

FABRIKE RABELLINO

PIERÔ

CÉDRIC LEFEBVRE

YGGDRASIL - ASGARD -

MAGYAR SZABÁLY

UNOFFICIAL FUN CONTENT



FORDÍTOTTA: GUBIROBI*

SZERKESZTETTE: NARGÓTH

*A FORDÍTÁS ACETATE FORDÍTÁSÁBAN TALÁLHATÓ KIFEJEZÉSEK HASZNÁLATÁVAL TÖRTÉNT.
A FORDÍTÁSBAN HIBÁK IS LEHETNEK, ÍGY AJÁNLOTT AZ ANGOL VÁLTOZAT ATOLVASÁSA.
A HIBÁKAT KÉREM JELEZNI A GUBISL.ROBERT@GMAIL.COM E-MAIL CÍMRE. KÖSZÖNÖM!



Saját körének elején két Ellenség kártyát húzhat egy helyett, tetszése szerint választ egyet, a másikat pedig visszat teszi a pakli tetejére, vagy az aljára.

ODIN

Amikor a Jégerődben egy Óriást legyőznek, az Istenség bármelyik Óriás kártyáját eldobhatja, az aktív Óriásét vagy az Óriás pakliban lévő bármely lapot.



+1-et kap harci erejére.

THOR

Minden Óriás harci ereje 1-el csökken.



4 akciót hajthat végre (3 helyett), azonban mindegyiknek különböző világban kell történnie.

FREY

A Megszentelt Földön az Istenség az összes mező hatását végrehajthatja a Ván jelöltől balra és azt is, amelyen a jelölő található. Ezek után a jelölőt vissza kell tenni az első mezőre.



2 akcióját a 3-ból ugyanabban a világban is végrehajthatja. Ugyanazon a körön belül transzba is tud lépni, valamint kilépni abból.

FREYJA

A harc közben felhasznált Viking jelölők fele kerül csak rá a Holtak Világára (lefelé kerekítve). A többi Freyja kapja meg.



Kétszer dobhat a kockával és a tetszése szerinti eredményt választja.

TYR

Harc közben az Istenségnek csak a kockadobás után kell Viking jelölőt eldobnia.



4 jelölőt vehet el 3 helyett, amikor lelkeket keres.

HEIMDALL

Minden Istenség (maga Heimdall is) megkapja Heimdall egyedi képességét.



Amikor lelkeket keres, Frigg minden kihúzott Tűz Óriást a Tűz Királyságára helyez rá.

FRIGG

A Tűz Királyságában az Istenség eltávolíthat 5 Tűz Óriást bármelyik zsákból. Ha kevesebb, mint 5 van benne, akkor mindet eltávolítja abból a zsákból.



Harc közben a kockadobás előtt felhasznált egy Tünde jelölő kettő jelölőnek felel meg.

VIDAR

A Tündék Világában az Istenség ahelyett, hogy Tünde jelölőt venne el onnan, eldobhat 1 már birtokában lévő Tünde jelölőt és kap helyette 4 Viking jelölőt a Holtak Világáról.



A harc közben Magni által felhasznált Viking jelölők a Holtak Világa helyett a választása szerinti zsákba kerülnek bele.

MAGNI

Amikor egy aktív Istenség harcol, egy másik Istenség átadhat neki bármennyit a saját Tünde és Viking jelölőiből bármilyen kombinációban.



A Törpék Kohójában Sif egy akcióért 3 cserét hajthat végre.

SIF

Minden ereklye +1 bónuszt kap.



Amikor Njord lelkeket keres, a zsákból kivetheti a Viking jelölőket, nem pedig véletlenül húzza azokat.

NJORD

Amikor az Istenség lelkeket keres Midgardon, figyelmen kívül hagyhatja a Valkúrok tartózkodási helyét és bármely szigeten kereshet, amely nincs víz alatt.



Amikor Idunn Ellenség kártyát húz, annak ereje 1-el kevesebb (Fenrir 0 erővel 1 akcióért automatikusan lenyugszik).

IDUNN

Az Istenség körének kezdetekor dob egy kockával. Ha a dobás eredménye fehér vagy kék, az Istenség kap egy plusz akciót a körében.

Az alapjáték szabályait használd, kivéve a transzra és Hel-re vonatkozó részeket.

TRANSZ

*Lemondván isteni hatalmamról,
Testvéreim ereje csak tovább nő.
Seidhr mágikus ereje engem
és minden Világot összeköt.*

Az istenség önzetlen áldozatként Transzállapotba léphet, így növelve a többi Istenség erejét.

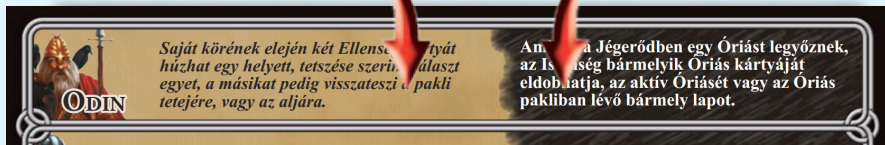
A kiegészítőben az eddig megismert akciók mellett megjelenik egy új akciótípus is.

Egy akciójáért az aktív Istenség Transzállapotba léphet. Ennek során a játékos átfordítja Istenségének karakterlapját annak másik oldalára. Az aktív Istenség ugyanabban a körében nem tud Transzállapotba lépni, valamint elhagyni azt.



EGYEDI KÉPESSÉG

TRANSZ KÉPESSÉG



Transz

Amíg az Istenség Transzállapotban van:

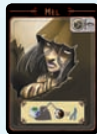
- ő és az összes többi Istenség új képességet szerez, ami az adott Istenség Transz Képessége. A Transz Képesség bármely más Istenség által használható, beleértve magát a Transzállapotban lévő Istenséget is.

Azonban:

- a Transzállapotban lévő Istenség elveszti saját egyedi képességét,
- a Transzállapotban lévő istenség nem hajthat végre akciót Asgard-ban például nem küzdhet meg Ellenséggel.

HEL

Amikor Viking jelölőt távolítasz el Hel képessége miatt egy zsákból, a jelölők nem kerülnek a Holtak Világába, hanem végérvényesen kikerülnek a játékból, azokat az Istenségek nem használhatják a további játék során.



Z-MAN
games

© 2013 Ludonaute
English language publisher:
Z-Man Games, Inc. © 2012
3250, F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion
Québec, Canada, J7V 5V5

For more great games,
visit www.zmangames.com


Ludonaute™



Saját körének elején két Ellenség kártyát húzhat egy helyett, tetszése szerint választ egyet, a másikat pedig visszat teszi a pakli tetejére, vagy az aljára.

ODIN

Amikor a Jégerődben egy Óriást legyőznek, az Istenség bármelyik Óriás kártyáját eldobhatja, az aktív Óriásét vagy az Óriás pakliban lévő bármely lapot.



+1-et kap harci erejére.

THOR

Minden Óriás harci ereje 1-el csökken.



4 akciót hajthat végre (3 helyett), azonban mindegyiknek különböző világban kell történnie.

FREY

A Megszentelt Földön az Istenség az összes mező hatását végrehajthatja a Ván jelöltől balra és azt is, amelyen a jelölő található. Ezek után a jelölőt vissza kell tenni az első mezőre.



2 akcióját a 3-ból ugyanabban a világban is végrehajthatja. Ugyanazon a körön belül transzba is tud lépni, valamint kilépni abból.

FREYJA

A harc közben felhasznált Viking jelölők fele kerül csak rá a Holtak Világára (lefelé kerekítve). A többi Freyja kapja meg.



Kétszer dobhat a kockával és a tetszése szerinti eredményt választja.

TYR

Harc közben az Istenségnek csak a kockadobás után kell Viking jelölőt eldobnia.



4 jelölőt vehet el 3 helyett, amikor lelkeket keres.

HEIMDALL

Minden Istenség (maga Heimdall is) megkapja Heimdall egyedi képességét.



Amikor lelkeket keres, Frigg minden kihúzott Tűz Óriást a Tűz Királyságára helyez rá.

FRIGG

A Tűz Királyságában az Istenség eltávolíthat 5 Tűz Óriást bármelyik zsákból. Ha kevesebb, mint 5 van benne, akkor mindet eltávolítja abból a zsákból.



Harc közben a kockadobás előtt felhasznált egy Tünde jelölő kettő jelölőnek felel meg.

VIDAR

A Tündék Világában az Istenség ahelyett, hogy Tünde jelölőt venne el onnan, eldobhat 1 már birtokában lévő Tünde jelölőt és kap helyette 4 Viking jelölőt a Holtak Világáról.



A harc közben Magni által felhasznált Viking jelölők a Holtak Világa helyett a választása szerinti zsákba kerülnek bele.

MAGNI

Amikor egy aktív Istenség harcol, egy másik Istenség átadhat neki bármennyit a saját Tünde és Viking jelölőiből bármilyen kombinációban.



A Törpék Kohójában Sif egy akcióért 3 cserét hajthat végre.

SIF

Minden ereklye +1 bónuszt kap.



Amikor Njord lelkeket keres, a zsákból kivetheti a Viking jelölőket, nem pedig véletlenül húzza azokat.

NJORD

Amikor az Istenség lelkeket keres Midgardon, figyelmen kívül hagyhatja a Valkúrok tartózkodási helyét és bármely szigeten kereshet, amely nincs víz alatt.



Amikor Idunn Ellenség kártyát húz, annak ereje 1-el kevesebb (Fenrir 0 erővel 1 akcióért automatikusan lenyugszik).

IDUNN

Az Istenség körének kezdetekor dob egy kockával. Ha a dobás eredménye fehér vagy kék, az Istenség kap egy plusz akciót a körében.