

SZABÁLYKÖNYV

DRACONIS

INVASION

pakliépítő kártyás társasjáték

version 1.1

fordította: **Beorn** (2018)

lektorálta: **Hípszki László**

nem hivatalos és nem szó szerinti fordítás

„Az egyik ember a másik ellen támad a népben, ki-ki az embertársa ellen. A gyermek az öreg ellen háborog, s az alacsony sorsú a magas állású ellen...”

ISAIAH 53 : 5

1. FEJEZET: BEVEZETÉS

Valami különösen gonosz jelent meg a királyság keleti határán. Nemes hős vagy, aki királyod parancsára sereget gyűjt, hogy összezúzhasd Draconis sötét hatalmát. Bár minden játékos a közös ellenséggel harcol, végső soron versenyeztek is egymással a hatalomért, az aranyért és a dicsőségért.

A **Draconis Invasion** egy középkori fantasy pakliépítő kártyajáték. Minden játékos ugyanolyan aranykártyákból és védelmezőkártyákból álló paklival kezd. A kezdőpakliban lévő lapok még elég gyengék, nem véletlen, hogy a célod a minél erősebb pakli összerakása lesz; a pénzgyűjtés, illetve az egyre erősebb sereg toborzása, hogy végül elegendő hatalmad legyen a birodalmodat fenyegető veszély legyőzéséhez. Amint pedig a legutolsó csata pora is leülepszik majd, a legmagasabb dicsőségponttal rendelkező játékos győz, mint a Király kiválasztott bajnoka.

2. FEJEZET: ÖSSZETEVŐK

108 aranykártya:

48 Vagyon, 36 Kincs és 24 Szerencse

90 akciókártya:

12 Háborús veszteség, 6 Obszidián torony, 6 Átkozott düh
6 Elásott arany, 6 Alakváltás, 6 Városostrom, 6 Árulás,
6 Csataroham, 6 Erősítés, 6 Romok uralkodója,
6 Bűbáj, 6 Reménység hajnala, 6 Növekvő sötétség, 6 Bátorság

114 védelmezőkártya:

36 Birodalmi őr, 6 Rémlovag, 6 Elit gladiátor, 6 Hadúr,
6 Valkűr, 6 Igéző, 6 Gólem, 6 Vérmedve, 6 Sámán, 6 Tűzmágus,
6 Sárkányölő, 6 Boszorkány, 6 Bestialovas, 6 Kőtitán

26 választókártya:

13 akcióválasztó, 13 védelmezőválasztó

16 kék hódítókártya:

4 Csontvázkatona, 4 Succubus, 4 Lélekrabló, 4 Pokolkutya

17 arany hódítókártya:

4 Nekromata, 4 Wyvern, 4 Balar, 1 Ork főnök, 1 Koponyaúr
1 Lich király, 1 Jégsárkány, 1 Tűzsárkány

24 eseménykártya:

6 Rettegés, 6 Démoni mágia, 6 Sötét magaslat, 6 Káosz

1 visszavonulás-kártya

36 rettegéskártya

1 rettegéskocka

28 kampánykártya

48 elválasztókártya

6 körsorrendkártya

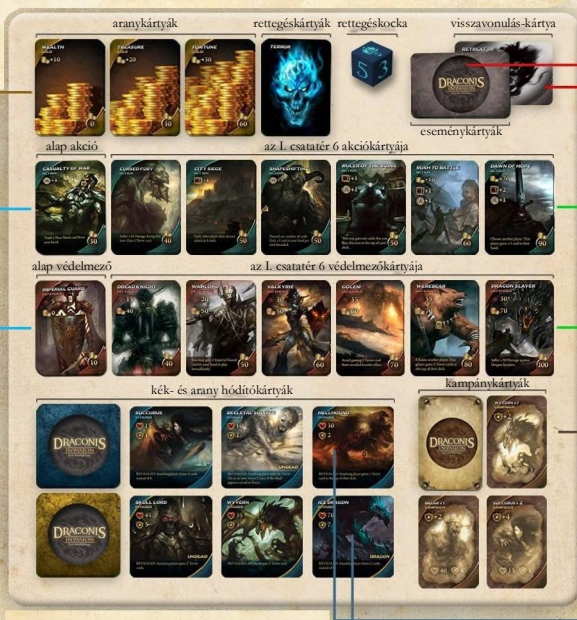
3. FEJEZET: ASZTAL ELŐKÉSZÍTÉSE

Az online játékmenet oktató videónk: <https://www.draconisinvasion.com/tutorial>

Az alapjátékot 3-6 játékos játszhatja az alábbi szabályok szerint. A szólójáték, a kétjátékos-mód, vagy a csapatverseny-módot lásd:

12. fejezet: speciális szabályok.

Az alábbi példa egy játékterület elrendezést szemléltet, típus-, és balról jobbra növekvő érték szerint elrendezett kártyákkal, paklikkal.



- 1) Tedd az összes **aranykártyát** és **rettegés-kártyát** az asztalra, az előbbieket szétválogatva, 3 külön pakliba.
- 2) Az alapjátékba használd alap védelmezőkártyának a „Bírodalmi őrt” (Imperial Guard), az alap akciókártyának pedig a „Háborús veszteséget” (Casualty Of War). Tedd ezen kártyák paklijait a megadott kártyahelyekre.
- 3) Az általatok választott „csatater” határozza meg a másik 6-6 felcsapott akciókártyát és védelmezőkártyát. Az első játékotok alkalmából tedd az alábbi kártyák paklijait növekvő ársorrendben az alapkártyák mellé:

akciókártyák:

- Átkozott düh (Cursed Fury)
- Városostrom (City Siege)
- Alakváltás (Shapeshifting)
- Romok uralkodója (Ruler Of The Ruins)
- Csataroham (Rush To Battle)
- Reménység hajnala (Dawn Of Hope)

védelmezőkártyák:

- Rémlovag (Dread Knight)
- Hadúr (Warlord)
- Valkűr (Valkyrie)
- Gólem (Golem)
- Vérmedve (Werebear)
- Sárkányölő (Dragon Slayer)

Minden ezt követő játék során választhattok másik „csatateret”. Különbőle előre elkészített csatater-összeállításokat találshz a **11. fejezetben**.

- 4) Keverd meg képpel lefelé a kék hódítókártyák pakliját, és csapd fel egy sorba a legfelső 3 lapot.
- 5) Keverd meg képpel lefelé az arany hódítókártyák pakliját, és csapd fel egy sorba a legfelső 3 lapot.
- 6) Keverd meg képpel lefelé a kampánykártyák pakliját, és csapd fel a pakli köré a legfelső 3 lapot.
- 7) Keverd össze képpel lefelé az összes eseménykártyát. Az eseménypakli elkészítéséhez képpel lefelé húzz közülük a játékosok számától függően lapokat:
 - 3 játékos esetén 9 eseménykártyát
 - 4 játékos esetén 12 eseménykártyát
 - 5 játékos esetén 15 eseménykártyát
 - 6 játékos esetén 18 eseménykártyát
- 8) Keverd össze a kihúzott eseménykártyákat egy eseménypaklivá, majd tedd a legaljára a visszavonulás-kártyát.
- 9) Tedd vissza a nem használt akció-, védelmező- és eseménykártyákat a játék dobozába (ez utóbbit anélkül, hogy megnéznéd őket). Ezekre nem lesz szükségetek a játék során.

4. FEJEZET: JÁTÉKOS ELŐKÉSZÜLETEK

- 1) Minden játékos vegye magához az alábbi 12 lapot tartalmazó kezdőpakliját (minden játékos ugyanolyan kezdőpaklit kap):

- 7 Vagyon (Wealth) aranykártya
- 5 Birodalmi őr (Imperial Guard) védelmezőkártya

Mindenki keverje össze képpel lefelé e kártyáit egy húzópaklivá, majd húzza fel a 6 legfelső lapot. Ezen kártyák lesznek a kezdő kézben lévő lapjaikot.



- 2) Minden játékosnak képpel lefelé ossz 2-2 kampánykártyát a kampánypakliból anélkül, hogy azokat másnak megmutatná. Ezeket mindenki (a megnézése után) fektesse képpel lefelé maga elé.





3) Mindenki sorban dobjon egyszer a rettegéskockával. A legmagasabbat dobó lesz közületek a kezdőjátékos. Ha többen is ugyanakkora legmagasabb értéket dobtak, ők végezzenek el még egy dobássorozatot.

4) A kezdőjátékos dobjon egyet újra a rettegéskockával a kezdeti fenyegetésszint meghatározásához. A dobás eredményétől függően csak a kezdőjátékos, két játékos, vagy minden játékos rettegéskártyát, illetve esetleg valamilyen aranykártyát kap (lásd: 6. fejezet: Rettegés és események). Az így kapott kártyákat tegyék a dobópaklitokra. Ezt a dobást csak egyszer kell végrehajtani, a játék tényleges megkezdése előtt.

KEZDETI FENYEGETÉSSZINT

- 1 A kezdőjátékos kap 1 rettegéskártyát.
 - 2 A kezdőjátékos választ 1 másik játékost. Mindketten kapnak 1-1 rettegéskártyát.
 - 3 Minden játékos kap 1-1 rettegéskártyát és 1-1 „Szerencse” (Fortune) aranykártyát.
 - 4 Minden játékos kap 1-1 rettegéskártyát és 2-2 „Kincs” (Treasure) aranykártyát.
 - 5 Minden játékos kap 1-1 rettegéskártyát és 1-1 „Kincs” (Treasure) aranykártyát.
- Minden játékos kap 1-1 rettegéskártyát.

5. FEJEZET: EGY JÁTÉKKÖR MENETE

Minden alkalommal, amikor a játékban éppen rád kerül a sor, kártyákat játszatsz ki a kezedből az **A-BCDE-F** rendszernek megfelelően:

A) AKCIÓ: kijátszatsz egy akciókártyát.

Ezután válassz EGYET az alábbi lehetőségek közül:

B) VÁSÁRLÁS: vegyél meg 1 asztalon lévő kártyát, VAGY

C) KAMPÁNY: húzz 2 új kampánykártyát, VAGY

D) HARC: kísérelj meg legyőzni 1 hódítókártyát, VAGY

E) MEGSEMISÍTÉS: temess el 1 nem-rettegéskártyát a kezedből.

Majd, ha ezzel is végeztél:

F) ELŐRELÁTÁS: 1 fel nem használt aranykártyádat tedd a kezedből a húzópaklid tetejére.

Ha végeztél a köröddel, dob el minden kijátszott, és ki nem játszott kártyádat a dobópaklidba. Húzz 6 új kártyát a kezedbe a húzópaklidból. Ha már nincs elegendő lap a húzópaklidban, keverd meg képpel lefelé a dobópaklidban lévő lapokat, egy új húzópaklit készítve magadnak ezáltal.

Ezután az óramutató járása szerinti következő játékos játékköre jön.

A) AKCIÓ: hogy kell kijátszani egy akciókártyát?

Egyetlen akciókártyát játszatsz ki a köröd kezdetén. Ehhez válassz ki egy kezedből lévő akciókártyát, majd fektesd képpel felfelé magad elé a játékterületre. Jelentsd be a társaidnak, hogy milyen akciókártyát játszottál ki, majd teljesen hajtsd végre a kijátszott akciókártya utasítását, mielőtt bármilyen más műveletet hajtanál végre.

Néhány akciókártya lehetővé teszi, hogy ugyanazon körödben további akciókártyá(ka)t is kijátszhass.

Ezt a kártya neve és típusa alatt a jobbra látható („A” + szám) szimbólummal jelöltük meg.



A játék kezdetén természetesen még nincs egyetlen akciókártya sem a paklidban, azonban ahogy a játék előrehalad, akciókártyákat vásárolhatsz az asztalon lévők közül. Minden kijátszott akciókártyád a játékterületeden marad, egészen a köröd legvégéig.

Általában egy akciókártyát csak a saját körödben játszatsz ki, de néhányat közülük kijátszhatsz egy másik játékos körében is. Erről a kártya szövegmezője ad tájékoztatást.



B) VÁSÁRLÁS: hogyan vehetsz meg egy kártyát?

A körödben megvásárolhatsz egy asztalon lévő kártyát, ha ezt a lehetőséget választottad. Egy kártya megvásárlásához aranykártyá(ka)t kell kijátszanod a kezedből a játékterületedre. Közd a társaiddal, hogy melyik kártyát akarod megvenni. A megvásárolandó kártya árának egyenlőnek, vagy kevesebbnek kell lennie a kijátszott kártyáid aranyösszegénél.



Tedd a megvásárolt kártyát képpel felfele a dobópaklidba. Néhány kijátszott akciókártya megnövelheti a körödben megvehető kártyák számát („B” + szám).

Csak az asztalon éppen rendelkezésre álló arany-, akció- és védelmezőkártyákat vásárolhatod meg. Minden kijátszott aranykártyád a játékterületeden marad, egészen a köröd legvégéig.



C) KAMPÁNY: hogyan húzhatsz kampánykártyákat?

A körödben húzhatsz 2 kampánykártyát, ha ezt a lehetőséget választottad. Ezek a Király által kiűzött speciális fejedelmek küldetéseket jelképezik, melyeket ha teljesítesz, a játék végén dicsőségpontokat nyersz. Húzhatsz kártyákat a kampánypakli tetejéről (természetesen anélkül, hogy előtte megnéznéd őket), vagy elvehetsz már felcsapott kampánykártyákat is. Ha egy felcsapott kártyát veszel el, azonnal csapj fel helyette egy újat. A kampánykártyáidat képpel lefelé tárold magad előtt anélkül, hogy azokat a játékosársaidnak megmutatnád (nem számítanak kézben lévő lapoknak).

HARC: hogyan győzz le egy hódítókártyát?

A körödben legyőzhetsz egy hódítókártyát, ha ezt a lehetőséget választottad. Egy hódítókártya legyőzéséhez védelmezőkártyá(ka)t kell kijátszanod a kezedből, valamint a teljes támadásköltség megfizetéséhez aranykártyá(ka)t; mindegyiket képpel felfelé a játékterületedre. Tájékoztasd játékosársaidat, hogy melyik, az asztalon képpel felfelé néző hódítókártyát kísérel meg legyőzni.

Egy hódítókártya sikeres legyőzéséhez a hódító életpontjának azonosnak, vagy kevesebbnek kell lennie, mint a kijátszott védelmezőkártya(i)d támadó sebzésének összértéke.



Ha a kijátszott védelmezőkártya(i)d rendelkezik valamilyen védelmező hatással, olvasd fel hangosan, majd oldd meg.

A sikeresen legyőzött hódítókártyaikat képpel lefelé gyűjtsd egy kupacba a játéktérületeden. A győzelem után csapj fel a megfelelő színű hódítópakliból a legyőzött helyett egy új hódítókártya. Ezután fel kell olvasnod játékosársaidnak, majd meg kell oldanod az újonnan felcsapott hódítókártya felfedéskor (REVEALED) aktiválódó képességét.

Ha egy másik játékosnak van egy olyan akciókártya hatása, amelyik „bekapcsolhat” a támadásodkor (pl: „Árulás”), azt azonnal fel kell fednie, amint bejelentetted a támadásodat, és a támadásod célpontját.



E) MEGSEMMISÍTÉS: hogy „temethetsz” el egy kártyát?

A körödben visszatehetsz az asztalon lévő megfelelő pakli tetejére egy kezeden lévő, nem-rettegéskártyát, ha ezt a lehetőséget választottad.

F) ELŐRELÁTÁS: hogyan tehetsz el későbbre aranykártya?

Miután végeztél az A-BCDE lépéseiddel, az egyik kezeden megmaradt aranykártyaikat a húzópaklid tetejére teheted. Ezt az aranykártyaikat természetesen nem használhattad fel a körödben kártyavásárlásra, vagy támadási költség megfizetésére.

6. FEJEZET: RETTEGÉS ÉS ESEMÉNYEK

Rettegéskártyák: Minden alkalommal, amikor a saját körödben, vagy egy másik játékos körében egy rettegéskártyát dobsz el a kezedből, be kell jelentened, hogy „terror”. Ez egy rettegéskocka-eseményt fog kiváltani.

Rettegéskocka: A játék kezdetén a kezdőjátékos dobott egyet a rettegéskockával. A kidobott kockát a rettegéskártyák paklija mellett kell tárolni úgy, hogy az értéke ne változzon. A rettegéskockán szereplő aktuális számot fenyegetésszintnek nevezzük. Egy rettegéskocka-eseménynél a kockán lévő aktuális számhoz hozzá kell adnod egyet-egyet, minden általad eldobott rettegéskártya után (forgasd át a kockát az új oldalára). Amikor a rettegésszint eléri a 6-ot, húznod kell egy eseménykártya. Ezután a rettegésszint 6-on marad mindaddig, amíg egy újabb rettegéskocka-eseményt nem aktivál valaki (azaz amíg el nem dob egy újabb rettegéskártyát). Ekkor forgasd át a kockát az 1-es oldalára.

Eseménykártya: Ha a rettegésszint eléri a 6-ot, akkor fel kell húznod az eseménypakli legfelső lapját, és oda kell adnod azt a játékosrendben következő játékosnak. Amikor ezen játékos köre elkezdődik, fel kell olvasnia az eseménykártya hatását, majd végre kell azt hajtania.

7. FEJEZET: GYŐZELEM

Ha az alábbiak közül bármelyik bekövetkezik, akkor a játék azonnal véget ér az aktuális játékos köre befejeztével:

- 1) Egy játékos összegyűjtött legalább 6 legyőzött hódítókártyát.
- 2) Az utolsó eseménykártya is felcsapásra került, és így láthatóvá vált a visszavonulás-kártya.

Ekkor minden játékos felfedi az előtte lefordítva lévő hódító- és kampánykártyáit, majd összeszámolja az értük kapott dicsőségpontjait. A legtöbb dicsőségpontot összegyűjtő játékos győz, és ő lesz a Király legnagyobb hőse.

Döntetlen esetén az nyer közülük, aki több arany hátoldalú hódítót győzött le. Ha még így is döntetlen, a több kampánykártyát sikeresen teljesítő győz közülük. Ha még így is döntetlen, megosztoznak a győzelmen.

8. FEJEZET: KIFEJEZÉSEK, SZIMBÓLUMOK

Kéz: a jelenleg a kezében lévő kártyáid gyűjteménye.

Húzópakli: a képpel lefelé fordított saját kártyáid paklija, ahonnan a kezébe húzod a kártyáidat.

Dobópakli: a kezedből kijátszott és eldobott, vagy csak simán eldobott kártyáid képpel felfelé néző kupaca, amit képpel lefelé összekeverve egy új húzópaklit készíthetsz, ha abból elfogytak a lapok.

Kapsz: ha egy új kártyát kapsz, vagy új kártyához jutsz, azt képpel felfelé tedd a dobópaklid tetejére, kivéve, ha egy utasítás másként nem rendelkezik.

Asztal: az asztalon lévő, a játékban aktuálisan elérhető kártyák közös készlete, általában kártyatípusonként külön paklikba rendezve.

Eldobni: egy kezedből kijátszott, vagy „simán” eldobott kártya elhelyezése képpel felfelé a dobópaklid tetején.

Eltemetni: egy kártyát a dobópaklid helyett az asztalon lévő megfelelő kártyapakli tetejére teszel vissza.

Fenyegetésszint: a terrorkocka aktuális értéke.

Rettegésckocka-esemény: a terrorkocka aktuális értékének növelése az éppen eldobott rettegéskártyák darabszámával.

SZIMBÓLUMOK:



Húzz további X kártyát a kezébe.



A védelmezőkártya X támadó sebzést okoz.



Adj további X aranyat a körödben használható aranymennységedhez.



Ahhoz, hogy használhasd a védelmezőt, X támadási költséget kell megfizetned.



A körödben kijátszhatsz még X akciókártyát.



A hódító X életponttal rendelkezik.



A körödben megvehetsz további X darab kártyát az asztalról.



A legyőzött hódító X dicsőségpontot ad.



Ezen kártya megvásárlási költsége: X arany.



A megoldott kampány X bónusz dicsőségpontot ad a játék végén.

9. FEJEZET: KÁRTYATÍPUSOK



Aranykártyák: az asztalon lévő kártyák megvásárlására, vagy a védelmezők hódítókártyák megtámadási költségeinek megfizetésére használhatod.

A kártya neve.

A kártya típusa: arany.

Aranyösszeg: ennyi aranyat ad a kártya a kijátszásakor.

Kártya ára: ennyi aranyat kell összesen kifizetned (kijátszanod), ha meg akarod vásárolni ezt a kártyát.



Rettegéskártyák: a játék legelején és a játék során juthatsz ilyen kártyákhoz. Mivel a rettegéskártyák ugyanúgy a húzópaklid részei lesznek, gyengítik a kezedből lévő lapjaid értékét. Minden alkalommal, amikor eldobsz 1-1 rettegéskártyát a kezedből, az 1-1 rettegéskocka-eseményt vált ki: azaz minden eldobott rettegéskártya után eggyel növelned kell a rettegéskocka aktuális értékét (egészen 6-ig).

Eseménykártyák: ha a rettegéskocka értéke eléri a 6-ost, húznod kell egy eseménykártyát, és végre kell hajtandó annak hatását. Ezek az események általában valamilyen negatív hatással vannak arra a játékosra nézve, aki idáig a legtöbb hódítókártyát győzte le. Ha több játékosnak van ugyanannyi (legtöbb) legyőzött hódítója, akkor közülük csak a legtöbb legyőzött arany hódítókártya tulajdonosára hat az esemény. Ha még mindig döntetlen az állás, akkor mindegyikükre hatni fog. Egy körben akár több eseménykártya húzására is sor kerülhet.



A kártya neve.

A kártya típusa: esemény.

Az esemény hatása: a kártya felhúzásakor azonnal fellépő hatás.



Visszavonulás-kártya: az eseménykártyák paklija legalsóán kezdi a játékot. Ha az eseménykártyák elfogynak, ezen kártya előkerülése jelzi a játék végét (ami az aktuális játékos köre végeztével következik be).

Akciókártyák: mindegyik valamilyen speciális azonnali hatást eredményez a játékban, a kijátszása pillanatában. Az egyes játékok során megvásárolható akciókártyákat az általuk választott „csatatér” (azaz a játékban lévő kártyakészlet) határozza meg. Az akciókártyán szereplő szimbólumok felülírhatják az alapszabályokat (pl. további akciókártyák kijátszása, további kártyák megvásárlási lehetősége, stb.)



A kártya neve.

A kártya típusa: akció.

Akció hatása: a kártya kijátszásakor azonnal fellépő hatás.

Kártya ára: ennyi aranyat kell összesen kifizetned (kijátszanod), ha meg akarod vásárolni ezt a kártyát.

Védelfmezőkártyák: ezeket a kártyákat használhatod a hódítók legyőzésére, illetve kijátszáskor további hatásai lehetnek. A védelfmezőket aranyért kell megvásárolnod az asztalról. A megvásárolható védelfmezőkártyákat is az átlalatok választott „csatater” határozza meg. A legtöbb védelfmezőnek van támadásköltsége is, amit meg kell fizetned, hogy támadhass vele.



A kártya neve.

A kártya típusa: védelfmező.

Támadó sebzés: a sebzés összege, amit ez a kijátszott kártya egy hódítókártyának okozni tud.

Támadásköltség: ennyi aranyat kell kifizetned (kijátszanod), ha támadni akarsz ezzel a kártyával.

Kártya ára: ennyi aranyat kell összesen kifizetned (kijátszanod), ha meg akarod vásárolni ezt a kártyát.

Védelfmező hatás: a kártya kijátszásakor azonnal bekövetkező hatás.

Hódítókártyák: ezek Draconis támadó hadseregének lényei, melyeket a megvásárolt és kezdetben nálad lévő védelfmezőid segítségével igyekszel majd legyőzni. Kétféle erősségre oszthatók, a kártyák hátoldalának színe alapján. A kék hátoldalú hódítókártyák gyengébb szörnyeket jelentenek, az arany hátoldalú hódítókártyák pedig erősebbeket.



A kártya neve.

A kártya típusa: hódító.

Életpont: ennyi sebzést kell okozni a legyőzéséhez.

Dicsőségpont: a játék végén ennyi dicsőségpontot kapsz ezen hódító legyőzéséért.

Osztály: jelzi, hogy az adott hódító valamilyen speciális osztályba tartozik-e, mely bizonyos hatásoknál fontos lehet.

Felfedéskor aktiválódó képesség: a kártya felcsapásakor azonnal fellépő hatás, amit annak a játékosnak kell megoldania, aki az előző hódítót legyőzte. Ezek a hatások a hódítók legyőzésének kockázatát jelképezik.

Kampánycártyák: ezeket a speciális fejvadász küldetéseket a játék végéig kell teljesítened, hogy extra dicsőségpontokat szerezhess. Minden kampánycártya egy, vagy több nevesített hódítókártya legyőzését követeli meg tőled. Ha sikerül teljesítened egy nálad lévő kampánycártya összes követelményét a játék végéig, megkapod az általa biztosított bónusz dicsőségpontokat.



Célpont: a hódítókártya neve és mennyisége, amit az adott kampány sikeres teljesítéséhez le kell győznöd.

A kártya típusa: kampány.

Bónusz dicsőségpont: ennyi bónusz dicsőségpontot kapsz a játék legvégén, ha sikerült az összes célpont hódító(ka)t legyőznöd.

Várt dicsőségpont: a célpont hódító legyőzésével alaphoz ennyi dicsőségpontot kaphatsz.

Célpont életpontja: a célpont hódító ennyi életponttal rendelkezik.

10. FEJEZET: KÁRTYAHATÁSOK LISTÁJA

Mindazon olyan akció-, védelmező-, hódító- és eseménykártya hatását, ami nem szerepel az alapjátékban, megtalálod az alábbi honlapon:

<https://www.draconisinvasion.com/cards>

A játék kiegészítői a BGG honlapján:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/188178/draconis-invasion/expansions>

AKCIÓKÁRTYÁK



Háborús veszteség (Casualty of War)
Temess el 1 nem-rettegéskártyát a kezedből.



Obszidián torony (Obsidian Tower)
Húzz +3 kártyát a kezedbe. Ezután válassz ki 3 lapot a kezedből, és tedd vissza őket a húzó-paklid tetejére.



Átkozott düh (Cursed Fury)
+10 sebzést okozol ebben a körödben. Kapsz 1 rettegéskártyát.



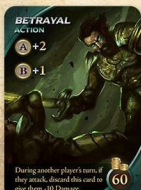
Elásott arany (Buried Gold)
Nézd meg a húzó-paklid 3 legfelső lapját. Bármennyi aranykártyát vegyél a kezedbe közülük, a többit pedig dobd el.



Alakváltás (Shapeshifting)
Dobj el bármennyi kártyát a kezedből. Húzz eggyel több kártyát a kezedbe, mint ahányat eldobtál.



Városostrom (City Siege)
Minden másik játékosnak el kell dobnia annyi kártyát a kezéből, hogy legfeljebb csak 4 maradjon a kezében.



Árulás (Betrayal)
Egy másik játékos körében, miután bejelentette, hogy támad, dobd el ezt a kártyát, hogy -10 sebzést kapjon a körében.



Csataroham (Rush to Battle)



**Erősítés
(Reinforcements)**



**Romok uralkodója
(Ruler of the Ruins)**
A körödben megvásárolt bármelyik kártyádat teheted a húzópaklid tetejére ahelyett, hogy a dobópaklidra tennéd.



**Bűbáj
(Enchantment)**
Minden támadó védelmezőkártyád +10 sebzést okoz ebben a körödben.



**Reménység hajnala
(Dawn of Hope)**
Válassz 1 másik játékost. Ez a játékos húzzon +1 kártyát a kezébe.



**Növekvő sötétség
(Growing Darkness)**
Válassz 1 másik játékost. Ez a játékos kap 1 rettegés-kártyát a húzópaklija tetejére.



**Bátorság
(Courage)**
Dobd el a kezeden lévő rettegés-kártyáid. Minden eldobott rettegés-kártya után húzz 2-2 új lapot a kezedbe.

VÉDELMEZŐKÁRTYÁK



**Birodalmi őr
(Imperial Guard)**



**Rémlovag
(Dread Knight)**



**Elit gladiátor
(Gladiator Elite)**
Temesd el ezt a lapot a használata után. Válassz 1 másik játékost. Mindketten kaptok 1-1 „Kincs” (Treasure) kártyát.



**Hadúr
Warlord**
Vásárolj ingyen 1 „Birodalmi őrt” (Imperial Guard) kártyát, de ne tedd a dobópaklidba, hanem játszd ki azonnal.



**Valkűr
(Valkyre)**



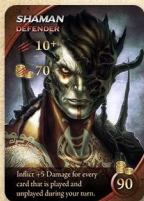
**Igéző
(Arcanist)**
Nézd meg a húzó-
paklid 4 legfelső
kártyáját. Vagy dob
el mindet, vagy tedd
vissza mindet a
húzópaklid tetejére.



**Gólem
(Golem)**
A most felcsapott
hódítókártya
képessége miatt
eggyel kevesebb
rettegés-kártyát
kapsz.



**Vérmedve
(Werebear)**
Válassz 1 másik
játékost. Ez a játékos
2 rettegés-kártyát
kap a húzópaklija
tetejére.



**Sámán
(Shaman)**
+5 sérülést okoz
minden körödben
kijátszott és ki nem
játszott kártyád
után.



**Tűzmágus
(Fire Mage)**
Megnővelheted az
aktuális fenyegetés-
szintet maximum
3-mal.



**Sárkányölő
(Dragon Slayer)**
+50 sérülést okoz
egy sárkány (Dragon)
hódítónak.



**Boszorkány
(Sorceress)**
Tegyél át 2 kártyát
a dobópakliból
a húzópaklid
tetejére.



**Bestialovas
(Beast Rider)**
Minden más
játékosnak el kell
dobnia 1-1 lapját.



**Kőtitán
(Stone Titan)**
Temesd el ezt a
lapot a használat
után. A körödben
több hódítót is
megtámadhatsz.
Minden játékos kap
1-1 rettegés-kártyát.

HÓDÍTÓKÁRTYÁK



**Csontvázkatona
(Skeletal Soldier)**

A támadó játékos dobjon a rettegéskockával. Ez lesz az új fenyegetésszint. Ha koponyát dob, húzzon 1 eseménykártyát.



**Succubus
(Succubus)**

A támadó játékos csak 4 kártyát húzhat 6 helyett.



**Lélekrabló
(Reaper)**

A támadó játékos kap 1 rettegéskártyát.



**Pokolkutya
(Hellhound)**

A támadó játékos kap 1 rettegéskártyát a húzópaklija tetejére.



**Nekromanta
(Necromancer)**

A támadó játékos a dobópaklijában lévő összes rettegéskártyáját tegye át a húzópaklija tetejére.



**Wyvern
(Wyvern)**

Minden játékos kap 1-1 rettegéskártyát.



**Balar
(Balar)**

A támadó játékos válasszon 1 másik játékost. Mindketten kapnak 1-1 rettegéskártyát.



**Ork főnök
(Orc Chief)**

A támadó játékos csapja fel a húzópaklija 3 felső lapját. Temessen el minden aranykártyát közülük, a többit pedig dobja el.



**Koponyaúr
(Skull Lord)**

A támadó játékos kap 2 rettegéskártyát.



**Lich király
(Lich King)**

A támadó játékos csak 3 kártyát húzhat 6 helyett.



**Jégsárkány
(Ice Dragon)**

A támadó játékos csak 2 kártyát húzhat 6 helyett.



**Tűzsárkány
(Fire Dragon)**

A támadó játékos kap 2 rettegéskártyát a húzópaklija tetejére.

ESEMÉNYKÁRTYÁK



Rettegés (Horror)

A legtöbb hódítókártyát legyőző játékosnak el kell dobnia 3 kártyát a kezéből.



Démoni mágia (Demon Spell)

A legtöbb hódítókártyát legyőző játékosnak át kell tennie 3 kártyát a kezéből a húzópaklija tetejére.



Sötét magaslat (Dark Rising)

A legtöbb hódítókártyát legyőző játékosnak ki kell választania véletlenszerűen 1 kártyát a kezéből, és azt el kell temetnie.



Káosz (Chaos)

Keverd vissza az összes felcsapott hódítókártyát a megfelelő hódítópaklikba, majd csapj fel helyettük új hódítókártyákat (mindkét pakliból 3-3 lapot). Ezen újonnan felcsapott kártyák felfedéskor aktiválódó képességeit nem kell figyelembe venni. Ezután a legtöbb hódítókártyát legyőző játékos kap 1 rettegés-kártyát a húzópaklija tetejére.

11. FEJEZET: CSATAMEZŐK

1. CSATAMEZŐ: SÖTÉT INVÁZIÓ

- Átkozott düh (Cursed Fury)
- Városostrom (City Siege)
- Alakváltás (Shapeshifting)
- Romok uralkodója (Ruler Of The Ruins)
- Csataroham (Rush To Battle)
- Reménység hajnala (Dawn Of Hope)
- Rémlovag (Dread Knight)
- Hadúr (Warlord)
- Valkűr (Valkyrie)
- Gólem (Golem)
- Vérmedve (Werebear)
- Sárkányölő (Dragon Slayer)

2. CSATAMEZŐ: FRISS VÉR

- Elásott arany (Buried Gold)
- Alakváltás (Shapeshifting)
- Csataroham (Rush To Battle)
- Erősítés (Reinforcements)
- Romok uralkodója (Ruler Of The Ruins)
- Reménység hajnala (Dawn Of Hope)
- Rémlovag (Dread Knight)
- Hadúr (Warlord)
- Igéző (Arcanist)
- Gólem (Golem)
- Tűzmágus (Fire Mage)
- Sárkányölő (Dragon Slayer)

3. CSATAMEZŐ: HATALOMVÁGY

- Obszidián torony (Obsidian Tower)
- Elásott arany (Buried Gold)
- Városostrom (City Siege)
- Csataroham (Rush To Battle)
- Árulás (Betrayal)
- Reménység hajnala (Dawn Of Hope)
- Rémlovag (Dread Knight)
- Hadúr (Warlord)
- Igéző (Arcanist)
- Vérmedve (Werebear)
- Boszorkány (Sorceress)
- Kőtitán (Stone Titan)

4. CSATAMEZŐ: MISZTIKUS ERŐK

- Obszidián torony (Obsidian Tower)
- Átkozott düh (Cursed Fury)
- Elásott arany (Buried Gold)
- Alakváltás (Shapeshifting)
- Árulás (Betrayal)
- Bűbáj (Enchantment)
- Rémlovag (Dread Knight)
- Valkűr (Valkyrie)
- Gólem (Golem)
- Sámán (Shaman)
- Boszorkány (Sorceress)
- Kőtitán (Stone Titan)

5. CSATAMEZŐ: TERJEDŐ ÁRNYÉK

- Átkozott düh (Cursed Fury)
- Alakváltás (Shapeshifting)
- Árulás (Betrayal)
- Erősítés (Reinforcements)
- Bűbáj (Enchantment)
- Növekvő sötétség (Growing Darkness)
- Rémlovag (Dread Knight)
- Valkűr (Valkyrie)
- Tűzmágus (Fire Mage)
- Sámán (Shaman)
- Sárkányölő (Dragon Slayer)
- Bestialovas (Beast Rider)

6. CSATAMEZŐ: TOROKSZORÍTÓ FÉLELEM

- Obszidián torony (Obsidian Tower)
- Átkozott düh (Cursed Fury)
- Erősítés (Reinforcements)
- Bűbáj (Enchantment)
- Növekvő sötétség (Growing Darkness)
- Bátorság (Courage)
- Elit gladiátor (Gladiator Elite)
- Hadúr (Warlord)
- Igéző (Arcanist)
- Vérmedve (Werebear)
- Bestialovas (Beast Rider)
- Kőtitán (Stone Titan)

7. CSATAMEZŐ: BECSÜLET ÉS DICSŐSÉG

- Elásott arany (Buried Gold)
- Városostrom (City Siege)
- Csataroham (Rush To Battle)
- Romok uralkodója (Ruler Of The Ruins)
- Növekvő sötétség (Growing Darkness)
- Bátorság (Courage)
- Elit gladiátor (Gladiator Elite)
- Igéző (Arcanist)
- Vérmedve (Werebear)
- Sárkányölő (Dragon Slayer)
- Bestialovas (Beast Rider)
- Boszorkány (Sorceress)

8. CSATAMEZŐ: HATALMAS HŐSIESSÉG

- Obszidián torony (Obsidian Tower)
- Alakváltás (Shapeshifting)
- Csataroham (Rush To Battle)
- Erősítés (Reinforcements)
- Reménység hajnala (Dawn Of Hope)
- Bátorság (Courage)
- Elit gladiátor (Gladiator Elite)
- Sámán (Shaman)
- Sárkányölő (Dragon Slayer)
- Bestialovas (Beast Rider)
- Boszorkány (Sorceress)
- Kőtitán (Stone Titan)

9. CSATAMEZŐ: KÜZDELEM A TULÉLÉSÉRT

- Obszidián torony (Obsidian Tower)
- Átkozott düh (Cursed Fury)
- Elásott arany (Buried Gold)
- Városostrom (City Siege)
- Árulás (Betrayal)
- Csataroham (Rush To Battle)
- Elit gladiátor (Gladiator Elite)
- Rémlovag (Dread Knight)
- Hadúr (Warlord)
- Igéző (Arcanist)
- Valkűr (Valkyrie)
- Bestialovas (Beast Rider)

10. CSATAMEZŐ: DIADAL

- Városostrom (City Siege)
- Árulás (Betrayal)
- Csataroham (Rush To Battle)
- Erősítés (Reinforcements)
- Reménység hajnala (Dawn Of Hope)
- Növekvő sötétség (Growing Darkness)
- Elit gladiátor (Gladiator Elite)
- Rémlovag (Dread Knight)
- Vérmedve (Werebear)
- Tűzmágus (Fire Mage)
- Bestialovas (Beast Rider)
- Kőtitán (Stone Titan)

X. CSATAMEZŐ: VÉLETLENSZERŰ

Keverd össze az akcióválasztó-kártyákat, és véletlenszerűen húzz belőlük 6-ot a „csatater” első sorában lévő akciókártyák meghatározása érdekében. Ezután keverd össze a védelmezőválasztó-kártyákat, és véletlenszerűen húzz belőlük 6-ot a „csatater” második sorában lévő védelmezőkártyák meghatározása érdekében. E kártyákat ár szerint rendezd növekvő sorokba.

12. FEJEZET: SPECIÁLIS SZABÁLYOK

SZÓLÓMÓD

Az egyjátékos szólómód előkészítése mindenben megegyezik az alapjátékkal, azzal a különbséggel, hogy csak 3 eseménykártyára lesz szükséged. Az általad begyűjtött hódító- és kampánykártyáidat nyugodtan tárolhatod képpel felfelé magad előtt. Azonnal megkapod a sikeresen legyőzött hódítók, és a sikeresen teljesített kampányok után járó dicsőségpontokat. A célod szólómódban az lesz, hogy a visszavonulás-kártya előkerüléséig (azaz a játék végéig) érj el legalább 15/20/25 dicsőségpontot attól függően, hogy kezdő, átlagos, vagy nehéz fokozatban kívánsz-e nyerni. Hagyd figyelmen kívül az összes olyan speciális kártyahatást, illetve a hódító-kártyák felfedésekor aktiválódó hatást, ami kifejezetten egy „másik” játékosra vonatkozik (például: „Reménység hajnala”, vagy „Balar”).

KÉTJÁTÉKOS-MÓD

A kétjátékos-mód előkészítése mindenben megegyezik az alapjátékkal, azzal a különbséggel, hogy csak 6 eseménykártyára lesz szükségetek. A játék véget ér, amint egyikőtök legyőzött legalább 9 hódítót, illetve ha a visszavonulás-kártya előkerül.

CSAPATVERSENY-MÓD

Ezen játékmód előkészítése mindenben megegyezik az alapjátékkal. Pontosan 4, vagy 6 játékosra lesz szükségetek, hogy 2-2 ellen, vagy 2-2-2 ellen össze csapatásokat rendezhessetek. Úgy kell az asztal köré ülnötök, hogy a csapattársak egymás mellé kerüljenek. A játék előkészítése során minden csapatnak ossz 2-2 kampánykártyát. Ezeket, és a játék során begyűjtött többi kampánykártyát az ugyanabba a csapatba tartozó játékosok megnézhetik, közösen teljesíthetik, de más csapatoknak nem mutathatják meg. A kezdedben lévő lapjaidat és az általad legyőzött hódítókártyáidat bármikor megmutathatod a csapattársadnak, a közös stratégia megvitatása érdekében. A csapattársad saját körében eldobhatsz bármennyi aranykártyát a kezedből, hogy hozzájárulj csapattársad vásárlásához, vagy támadási költségének kifizetéséhez. A játék akkor ér véget, ha az egyik csapat közösen legyőzött legalább 10 hódítót, illetve ha a visszavonulás-kártya előkerül.

13. FEJEZET: FAQ

Az aktuális FAQ-t megtalálod az alábbi honlapon:

<https://www.draconisinvasion.com/faq>

K: Miben más az 1.1 verzió az 1.0-hoz képest?

V: Frissítettünk pár alább felsorolt szabályt:

- A kör menetét átalakítottuk **A-BCDE-F** rendszerré, ahol az „E” (megsemmisítés) és az „F” (előrelátás) újdonság. Így el tudod temetni 1 nem-rettegéskártyádat a kezedből, illetve a köröd végén 1 fel nem használt aranykártyádat ráteheted a húzópaklid tetejére.
- A kétjátékos-mód immár tartalmazza a „Háborús veszteség” (Casualty of War) akciókártyát, és akkor ér véget, amint egyikőtök legyőzött legalább 9 hódítót, illetve ha a visszavonulás-kártya előkerül.
- Letisztáztuk a szabálykönyv egyik félreértését: a kezdeti fenyegetésszint kifejezés csak egyszer szerepel immár, és többet nem használjuk a játék során.

K: Mikor kell használni a rettegéskockát?

V: Az alábbiakat kivéve a rettegéskocka aktuális értéke ritkán változik:

- **A kezdeti fenyegetésszint:** csak egyszer, a játék kezdetén dobnod kell a fenyegetéskockával, és ez a kidobott szám lesz a kezdeti fenyegetésszint. A dobás eredményeként bizonyos kártyákat kell a kezdő dobópakli(k)hoz hozzáadni, ahogy az a 4. oldal táblázatában szerepel.
- **Csontvázkatona:** a támadónak dobnia kell egyet a rettegéskockával, és a dobás értéke lesz az új fenyegetésszint.
- **Rettegéskocka-esemény:** ha a játék során eldobsz egy rettegéskártyát a kezedből, eggyel növelned kell az adott fenyegetésszintet (a kocka átfordításával tudod jelölni). Például ha a rettegéskocka 3-as értéken áll, és 2 rettegéskártyát dobysz el a kezedből, forgasd át a kockát az 5-ös oldalára.

K: Ki lesz az eseménykártyák célpontja, ha a dicsőségpontjait minden játékos rejte gyűjti?

V: Az eseménykártyák célpontja minden esetben az aktuálisan legtöbb hódítót legyőző játékos, azaz csak az előttetek lévő hódítókártyák száma dönt, nem a rejtett dicsőségpontok. Ha több játékos is ugyanannyi (legtöbb) hódítót győzött le, akkor a legtöbb arany hátoldalú hódítót legyőzőre hat az esemény. Ha még így is döntetlen állna fenn, akkor MINDEN legtöbb hódítót legyőző játékosra hatni fog.

K: Változik a rettegéskocka értéke, amikor kapok egy rettegéskártyát?

V: Nem. A rettegéskocka értékét csak akkor kell növelned, ha a KEZEDBŐL dobsz el egy rettegéskártyát a dobópakliba.

K: Tudok-e valamilyen módon védekezni a rettegés ellen?

V: Igen. Néhány védelmezőkártya hatása lehetővé teszi, hogy ne kelljen rettegéskártyát kapnod. Néhány akciókártya pedig lehetővé teszi rettegéskártyák eldobását. A rettegéskártyáidat azonban nem tudod szándékosan eltemetni, vagy következmény nélkül eldobni a kezedből.

K: Ha olyan akciókártyát játszom ki, amelyik +1 vásárlást engedélyez, akkor ezt a plusz akciómat felhasználhatom egy kampánykártya húzására is?

V: Dehogyl! Egy olyan akciókártya, amelyik +1 vásárlásra ad lehetőséget, csak azt teszi számodra elérhetővé, hogy a körödben ne csak 1, hanem 2 kártyát is megvásárolhass.

K: Mi történik, ha a játék véget ér, de döntetlen van a legtöbb dicsőségpontot szerző játékosok között?

V: Ilyenkor a több arany hátoldalú hódítót legyőző játékos győz közülük. Ha még így is fennáll a döntetlen, a több sikeresen teljesített kampánykártyával rendelkező győz közülük. Ha még így is döntetlen, akkor mindannyian nyernek! Hurrá!

K: Mi történik a nem teljesített kampánykártyáimmal?

V: Semmi. Ebben a játékban nem jár érték pontlevonás. Kampányra fell

K: Miért szerepel 14+ a játék ajánlott korosztályánál?

V: A játék témája és grafikája meglehetősen komor, sötét, talán kissé ijesztő is lehet egy 14 éven aluli gyermek számára. Ennek ellenére sok szülő megveszi ezt a játékot a gyermekének. Te döntheted el, mit akarsz tenni.

K: Lehet 6-nál többen játszani a játékkal?

V: Nem. A játékot úgy terveztük, hogy maximum 6 játékos számára legyen benne elegendő kártya. Persze ha úgy érzed, módosítsd ezt a megkötést is nyugodt lélekkel, akár egy újabb példány alapjáték hozzáadásával.

K: Hol lehet megvásárolni a játék Kickstaretes „Warrior”, „Victory”, illetve „Hero” verzióját?

V: Sajnos ezeket kizárólag csak a Kickstarteren lehetett beszerezni. Nagyon ritkán találhatsz egy-egy ilyen verziót az E-bayen is. Megtisztelve a támogatóinkat, ezeket a tartalmakat szeretnénk tényleg exkluzívnak megtartani.

K: Mi történik a negatív hatással akkor, ha elfognak a kék/arany hódítókártyák, de egy újat kellene felcsapnom?

V: Ha a kék, vagy arany hátoldalú hódítókártyák paklija kiürül, akkor nem tudsz újat felcsapni, mikor legyőztél egy ilyet, így nem következik be semmilyen negatív hatás, hiszen nincs felcsapott kártya. Azaz semmi nem történik.

K: Mi történik, ha az „Árulást” (Betrayal) használom, és a játékostársam nem tudja legyőzni a kinézett hódítót?

V: Miután a játékostársad kiválasztotta a célpontját, és az általa kijátszott „Árulás” miatt nem tudja azt legyőzni, akkor a köre (az előrelátás után) véget ér. Nem dönthet úgy, hogy inkább egy másik hódítót támad meg helyette. Ez egy sikertelen kör volt a számára.

K: Hogy juthatok elválasztókártyákhoz a kiegészítőkben?

V: A kiegészítő csomagokhoz üres elválasztókártyákat fogunk mellékelni.

K: Ha sok rettegéskártyát dobok el a kezemből, lehetséges, hogy több eseménykártyát is húznom kell?

V: Igen! Például: ha a rettegéskocka értéke épp 5, és egy „Városostrom” (City Siege) akciókártyát játszol ki, minden más játékosnak el kell dobnia annyi kártyát, hogy csak 4-4 lap maradjon a kezükben. Ha mondjuk összesen 7 rettegéskártyát dobnak el, a koponya kétszer fog megjelenni a rettegéskockán, tehát 2 eseménykártyát kell húznod, és átadnod az utánad következő játékosnak, aki azok hatását a saját köre legelején „élvezheti ki”.

K: Több kampánykártyát is teljesíthetek egyetlen megölt hódítóval?

V: Nem. Miután egy általa legyőzött hódítókártyát felhasználtál az egyik kampánykártyád célja teljesítéséhez, azt már nem használhatod fel egy másik kampánykártyád célja teljesítéséhez. Például: 2 db „1 Wyvern” célpontú kampánykártya teljesítéséhez két külön „Wyvern” hódítót kell legyőznöd, és nem csak egyet.

K: Vannak extra fekete-fehér kártyák a játékban. Ezek kicsodák?

V: Ezek a fekete-fehér kártyák az ún. választókártyák. Megegyeznek a játék tényleges kártyáival, amelyek színesek. Olvasd el a 16. oldalon az „X. csatamező” leírását. Ezeket a kártyákat tehát egy véletlenszerű „csatamező” összeállítására tudod használni.

K: A kampánykártyáimat képpel lefelé, vagy felfelé kell tárolnom?

V: Képpel lefelé, elrejtve az ellenfeleidtől. Csak a játék végén, a pontozáskor kell képpel felfelé forgatnod mindet, hogy összeszámolhassátok a dicsőségpontjaitokat.

K: Ha a „Kőtitán” (Stone Titan) használok, hány hódítót tudok legyőzni?

V: A Kőtitán össze sebzése: 60. Ezt eloszthatja több hódítókártya között is. Például: legyőzhetsz vele egyszerre egy „Succubust” (15 életpont), és egy „Ork főnököt” (45 életpont). Több védelmezőkártyát is kijátszhatsz a titán mellé, hogy több, erősebb hódítót is legyőzhess a segítségükkel. Például: a „Kőtitán” mellé egy „Valkúrt” kijátszva akár 2 „Ork főnököt” is legyőzhetsz a körödben.

K: Eltemethetek-e egy rettegéskártyát, ha a „Sötét magaslat” (Dark Rising) esemény hatására azt választom ki véletlenszerűen?

V: Igen! Fiú, ha ez megtörténik, nagyon szerencsésnek mondhatod magad!

K: Mik azok az „Ősi Kő” (Elder Stone) kártyák?

V: Ezeket a kártyákat csak a Kickstarter exkluzív verziójában találod meg. Minden játékos 1-1 „Ősi Kő” kártyával kezd. A játék során, ha egy játékos legyőz legalább annyi hódítót, amennyi az „Ősi Kő” kártyáján szerepel, azonnal kap bizonyos jutalmat.

K: Mit jelent pontosan a „kapni” (Gain) szó a játékban?

V: A „kapsz X kártyát” kifejezés azt jelenti, hogy el kell vened a feltüntetett számú (X), és megadott típusú kártyát az asztalról, és azokat képpel felfelé a dobópaklid tetejére kell tenned. Két kivétel létezik:

- Ha egy kártya hatásának szövegében szerepel valami kivétel, kövesd ennek az utasítását. Például: a „Boszorkány” (Sorceress) szövege így szól: „Gain 2 cards from your discard pile to the top of your deck.”, azaz: „Tegyél át 2 kártyát a dobópakliból a húzópaklid tetejére.”
- Ha egy kártya hatása úgy rendelkezik, hogy: „Gain +1 card.”, azaz: „Húzz +1 kártyát”, akkor azt a húzópaklid tetejéről kell felhúzni, és a kezedbe venni.

K: Mit jelent a „Nekromanta” (Necromancer) hódítókártya „N = Undead Invaders × 10” képessége?

V: A „Nekromanta” életpontjainak száma annyiszor tízzel megnő, mint ahány élőholt (Undead) osztályú hódítókártya van felcsapva éppen.



14. FEJEZET: HÁTTÉRTÖRTÉNET

Írta: Peter Koevari

Már nemzedékek óta ezek az általunk dédelgetett földjeink. Vértől és csontokból építettük alapjait, melyeken mindkét éhínség alatt menedéket nyújtó erődítményeink, és ostromoknak is ellenálló, megerősített kikötőnk nyugszanak. A reggeli felhőkön áttörő napsugaraktól, a homokdűnéken megcsillanó holdsugárig vezetett minket mindez napról-napra, egy bőséges jövő vízióját festvén.

Azután eljött a Csataknak Kora. Ami csupán egyetlen bitorló pengéjének halk dalával kezdődött, több ezer fős, halálos kórossá nőtte magát. Akiben az Arany Trónus iránti vágy egyszer lázként fellobban, még a halál sem tudja kigyógyítani e betegségből. Ez volt a bosszú és az önhittség háborúja. Az összes látni képes sámán már jóval előbb megjósolta ezen eljövendő vérontást, de Királyunk nem figyelmeztet szavukra, és ez volt az, mi oly sokunk kárára vált.



Ahogy a hatalomért vívott örökös harc lassan szét tépte Királyságunk, Királynőnkben is egyre nőtt a kétségbeesés, és végül embereket kezdett feláldozni isteneinknek, hogy elnyerje jóindulatuk. A dühöngő háború évtizedekig tombolt, a békéről szóló tárgyalásoknak pedig hamar vége lett. Forró nyári szelek süvítettek a harcmezőkön rothadó tetemek felett. A nép szenvedett, a háború pedig gyógyíthatatlannak látszó rákos daganatként burjánzott el az egész vidéken.



A konfliktushoz halálos valkűrök csatlakoztak, számtalan embert küldve az éjfekete halálba, de persze még ez sem volt elég. Még a hadurak és rémlovagok is bérbe adták kardjaikat, erősítve bármely szembenálló felet, próbálván így fölényt kicsikarni.

A sámánok nemrég újabb jövendöléseket kezdtek suttogni Királyunk fülébe. E szerint Királyságunkra hamarost örök homály vár, melynek nevet is adtak: Draconis. E rejtélyes szavak pediglen halálos igazsággá lettek, amint keleti határainkra megérkezett a fekete

hollók irdatlan felhője, melyet pokolbéli démonok hordái kísértek.

A polgárháború mohó hasa lassan elvesztette étvágyát. Királyságunk a kihalás küszöbén állt, emiatt nem volt más választásunk, mint kényszerű szövetségek megkötése. Amint ördögi ellenfeleink felbukkantak határainknál, az eleddig egymással háborúzó családok végre abbahagyták

vitáikat, és összefogtak, hogy megvédjék az emberek birodalmát közös ellenségeinktől. A határ- és ideológiai viták immár értelmetlenné váltak, amint közösen bámulhattak a pusztulás arcába. A Birodalmi Őrség szinte azonnal a határon termett, és bátran védelmezték azt, ám Draconis élőholt serege hatalmas előnnyel bírt, mikor uruk bénító csapással ruházta fel őket. Az eljövendő végzet zord valósága pedig oly gyorsan növekedett, mint a körülöttünk rothadó tetemek bűze.

Bár úgy tűnt akkor már, hogy minden elveszett, mikor a reménység halovány szikrája csillant fel. Három különös harcos érkezett a Déli Homályföldekről, felajánlván maguk, és hadaik hűségét Királyunknak, egy koronányi aranyért cserébe. Évszázadokon át Homályföldet az árulók, szörnyek és a tiltott művészetek földjének tartották Királyságunkban, ám most ők hárman lettek túlélésünk utolsó esélyei: egy rettentő vérmedve, egy árnyfedett tűzmágus, és egy bűbájos boszorkány.

Királyunk követelte tőlük rátermettségük bizonyítékát. A boszorkány erre elmosolyodott, pár felismerhetetlen szót suttogott a szélbe, és megidézte a pusztítás és káosz hatalmas teremtményét, egy kőtitánt.

Micsoda hihetetlen hatalom küzdhet immár hadaink mellett! Szinte biztos lehetett Királyunk így győzelmében. Nem véletlen tán, hogy egy jókora zsáknyi arany pottyant a jövevények lábai elé.



A háború dagálya így tört meg partjainkon, és szövetséges hadseregünk áttörte hullámain. Draconis hódítóinak végre be kellett látniuk, hogy ellenállásunk erősebbé nőtt a vártnál. Sajnos eközben egy újabb szörnyű fenyegetéssel is szembe kellett néznünk: egy hatalmas tűzsárkánnyal. Rettentő mérete csak izzó haragja lángjaival volt összemérhető. Bőrszárnyai csapása mögött csak fekete hamu és szénné égett holttestek maradtak. A háború azonban megint új erőre kapott, amint sárkányölők kicsiny, de lelkes csapata érkezett kapuinkhoz, hogy életét vegyék a hatalmas féregnek.

A színpad immár készen áll. Vajon az apokalipszis vár ránk, vagy a dicső megváltás?

HÓDÍTÓK



Csontvázkatona

Draconis hordájának első vonalait élőholtakból álló seregek alkotják. E húsukat és szerveiket elhullatott, feltámasztott holtestek bár gyenge harcosok, megfelelő előhírnökei az eljövendő nagyobb borzalmaknak.



Succubus

A démoni Succubus, a Démonok Királynője férfiak vágyteli álmaiban jelenik meg először. Fiatal és gyönyörű, így könnyedén elcsábítja zsákmányát, mielőtt felfedné borotvaéles karmait, szárnyait és fogait.



Lélekrabló

Nem veheted könnyedén ezeket az elit élőholt harcosokat. Rémisztő megjelenésük csak ördögi természetükkel vetekszik, hisz még élő prédájuk húsát falják fel, miközben örömmel figyelik, ahogy az kétségbeesetten harcolni próbál az életéért.



Pokolkutya

A háromfejű Kerberosz jövetelét jó előre jelzi lucskos szőrének gyomorforgató bűze, valamint borotvaéles fogainak hangos csattogása. Ha ezeket érzed, tudhatod, már kijelölt téged magának a Halál. Az ősi mondák szerint egykor Hadész kapuját, a Pokol Száját őrizte. De most a pokoli szája várakozik rád a kapu túloldalán...



Nekromanta

A nekromanta olthatatlan vágyat érez a mágia után, amit arra használ, hogy félelmet keltsen. Sötét rituálék segítségével hatalmas erőre tett szert, manipulálni tudja a csontvázkatónákat, akiket úgy vezet harcba, akár bábjátékos a bábjait.



Wyvern

Draconis tűzvermeiben született, és villámgyorsan szárnyal az égen. Még a legelszántabb sereget is megrázza, ha fölötte wyvernszárnyak kezdenek csapkodni. Amikor megpillantod e fenevad árnyékát, már biztos lehetsz benne, a halál odafentről fog lecsapni rád.



Balar

Az ősi nyelven „A Halálos” néven emlegetik e természetfeletti lényt, aki a káosz előhírnöke, és világok lerombolója. Vajh ki lesz elég bátor ahhoz, hogy szembe merjen nézni eme ősi szörny okozta rettegéssel?



Ork főnök

A legveszedelmesebb és legrútabb törzs feje, az ork főnök hihetetlen sebességgel és erővel képes lecsapni nehéz csatabárdjával. Igen nehezen legyőzhető ellenféllé teszi a veleszületett vadsága.



Koponyaúr

A legendákban csak mint a halál megtestesüléséről beszélnek róla. Sok bátor harcos veszett oda a csatatéren, megpróbálva kiállni ezzel a rémálommal, és rogyva össze hamarost, akár egy zokogó kisgyerek.



Lich király

Egykoron az emberek nagy királya volt, a mágia mestere, aki tiltott varázslatok után kutatva végül eladta lelkét a halhatatlanságért cserébe. Most sötét nagyúrként újjászületve, Draconis seregének hihetetlen hatalmú tábornoka.



Jégsárkány

Idáig senki nem tudta elmesélni, milyen a jégsárkány fagyos lehelete, mivel eddig senki nem élte túl a vele való találkozást. Aki szembeszáll vele, még a fagylehelete előtt meg kell ölnie őt, különben a Királyság jéggé fagyott hullákkal borított pusztává válik.



Tűzsárkány

A legerősebb minden sárkány közül, aki égő falvak lángjai közül emelkedik fel, és nincs benne semmi irgalom. Ez a látszólag megállíthatatlan tűzerő, félelem és mágia fogja megsemmisíteni az emberek világát, redukálva az ellene harcolókat füstölő hamukupacokká, hacsak egy hatalmas bajnok nem támad fel a lángokból, aki képes lesz szembeszállni vele.

VÉDELMEZŐK



Bírodalmi őr

A Király legbátrabb és leghűségesebb katonái ők, kik elsőként ontják érte vérüket. Nem félnek a fájdalomtól, sem a haláltól. Rendíthetetlenek, akik kardjukkal és életükkel esküdtek fel Királyuk védelmére.



Rémlovag

Arctalan zsoldosok, akiket a legnagyobb csaták frontvonalain találhatsz meg. Senki nem tudja, mi található ezen bér-kardok éjfekete páncélja és rémisztő kinézetű sisakjuk alatt, de azt tutogják, a csatamezőkön felfalják az elesettek szerveit, és sebesültek vérével csillapítják olthatatlan éhségüket.



Elit gladiátor

Csak a túlélésért és az aranyért küzdve, ezek a veszélyesen képzett harcosok igen hatékonyak a csatákban is. Kénytelenek vagyoniakat keresni mestereiknek a Vérsport arénákban, de hidd el, épp oly hatékonyak lesznek a Draconis ellen folytatott háborúban.



Hadúr

Könyörtelen és senkihez sem hű igazán, a hadúr mégis híres hadi bátorságáról és vérszomjáról a Koronák Csataiban. A megfelelő zsoldért cserébe - hidd el - ellenfeleid szívébe is épp úgy félelmet fog plántálni.



Valkűr

A Szentek Kiválasztottja. Gyönyörű. Halálos. Áldozz neki nagyon sok aranyat, és imádkozz, hogy e legendás harcos aláereszkedjen a Valhálából, hogy megvédelmezzen. Amint csatát kezd ellenfeleiddel, a sorsuk immár megpecsételődött. Halottak.



Igéző

Egy igéző remek szövetséges lehet a Draconis-erők elleni nagy háborúban. Mágikus művészete segítségével képes manipulálni a valóságot, és könnyedén megsemmisíti még a leghalálosabb szörnyetegeket is.



Gólem

Gigantikus, elme nélküli, porból és agyagból született teremtmény, melyet ősi varázslat hívott életre. Immunis a félelemre, és képes rá, hogy egyetlen csapásával agyonüsse ellenfelét.



Vérmedve

A vérmedve egy igen vad és kiszámíthatatlan katona, éppúgy éhes a pusztításra, mint az aranyra. Bár remekül harcolhat a Királyságért, nagyon vigyázz, nehogy feldühítsd őt, és ezzel te magad is áldozatává válj.



Sámán

Hatalmas vagyonokat kell arra költened, hogy nehéz szövetséget köthess a mágia e sötét művészeivel. Senki nem ismeri a sámán hatalmának korlátait, de azt tuttogják, ősi mágijája akár egy sárkányt is térdre kényszeríthet.



Tűzmágus

Évszázadokkal ezelőtt a tűzmágus egy ősi civilizációt döntött romba, hogy a legendás Ősi Kő mesterévé válhasson. Hihetetlenül félelmetes erőknél parancsol, sokan azt beszélik, ereje csak az ősi Balarokéhoz hasonlítható.



Sárkányölő

A mindentől távoli kocsmában, a kísértetjárta erdő mellett düledező Záporként Vérző Szív fogadóban énekelnek a sárkányölő bátor hőstetteiről. Ez a bátor bajnok szinte esélytelenül száll szembe rettentő ellenfeleivel, jelentős vagyonra és hírnévre téve szert, mikor megöl, majd kifoszt egy-egy közel legyőzhetetlen méretű bestiát.



Boszorkány

Mi lehet a boszorkány titka? Hogy hajlítja a jövőt akaratahoz? Egy biztos: a halálos háborúk csupán játéknak számítanak egy nagyhatalmú boszorkány számára. Bár nem igazán bízatsz meg benne, ideiglenesen kiváló szövetségesed lehet Draconis hódító ellenében.



Bestialovas

Milyen módszereket használhat egy vad behemót megszelídítésére? Szokatlan szenvedélye a háborúk iránt gyorsan megfordíthatja egy csata állását. Az állítja, a lenyűgöző Lélekzúzó Varázsbót hordozója, nem csoda hát, hogy még szövetségesei is félnek e vad bestialovas erejétől.



Kőtitán

Gyakran összekeverik az ébredését egy sima földrengéssel. Árnyékuk hűvös sötétséget vet a közeli falvakra. Egyetlen pusztító csapásával a titán képes eltörölni a hódítók egész hadseregét. Vajon mikor a kőtitán eltűnik, és az általa felvert por is leülepszik, mily pusztítást hagyhat maga után?

Külön köszönet: Köszönet mindenkinek, aki segített fejleszteni, szurkolni és ösztönözni ezt a játékot, különösen Mickey Mai, Mike Stukanov, Mike Viola, Mike Lam, Chung Tron, Jonathan Tan, Fabio Del Rio, Tom Quinn, Matt Green, a PlayingBoardGames a Twitch-csen, Steve Tassie, Robert Blair, Tommy Chan, Kan Cheung, Matt Han, Roxley Games, Charles Chen és Crew, Shawn Anderson és David Nijjar uraknak.



A játék szerzője: Jonathan Jeffrey Lai

Fejlesztőcsapat: Kim Blair és Jonathan Jeffrey Lai

Grafika: Manthos Lappas

További grafikusok: Pablo Fernandez, Grzegorz Pedrycz, Costas Haritos, Bramasta Aji, Vuk Kostic, Ina Wong

Grafikai tervezés: Alisa Miroshnik és Josh Derksen

SZABÁLYKÖNYV

DRACONIS INVASION

pakliépítő kártyás társasjáték



A Draconis Invasion és minden kapcsolódó
védjegy a Keji Inc. tulajdonában van.
Minden jog fenntartva.
Tervezték Kanadában.
Nyomtatták és összeállították Kínában.