kezdi a játékot és egy varázsló életereje sosem haladhatja meg a “20”-t. A “20” feletti életerő elveszik.

A játékos, akinek a varázslója “o” vagy kevesebb életerőre kerül, kiesik a játékból és nem győzhet. A figurát le kell venni a játéktábláról. A varázsló eldobja az összes tárgyát a mezőre, ahol meghalt és eldobja az összes fenntartott varázslatát. A kincs jelzői a táblán maradnak.

Ha varázsló meghal, amikor véghezvisz egy varázslatot, ami amúgy a játék megnyerését okozná, akkor a győzelem helyett kiesik a játékból, mert a halál erősebb a játék megnyerésénél.

Ha egy másik játékos egy közvetlen **támadás** hatására lecsökkenti egy varázsló életét “o”-ra vagy az alá, akkor a játékos azonnal kap egy győzelmi pontot és a halott varázsló figuráját maga elé kell tennie. Ezután elveszi és a kezébe veszi a halott varázsló játékosának lapjait annak kezéből (kivéve a viselt tárgyakat és a fenntartott varázásokat). Ha ez azt okozza, hogy a játékos kezében lévő lapok száma meghaladja a játékos kézilimitjét, akkor azonnal el kell dobnia a kézilimit feletti lapokat, amíg nem éri el azt.

Ha egy varázsló egy hatástól közvetve hal meg, például sebződik egy megsemmisített fal szomszédjában vagy átmozog egy “Tűzfalon”, akkor játékosánál maradó kártyákat el kell dobnia és senki nem kap győzelmi pontot a varázsló haláláért.

Bázismezők

Midegyik varázslónak van egy bázismezője a szektor tábláján, egy színének megfelelő rúnakörrel jelölve. Minden ellenséges kincs, amely a varázsló bázisára van leejtve 1 győzelmi pontot jelent, amíg ott marad. Objektumokat (mint kőszikla, túskebokor, stb.) nem lehet idézni egy varázsló bázismezőjén. Mindazonáltal fallal körül lehet venni egy varázsló bázismezőjét. A bázismezők megjelenése különböző, attól függően, hogy a klasszikus oldalán vagy az új oldalán van a táblának, ahogy alább látható is:



KLASSZIKUS
BÁZISMEZŐ



ÚJ BÁZISMEZŐ

Véletlenszerű Irányok

Alkalomadtán egy varázslónak véletlenszerű irányt kell meghatároznia. Amikor ez történik, akkor a véletlenszerű irány lapot párhuzamosan a tábla mellé helyezve (bármilyen irányban), ahogy a "Véletlenszerű Irány Meghatározása" ábrán látszik. Ezután kocka dobással meghatározható az irány az eredménytől függően.

Átalakult varázslók

Amikor egy varázsló elsüt egy varázst, ami átalakítja, a játékosnak le kell vennie a varázsló figuráját a színes alapról és rá kell helyeznie a megfelelő átalakult figurát a talpra. Amikor az átalakulás lejár, a játékosnak vissza kell cserélnie az átalakult figurát a varázsló figurára. A lehetséges átalakult figurák a következők:



ÓRIÁS FORMA



GÓLEM FORMA



ISZAP FORMA



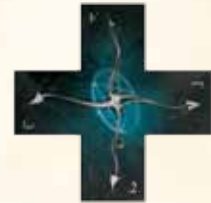
GNÓM FORMA



VÉRFAKAS FORMA

Véletlenszerű Irány Meghatározása

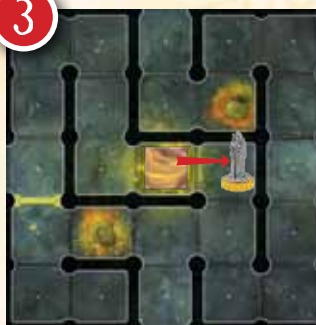
1



2



3



1. A sárga varázsló ki szeretne kerülni a homokfelhőből, de a homokfelhő miatt véletlenszerű irány meghatározására kényszerül. Ehhez a játékos lehelyezi a véletlenszerű irány lapot és dob a kockával.
2. "1"-t dob.
3. Mozgatja a sárga varázslót a megfelelő irányba (jobbra).

Opcionális Szabályok

Ez a rész néhány opcionális szabályt tartalmaz, melyeket a játékosok kipróbálhatnak, ha szeretnék. A játékosok bármennyi opcionális szabályt használhatnak, amibe mindenki beleegyezik. A korábbi **Wiz-War** verziók opcionális szabályait ☆ jellel jelöltük.

Zavartalan Elmék ☆

A fenntartott varázslók nem számítanak bele a játékos kézlimitjébe.

Egyedí Varázskönyv

A Mágia pakli előkészítése előtt két csapatra kell osztani a játékosokat. Mindkét csapat kap egyet-egyét a Varázstrükk iskolákból, majd mindkét csapat választhat egyesével a mágia iskolákból, amíg nem sikerül így hármat választani. Ezután mindkét csapat keverje meg az elkészült pakliját. Például az egyik pakli összeállítása: Fehér Varázstrükk, Alkímia, Mentalizmus, Taumatológia, míg a másik pakli: Fekete Varázstrükk, Idézés, Elementális, Mutáció.

A játék közben a csapatok, csak a saját paklijukból húzhatnak és mellé dobhatnak.

Halálos Kincsek *

Ha egy varázsló mindkét kincse a többi varázsló bázismezőin van egy időben, akkor a varázsló azonnal meghal és a játékos kiesik a játékból. Ilyenkor semelyik játékos nem kapja meg az így megölt varázslóért a győzelmi pontot.

Meghosszabbított Játék

Ha hosszab játékot szeretnének a játékosok, akkor 3 vagy akár 4 győzelmi pontig is játszhatnak (2 helyett). Az egyedül életben maradó varázsló ilyenkor is megyeri a játékot.

Varázslatok Óriás Könyve *

A játékosok, akik vadabb dolgokat szeretnének, azok egyszerűen keverjék egy hatalmas pakliba az összes Mágia iskolát (kivéve a Fekete Varázstrükk iskolát).

Nehéz Tárgyak *

A varázsló Mozgás és Idézés fázisa azonnal véget ér, amint felvesz egy tárgyat (úgy, mint a kincseknél). Ez visszatartja a játékosokat a tárgyak eldobásától és felvételétől.

Örök Kreálmányok *

Az idézett objektumok (mint a falak és túskebokrok) állandóan megmaradnak. A többi varázstól különbözően, ezeket nem lehet fenntartani. Egyszerűen a tábla mellé kell helyezni és csak akkor kell eldobni, ha a jelképezett objektum megsemmisül.

Amikor ez az opcionális szabály van használatban, az idéző nem tudja önként megszüntetni a saját varázslatát.

Kincsvadászok *

A győzelemhez vagy egyedüli túlélőnek kell lenni, vagy két ellenséges kincset kell a saját bázisra tenni.

Amikor ez az opcionális szabály van használatban, a játékosok nem kapnak győzelmi pontot az ellenséges varázslók megöléséért.

Köszönetnyilvánítás

Game Design: Tom Jolly

*"I would like to dedicate this edition of **Wiz-War** to Jeffrey Halsey Smith, a good friend who helped breathe life into **Wiz-War**, and who will be sorely missed."* – Tom Jolly

*Tom Jolly wishes to thank Robert Berryhill, Craig Bradley, Frank Branham, Brandon Brylawski, Eric Burgess & Friends, Geoff Case, Larry Chambers & his suffering wife & friends, the dozens of playtesters from the Society of Wizards and Warriors, Howard Freedland, Martin Gallo, the gang at Swarthmore, Bruce Glassco, Lee Gold, Aaron Grier, Peter Hawkins, Dan Hyman, Mark Hyman, Jeffrey Ingalls, Pol Jackson, Dave Johnson, Jim Johnson, Don Kalal, Mike Kiker, Max Klee & Friends, Shawn Klimek, Stuart Klimek, Greg Kodama, Greg Lam & Princeton Simulations, Tom McKendree, Mark Pifer, Judy Ridenour, Gary Robinson, Jeff Siadek of Gamesmiths, Della Smith, Jeff Smith, Josh Smith, Mark Spangler, Jeff Steele, Tom Strong, Chris Taylor, Byron Troy, and the hundreds of other people who've asked me questions over the years that **Wiz-War** has been around.*

FFG Edition Design and Development: Kevin Wilson

Producers: Mark O'Connor with Sally Hopper

Editing & Proofreading: Mike Montesa and Mark O'Connor

Graphic Design: Wil Springer with Dallas Mehlhoff, Brian Schomburg, and Peter Wocken

Managing Art Director: Andrew Navaro

Art Direction: Zoë Robinson

Cover Art: Christophe Madura

Board Art: Ben Zweifel

Card Art: Philip Dickenson, Javier Guzman, Bill Hallier, Denis Medri, Bob Renzas, and Gabe Rose

Figure Designs: Christophe Madura

Production Management: Eric Knight

Production Coordinator: Laura Creighton

Managing Game Producer: Steven Kimball

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Executive Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

FFG Edition Playtesters: Matt Cary, John Goodenough, James Hata, Jay Little, John Skogerboe, and BreeAnn Vosberg

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. **Wiz-War** is a trademark of Tom Jolly. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Components may vary from those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**

Fordítás: Varga Zoltán **Lektorálta:** Fisha



TARTALOM

Állandó	11
Áttekintés	2
Életerő Jelző Tárcsák	2
Életerő, Sebzés És Halál	15
Ütés	8
A Játék Célja	2
A Játék Vége	6
A Tábla Elhagyása És Mozgás A Portálokon Át	7
A Térkép Megváltoztatása	14
Ajtók	8
Alap Sebesség Változtatás	7
Azonnali	10
Bázismezők	16
Célpont Hatótáv	9
Célpont Típusok	10
Dobás És Húzás Fázis	6
Egy játékos köre	6
Előkészítés	4
Elkábított varázsló	15
Ellenvarázs	9
Energia	9
Győzelmi Pont Szerzés	6
Idő Múlás Fázis	6
Ideiglenes	10
Kártya Pontosítások	18
Kalap Jelzők	14
Kiegészítő Szabályok	14
Kincsek Felvétele És Eldobása	12
Mágia Kártyák Hatóideje	10
Mágia Kártyák Kijátszása	9
Mágia Kártyák Típusai	9
Mágia Kártya Célpontok	9
Meghosszabbított Játék	17
Mozgás És Varázslás Fázis	6
Mozgás És Varázslás fázis Részletesen	7
Mozgás	7
Objektumok Felvétele És Eldobása	12
Objektumok Készítése És Tárgyak Kijátszása	14
Objektumok Mozdíthatósága	12
Objektumok Sebzése És Megsemmisítése	13
Objektumok	12
Opcionális Szabályok	16
Rálátás És Szomszédosság	10
Sebesség Növelés	7
Semleges Varázs	9
Támadás	8
Támadások Hatástalanítása, Csökkentése, Elkerülése	8
Támadó Varázs	9
Tárgy	9
Tárgyak Elhajítása	13
Törés Jelzők	3
Véletlenszerű Irányok	16
Véletlenszerű Mozgás	8

Varázslatok Erősítése	11
Varázslatok Hatástalanítása, Csökkentése, Elkerülése	15
Varázslatok fenntartása	11
Zavartalan Elmék*	16

Kártya Pontosítások

Ez a rész a kártyákon szereplő hatásokhoz szolgál kiegészítő magyarázattal.

Pehelysúly: Ha egy támadás forrása a meződ, akkor te választasz, melyik irányba mozdulsz.

Földfal: a Földfal immunis a sebzésre, és blokkolja a mozgást és a \heartsuit -t. Ezért a “Lassú Halál” hatástalan lesz mert \heartsuit -t igényel, ha a “Tűzlabda” eltalálná a falat, akkor nem lenne hatása és a “Villám csapás” iránya megfordulna, miután eltalálja a falat.

Vízszög: Ha a célpont a te meződön áll, akkor te választod meg, merre lökődjön vissza. A célpontot nem lehet a sarok körül visszalökni.

A Sarok körül: Ennek a varázslatnak a használatát az alábbi ábra mutatja.

A Sarok körül



A vörös varázsló egy “Tűzlabdát” szeretne elsütni a riválisaira, de nincsen rálátása egyik ellenfelére se. Ezért a “Tűzlabdával” együtt kijátszik egy “A sarok körül” is.

Kétféle képpen tud a varázslat bekanyarodni a sarok körül:

1. A varázslat bekanyarodik 90° -ot a sarok körül és eltalálja a kék varázslót.
2. A varázslat bekanyarodik 180° -ot a sarok körül és eltalálja a zöld varázslót.

Szójegyzék

Életerő jelző: Egy tárcsa, ami megmutatja, mennyi életerej van még a varázslónak. A tárcsa különböző számokra forog, amikor sérülés vagy gyógyítás történik. A tárcsa 0-20-ig van számozva.

Életerő: Limitált erőforrás, amivel mérni lehet, hogy mennyi sérülést tud még elszenvedni a varázsló mielőtt meghal. Egy varázsló "15" életerővel kezd és sose haladhatja meg a "20"-t. Egy varázsló meghal, amikor az életereje lecsökken "0"-ra vagy az alá.

Ajtó: Egy olyan tárgy, amely a mezők közti határvonalakon lehet. Néhány ajtó már fenn van a szektor táblán, míg a többi egy-egy táblára rakott jelölővel kerül játékba. Az ajtók nyithatóak és zárhatóak.

Alap Sebesség: Egy varázsló mozgáspontjainak szabvány száma, amit elköthet a körében (általában 3). Egy pontért egy mezőt tud lépni.

Bázismező: Egy a játékos színének megfelelő mező a szektor táblán, mely azt jelképezi, hogy melyik varázsló a szektor. Ez jelöli a varázsló figura induló pozícióját is és azt is, hogy hova kell helyezni az ellenség kincseit a győzelmi pontokért.

Elkábult: Egy állapot, amely azt jelenti, hogy a varázsló mozogni vagy támadni tud, de nem mindkettőt. A kábultság jelzők az mutatják a játékoson, hogy ebben az állapotban van és meddig.

Energia Kártya: Egy Mágia kártya típus, amivel erősíteni lehet a varázsló mozgását vagy varázslatait.

Fal: Egy olyan tárgy, amely a mezők közti határvonalakon lehet. Néhány fal már fenn van a szektor táblán, míg a többi egy-egy táblára rakott jelölővel kerül játékba. Mindegyik fal oszlopokban végződik, melyek részei a falnak. A külső falak, melyek a játéktábla külső széléin vannak, sérthetetlenek.

Fenntartott Varázs: Egy Mágia kártya a játékos elé helyezve. Egy aktuális varázs hatását jelképezi, amit a varázsló idézett. Amíg fenn van tartva, addig beleszámít a varázsló kezének méretébe. Ha a varázs lejárt, a játékos eldobja a kártyát.

Győzelmi Pont: Egy jutalom a játékban az ellenség kincsének saját bázismezőre helyezéséért valamint az ellenséges varázslók megöléséért. Egy játékos, aki elér 2 győzelmi pontot, megnyeri a játékot.

Játéktábla: Együttesen az összes szektor tábla formálja meg a labirintust.

Kincs Jelölő: Egy karton jelölő, ami az varázsló kincseinek helyeit mutatja a táblán. Mindegyik játékosnak két színének megfelelő kincse van. Az ellenfél kincsét ellenség kincsének nevezzük. A kincsek sérthetetlenek.

Mágia Iskola: A Mágia kártyákon egy ikonnal van jelölve, a játékonkénti Mágia pakli kialakításához használatos.

Mágia Kártya: Egy a sok kártya közül, amelyek energiát, tárgyakat és varázslatokat jelképeznek, amelyeket a játékos használ mindenütt a játékban. Öt féle Mágia kártya van: támadó varázs, ellenvarázs, energia, tárgy és semleges varázs.

Objektum Jelölő: Egy karton jelölő, ami az objektum helyét mutatja a táblán. Az objektumok lehetnek mozdíthatók vagy nem mozdíthatók. Néhány objektum jelölő egy olyan objektumot jelképez, amit megsemmisítettek.

Portál: Egy olyan helyszínt jelez, ahol valahová máshova vezet a tábla széléről való mozgás, nem a játéktábla ellentétes oldalára. A portálok azonos színű jelölő párok. Egy varázsló, aki belép egy portálba, az ugyanolyan színű másik portálból lép ki.

Színes Alap: Egy játékos varázsló figurája beleillik az alap közepén lévő lyukba és egy kincs jelölőt rakhatunk rá annak felszedése után. Mindegyik alap színe különböző játékos jelöl.

Szektor tábla: Négy táblából épülhet a labirintus. Mindegyik tábla oldalain egy-egy 25 mezőből álló térkép van. Az egyik oldal a kalsszikus térkép a másik az új. Mindegyik táblán van egy bázismező a játékos színének megfelelően és két mező a kincsek induló helyéhez.

Törés Jelző: Egy karton jelző, ami azt mutatja, hogy egy objektum tartós sérülést szenvedett el. Egy objektum, ami 3 sérülést elszenved, egyben egy törést is elszenved. Némelyik objektum nem tud eltörni, míg mások megsemmisülnek bizonyos számú törés felhalmozódásától.

Varázsló, Átalakult: Egy műanyag figura (a színes alappal, vagy nélküle), amely a játékos helyzetét jelöli a táblán. A figura a varázsló új formáját jelképezi.

Varázsló: Egy műanyag figura (a színes alappal, vagy nélküle), amely a játékos helyzetét jelöli a táblán.

Varázslat Hatóideje: A varázslat lejáratainak ideje. Három hatóidő van: azonnali, ideiglenes és állandó.

Varázslat Hatótávja: Az idézőtől való távolság, amelyen belül kell lennie a varázslat célpontjának. Négy hatótáv van: önmaga, szomszédos, rálátás, bárhová.

Varázslat: Egy Mágia kártya, ami támadó varázs, ellenvarázs vagy semleges varázs. Néhány varázslatot fenn lehet tartani vagy lehet erősíteni.

Viselt Tárgy: Egy tárgy kártya a játékos előtt, ami egy tárgyat jelképez, amit a varázsló használhat, vagy már használ. Amíg viseli, addig beleszámít a varázsló kézlímitjébe és nem objektum. Ha el lett dobva, akkor a tárgyat egy jelölővel jelezzük a táblán és innentől dobott objektum (mely objektumnak számít).

Jelölő És Jelző Magyarázat

Mozgatható



TÖR
(DAGGER)



MAROKNYI SZEGECS
(HANDFUL OF TACKS)



UNIVERZÁLIS
OLDÓSZER
(UNIVERSAL SOLVENT)



NAGY KŐ
(LARGE ROCK)



MESTERKULCS
(MASTER KEY)



NULLÁZÓ POR
(NULL POWDER)



VARÁZSLÓPENGE
(WIZARDBLADE)



VARÁZSKŐ
(SPELLSTONE)



JÓSGÖMB
(VISIONSTONE)



MORAJLÓ KŐ
(BOOMSTONE)



ELMEKŐ
(BRAINSTONE)



ÉLETKŐ
(LIFESTONE)



ERŐKŐ
(MIGHTSTONE)



HATALAOMKŐ
(POWERSTONE)



GYORSASÁGKŐ
(SPEEDSTONE)

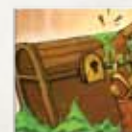
Nem Mozgatható



OTROMBA CSAPDA
(BOOBY TRAP)



PORFELHŐ
(DUST CLOUD)



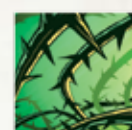
RAGACS
(GLUE)



RÓZSABOKOR
(ROSEBRUSH)



SZIKLATÖMB
(STONE BLOCK)



TÜSKEBOKOR
(THORNBUSH)



IDÉZETT FAL
(CREATED WALL-
MÁSİK OLDALÁN LEROMBOLT FAL
/ DESTROYED WALL)



LEROMBOLT FAL
DESTROYED WALL
(MÁSİK OLDALÁN IDÉZETT FAL
/ CREATED WALL)



IDÉZETT AJTÓ
(CREATED DOOR)



TÜZFAL
(WALL OF FIRE)



LEPECSÉTEL AJTÓ
(SEALED DOOR)

Egyebek



KALAP
(HAT)



TÖRÉS
(CRACK)



ENERGIA
(ENERGY)



KÁBULTÁS
(STUN)



KINCS
(TREASURE)



PORTÁL
(PORTAL)