



JULIAN ALLAIN - DJIB

TITAN RACE

RULES OF THE RACE



a szabálykönyvet fordította: Beorn

JÁTÉKTARTOZÉKOK

- 1 3 db kétoldalas játéktábla (6 versenypálya)
- 2 6 db akciókocka
- 3 13 db bónuszkártya
- 4 15 db csapdajelző
- 5 6 db életpont jelző
- 6 6 db körszámláló
- 7 6 db titánfigura
- 8 6 db titántábla
- 9 6 db képességkártya
 - ez a szabálykönyv




A JÁTÉK CÉLJA

A titánok a küzdőveremben csapnak össze egy teljesen őrült és vad verseny keretében. Lovagolj egy óriási, titáni hátason, használd fel mágikus hatalmát, vess be ravasz varázstárgyakat, hogy te nyerd meg végül e nemes versenyt!

Gyaluld a földre, gyengítsd le ellenfeleidet, hogy végül te szakíthasd át a célszallagot, ezzel te lehess Sohaföld legújabb legendája!

Kombináld az akciókockákat, használd a titánod különleges képességét, gyűjt bónuszkártyákat a pályán, találd ki a legszuperebb lehetséges akciódat, amivel legyőzheted ellenfeleidet. Verj rájuk legalább 3 kört, hogy már is kihirdethessék a nagy verseny győztesét.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Válasszatok ki egy versenypályát a 6 közül.
2. Helyezzétek a pályát az asztal közepére, hogy mindenki hozzáférjen.
3. Keverjétek meg a bónuszkártyákat képpel lefelé, és tegyétek a tábla mellé egy pakliban. Hagyjatok mellette egy kis helyet a dobott lapoknak.
4. Tegyétek le a csapdajelölőket egy kupacba a tábla mellé, a bónuszkártyákkal szemben.
5. Minden játékos válasszon magának egy titánt, majd megkapja a hozzá tartozó titántáblát, titánfigurát és képességkártyát. Tegyétek a titántáblák mellé annak képességét, és a tábla mellé a titánfigurátokat.
6. Vegyetek el egy körszámlálót és tegyétek a titántábla első mezőjére. Vegyetek el egy életpontjelzőt  és tegyétek a titántábla legmagasabb életpontjára.

Kivétel: Chtooloo nem kezdi maximális életponttal a játékot, az ő életpont jelzőjét a 4-esre kell tenni a játék kezdetekor.

7. Minden játékos húz egy bónuszkártyát, amit nem mutat meg a többieknek (képpel lefelé a titántábla közelébe teszi).
8. Készítsetek annyi akciókockát a tábla mellé, ahány játékos van (a többit tegyétek vissza a dobozba).

A 2 játékos, csapatjáték, vagy Nagy Futam játékmódok eltérő szabályait a 12. oldalon találod!

ALAPJÁTÉK

Játékszabályok

Minden versenypálya a Titán univerzum egyes bolygóit mutatja be.

A táblák végtelen hálózatok, egyik oldaláról a másikra lehet jutni.

Minden táblát 12 sor (1-12) és 6 oszlop (A-F) alkotja.

A titánok pontról-pontra mozognak, melyeket "mezőnek" nevezünk.

A tábla minden mezőjét, egyfajta koordináta-rendszerben könnyen lehet azonosítani egy szám és egy betű jelöléssel, így egyszerűen nyomon követhető a titánok mozgása.



A játékos a versenypálya alján kezdi a játékot (1-es sor) **A** és innen halad a tábla teteje fele (12-es sor). **B**

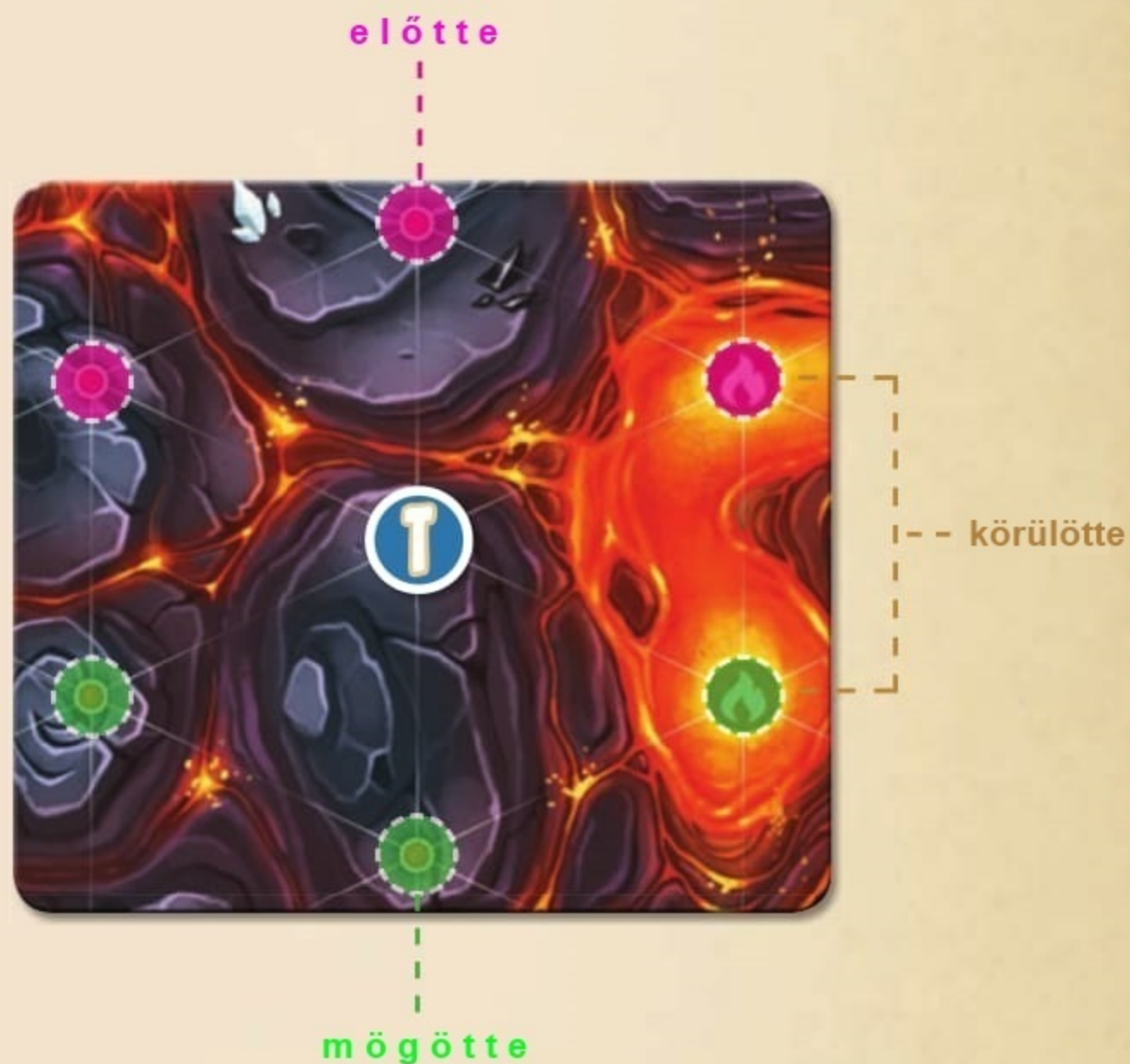
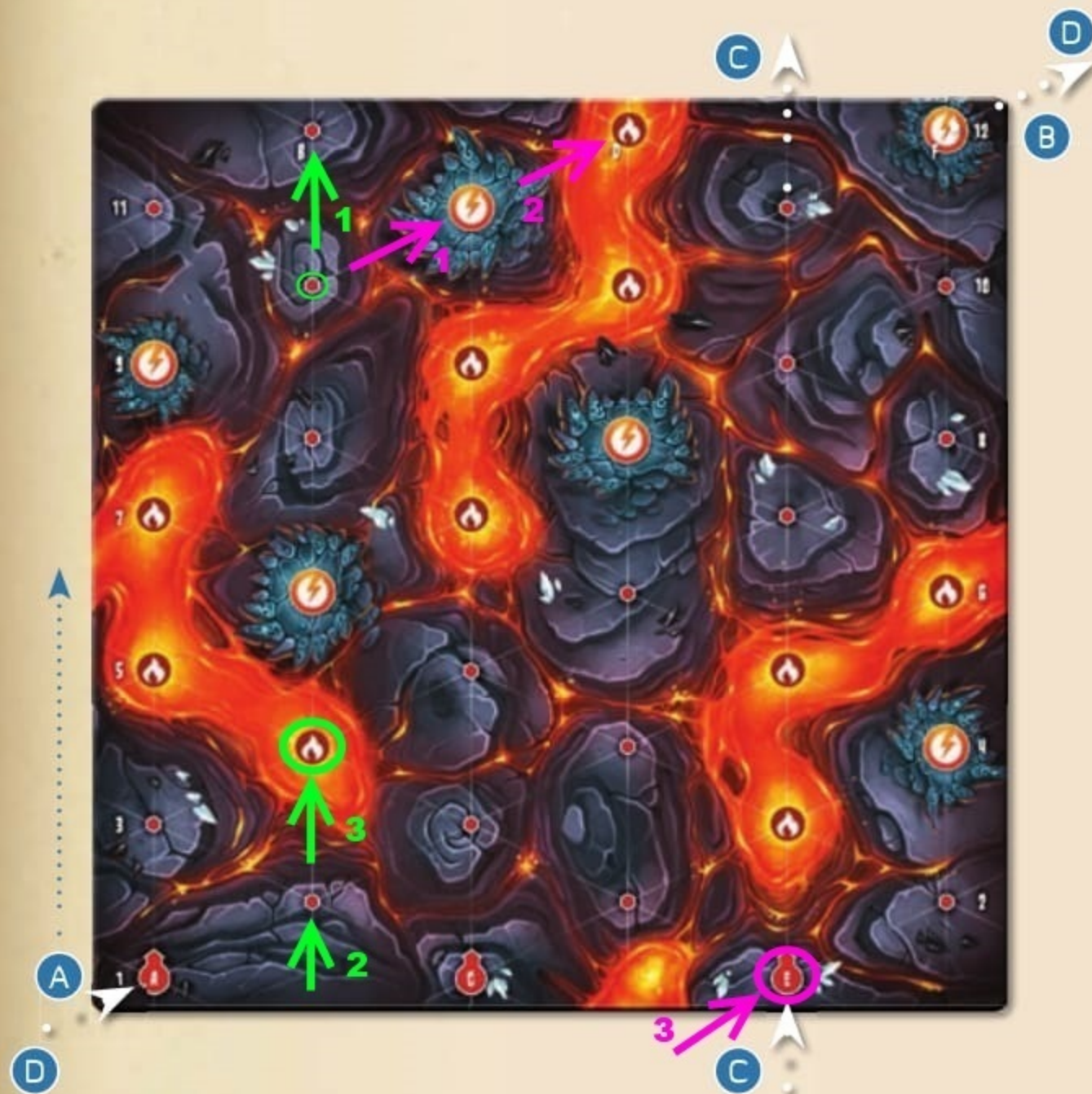
Ha a játékos elhagyná a játéktáblát annak tetején, akkor ugyan ebben az oszlopban a tábla aljáról folytatja a mozgását. **C**
Ilyen esetekben a titán körszámlálóját egyel feljebb kell tolni a titántábláján. Ha a számláló a 4-es (kupával jelölt) mezőre ér, a titán megnyeri a játékot!

Ugyan így, ha a játékos átlósan lelépne a tábla oldalán, akkor megjelenik a tábla másik oldalánál.

Ne feledd, hogy ha az F12 mezőről lépsz le átlósan, akkor a tábla alsó-átellenes sarkánál fogsz visszalépni. **D**

👁️ **Mozgási szabályok** 👁️

1. A titánok csak előre mozoghatnak, a tábla teteje felé (kivéve esetleg egy képesség, vagy bónuszkártya hatását).
2. A titán körüli mezők fogalom meghatározásai:
 - **előtte:** a titán előtt lévő 3 mező (ábrán rózsaszínnel jelölve)
 - **utána:** a titán mögött lévő 3 mező (zölddel jelölve)
 - **körülötte:** a titán körüli mind a 6 mező (azaz a rózsaszín és a zöld mezők is ide tartoznak)
3. Egy mezőn mindig csak egy titán tartózkodhat! Ha olyan mezőre lépsz, ahol már van egy titán, azt arrébb lököd (ez akár egyfajta lánc-lökdösődést is elindíthat).



Például: ha a titánod a B10 mezőn áll, és 3 mezőt mozog egyenesen a tábla teteje felé, akkor a B12 mező érintésével kimozog a tábla tetején, majd a mozgását a B2 mező érintésével a B4 mezőn fejezi be (lásd a zölddel jelölt példát). Ha a B10-ről átlósan mozog 3 mezőt jobbra, akkor az E1 mezőre érkezik meg (lásd rózsaszín jelölést). Mind a két mozgás eredményeként a titán körszámlálóját egyel feljebb kell tolni!

JÁTÉK KÖR

A kezdőjátékos meghatározására dobj az egyik kockával.

A dobott szimbólum színe mutatja a kezdő titán színét.

Ha ezen színű titán éppen nem játszik, dobj addig újra, amíg egy játszó színű titánt nem dobsz.

A játékosok az óramutató járásának irányába haladva következnek.

Első kör

Helyezzétek el a titánfigurákat a játéktábla aljánál.

Ez után a kezdőjátékos dob annyi kockával, ahány titán játszik, majd választ belőle egyet, és a titántáblájára teszi.

kidobott akció



A kezdő játékos ezután a titánját a játéktábla egyik kezdő mezejére teszi (A1, C1, vagy E1), majd végrehajtja a kidobott akcióját.

Ezután a többi, nem választott kockát ANÉLKÜL, HOGY ÚJRA DOBNÁ ŐKET, továbbadja a következő játékosnak.



A második játékos szintén választ egyet a megmaradt kockákból, teszi a titánját az egyik kezdő mezőre, és végrehajtja az akcióját. A többi, nem használt kockát ő is tovább adja. Ez így megy egészen az utolsó játékosig, aki az ÖSSZES kockát újradobja, majd ezekből választ magának egy akciót.

Az első körben nem lehet akciókártyákat, vagy képességeket használni.

Ha már minden titán a táblán van, és végrehajtotta a saját akcióját, véget ér az első kör.

Későbbi körök

Az első játékos dob az összes kockával, kiválaszt közülük egyet, majd azt a titántáblájára teszi. A maradék kockákból választ egyet a második játékos, és így tovább. Az utolsó játékos az összes kockát újradobja, és azokból választ magának egyet.

A második körtől kezdve minden játékosnak miután kockát választott:

- végre KELL hajtania a kiválasztott akcióját (lásd később)
- használhatja a titánja képességét (lásd képességek)
- használhat bónuszkártyát (lásd bónuszkártyák)

A fentiek tetszőleges sorrendben kijátszhatók, de minden akciót be kell fejezni a következő előtt.

Így nem szakíthatod meg a mozgásodat azért, hogy képességet, vagy bónuszkártyát használj.

Akciók

A speciális akciókockáknak 6 különböző oldaluk van, melyek mindegyike különböző akcióra jogsít fel.

Az oldalak mindegyike más színű, és megegyeznek a titánok színével (sárga, kék, barna, vörös, zöld és lila).

Ha a játékos olyan akciókockát választ, amelynek színe megegyezik a titánja színével, az akciója előtt a titánja gyógyul 1 életpontot.

Kivétel: Cthooloo ha a lila akciót választja, nem kap életpontot.

Ha a játékos nem a titánjának megfelelő színű akciókockát választja, természetesen nem kap +1 életpontot az akciója előtt.



mozgasd a titánodat
2 mezővel előre
egyenesen



mozgasd a titánod
1 mezővel előre
egyenesen ÉS a
mozgásod előtt,
vagy után tegyél
le egy csapdajelzőt
a mögötted lévő 3
mező egyikére (lásd a
csapda fejezetet)



mozgasd a titánodat
1 mezővel előre
egyenesen, MAJD
mozgasd egy mezőt
átlósan (jobbra, vagy
balra) VAGY mozgasd
egy mezőt átlósan
(jobbra, vagy balra)
MAJD mozgasd 1
mezőt egyenesen
előre



mozgasd a titánod
2 mezőt átlósan (a
bal-bal, VAGY jobb-
jobb irányok egyike
felé) MAJD a mozgá-
sod végén 1-et
sebzél az előtted
lévő 3 mező egyikén
álló másik titánba

ne feledd: a sebzést
mozgás közben nem
okozhatod

Használhatod ezt a lépést arra, hogy a mozgásod végeztével az egyik előtted lévő mezőn található csapdajelzőt elpusztítsd. Ez esetben ebbe sebzél egyet (vedd le az elpusztított csapda jelzőt).



mozgasd a titánodat
3 mezőt átlósan
(a bal-bal-bal, VAGY
jobb-jobb-jobb
irányok egyike felé)

megjegyzés: tört
vonalú mozgás
(pl: bal-jobb-bal)
nem lehetséges!



forgasd át a kockát egy tetszőle-
ges oldalára, majd hajtsd végre
az újonnan kiforgatott akciót

az akció előtt, vagy után azon-
ban veszítesz 1 életpontot

Cthooloo ha ezt az akciót
használja, nem veszít életpon-
tot.

-1 életpont

Képességek

Minden titán rendelkezik egy képességgel, amit a mozgása előtt, vagy után tud használni (de sosem a mozgása közben!).

Amikor használtad a képességet, fordítsd képpel lefelé a képesség-kártyádat, hogy emlékeztessen arra, ebben a körben már használtad.

A köröd legvégén fordítsd arccal felfele a képességkártyát, hogy a következő körödben ismét használhassad, ha akarsz.

A titán képesség a titán körüli mezőkre hat (előtte, mögötte, vagy a körülötte lévő mindegyikére), esetleg egy itt lévő másik titánra.



Salah & Rassik

Rassik belerúg egy mögötte álló titánba, és egy mezőt előrelép egyenesen, vagy átlósan. A megrúgott 1 mezőt hátra lökődik.



She'ena & Grinder

Grinder letehet egy csapdát valamelyik körülötte lévő mező egyikére.



Captain Bramlix & Craken

Craken helyet cserélhet egy mellette álló másik titánnal.



Olaf & Ragnarok

Ragnarok elmozgathat egy körülötte álló másik titánt 1 mezővel tetszőleges irányba.



Lord Greed & Slaugg

Slaugg 1 sebzést okoz MINDEN előtte lévő mezőn álló titánnak. Ha itt csapda volt, az megsemmisül (vedd le a tábláról).



Itag'hn & Chtooloo

Chtooloo 1 sebzést okoz egy mellette álló másik titánnak, és 1 életpontot gyógyul. Nem sebezhet, ha már maximumon van az életpontja, vagy ha a másik titánnak már nincs életpontja.



Bónuszkártyák

A bónuszkártyák olyan egyedi tárgyakat szimbolizálnak, amiket a játékosok a játéktábla speciális jelölésű mezőin szerezhetnek meg.



Amikor a játékos áthalad egy akciója során egy ilyen mezőn, vagy egy másik játékos láncreakciójának hatására kerül egy ilyen jelű mezőre, azonnal húz egy bónuszkártyát (függetlenül attól, hogy éppen a saját köre van-e, vagy nem).

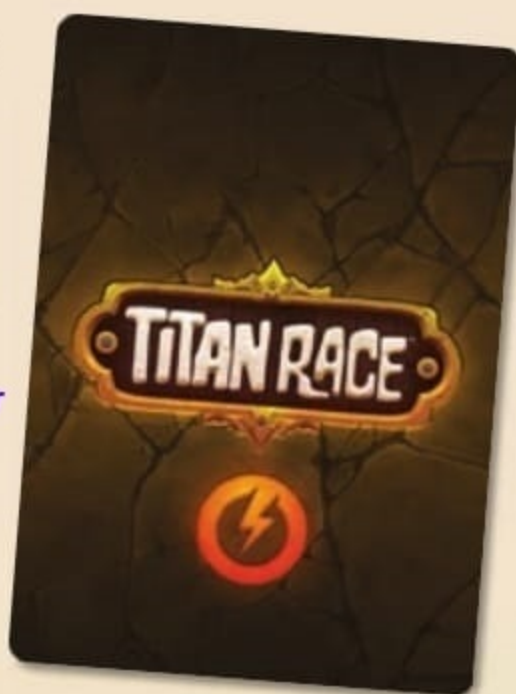
Azonban maximum csak 2 bónuszkártya lehet egy játékosnál. Ha már 2 kártya van nálad, hiába lépsz a bónusz szimbólummal ellátott mezőre, nem húzhatsz új bónuszkártyát.

A bónuszkártyákat a kártya leírásától függően vagy a saját körödben játszhatod ki, vagy akár az ellenfél körében is.

A saját körödben csak 1 bónuszkártyát játszhat ki.

A saját körödben eldobhatsz egy nem kellő bónuszkártyát, ez után azonban már nem játszhat ki egy másikat.

A kijátszott bónuszkártyák a dobott pakliba kerülnek. Ha elfogyott a húzó pakli, össze kell keverni a dobott lapokat, és új paklit kell képezni belőlük (képpel lefelé fordítva a tábla mellett).



Láncreakciók

Amikor egy olyan mezőre lépsz, ahol már áll egy másik titán, egy láncreakciót indítasz el.

Ekkor a következőképpen kell eljárni:

- 1.) Told el a másik titánt annyi mezővel, amennyi a mozgásod befejezéséhez kell (a kockadobástól függően).
 - 2.) Az eltolt titán veszít 1 életpontot.
- Ha több titánt is érintett láncreakción, akkor mindegyiket el kell tolni, és mindegyik veszít 1-1 életpontot.
 - Ha az eltolt titán elhagyja a táblát, akkor a szabályok szerint a tábla másik oldalán jön vissza. Ez azt eredményezheti, hogy ennek a titánnak növelni kell a körszámlálóját egyel (ha felfele hagyta el a a táblát), és így akár a játékot is megnyerheti.
 - Ha az eltolt titán lefelé hagyja el a táblát, akkor felül jelenik meg, de ilyenkor 1-el csökkenteni kell a körszámlálóját.

Megjegyzés: mindegy, hány mezővel tolsz el egy titánt, csak 1 életpontot veszíthet. A toló titán nem veszít életpontot, csak az eltolt.

Csapdák



A vörös akciókockát használva, Grinder titánképességeként, vagy a "Surprise Trap" bónuszkártya hatására letehetsz egy csapdajelölőt a versenypályára.

A kocka segítségével az egyik mögöttes lévő mezőre-, míg a másik két lehetőséget használva, a körülöttes lévő bármelyik mezőre teheted a csapdát.

A csapda lehelyezése:

- leteheted a csapdajelölőt egy üres mezőre, ahol még nincs csapda: ha egy titán egy csapdajelölős mezőre lép, elveszít 1 életpontot, majd eldobja a csapdajelölőt
- teheted olyan mezőre is a csapdát, ahol már áll egy titán: ez a titán azonnal veszít 1 életpontot, ahogy a csapda azonnal kisül, így nem is kell a csapdajelölőt letenni a táblára, hanem el kell dobni

A letett csapdákat bizonyos kárt okozó titánképességekkel, vagy bónuszkártyákkal lehet megsemmisíteni.

Fontos: egy mezőn csak egy csapda lehet! Csapdás mezőre nem tehetsz másik csapdát.

K.O.

Ha a titánod elveszíti az utolsó életpontját is, akkor kiütötté (K.O.) válik: fordítsd meg az életpont jelzőt, hogy a "koponyás" oldala legyen felül, és fektesd a figurádat el a táblán.

Ha mozgás közben lesz a titánod K.O.-s, akkor a mozgását meg kell szakítania.



A következő körödben ugyan úgy választanod kell egy akciókockát (hogy a többiek akcióját akadályozhasd), de ezt nem használhatod, helyette passzolnod kell.

Forgasd vissza az életpont jelzőt a "szívecskés" oldalára, jelezve, hogy titánod kezd éledezni.



A következő körödben told fel az életpont jelződet a maximumra (Cthooloonak ugye 4 a maximum), majd állítsd fel a titán figurádat.

Ez után válassz akciókockát, és folytasd a körödet rendesen.

A K.O.-s titán lehet célpontja minden képességnek, vagy bónuszkártyának, és el is lehet tolni, de életpontot nem veszíthet ezek miatt.

Ha a K.O.-s titánt áttolják a versenypálya legfelső mezőjén, akkor egyel növelni kell a körszámlálóját (és alul jelenik meg), ha az alsó mezőjén, akkor csökkenteni kell a körszámlálóját (és felül jelenik meg).

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amint egy titán a körszámlálóját az utolsó mezőre teszi (K.O.-s titánt a pálya szélén áttolva is megnyerheti a játékot).

Ez a titán lesz a győztes!

Kaldheira - a pokol medencéi



A pálya hatásai:

Ha belelépsz egy lávamezőbe (amit a kinagyított láng szimbólum jelöl), azonnal veszítesz 1 életpontot.

Ha belelöknek a lávába, a lökési sérülésen túl, további 1 életpontot veszítesz. Ha a lávában egy csapda is van, akkor összesen 2 életpontot veszítesz.



Grinder 3 mezőt mozog átlósan, miközben 2 láván is áthalad (E5 és F6): összesen 2 életpontot veszít.

a Halott Ember Öble



A pálya hatása:

Amikor áthaladsz egy piros felkiáltójellel jelölt mezőn, a kalózok azonnal megtámadnak. Választanod kell: vagy eldobsz egy bónuszkártyát, vagy (ha nincs, vagy nem akarsz) veszítesz 1 életpontot.

Ha egy körben több kalózmezőre lépsz, egymás után többször is megtámadnak.



Cthooloo 3 mezőt mozog átlósan, ami sajnos két kalóztanyát is érint. A B8 mezőn eldobja az utolsó bónuszkártyáját, így a C9 mezőn 1 életpontos sérül, majd mozgását a D10 mezőn fejezi be.

Moltenchest - a Tiltott Kohók



A pálya hatása:

Amikor egy piros nyíllal jelölt rámpára lépsz, átugrasz 1, vagy több mezőt, majd folytathatod a mozgásod úgy, hogy az átugort mezők nem számítanak bele a megtett mezőkbe.

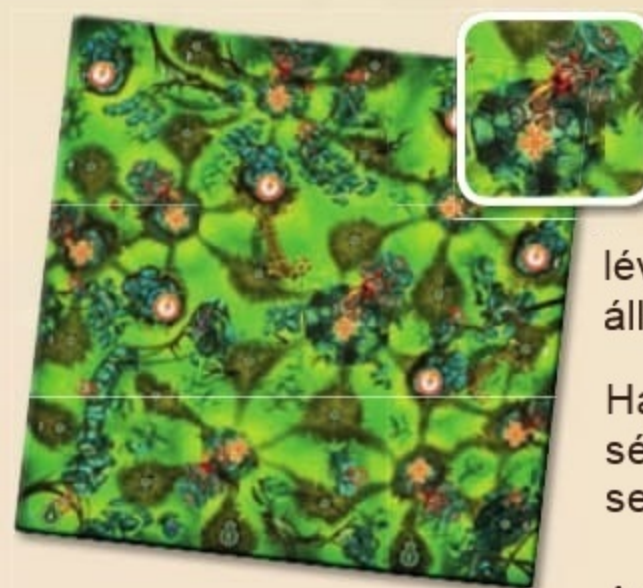
Kétféle rámpa létezik:

- Szuper-rámpa: ha a nyíllal jelölt irányba mozogsz a rámpán keresztül, akkor 2 mezőt ugorsz át, majd folytatod a mozgásodat. Ha nem a nyíl irányába érkezel, úgy nem ugrasz, csak mozogsz tovább.
- Multi-rámpa: ha a 3 lehetséges irányba mozogsz, akkor átugorsz 1 mezőt, majd folytatod a mozgásodat.



Slaugg 3-at mozog átlósan jobbra. Egy szuper-rámpánál kezd (A3), és mivel annak iránya megegyezik a mozgása irányával, átugrik két mezőt (B4 és C5), majd megérkezik D6-ra, ahonnan még tovább mozog jobbra 2 mezőt.

Ban-Kog romjai



A pálya hatása:

Amint belépsz egy tűz szoborral jelölt területre, azonnal robban a jófajta tűzgolyó: minden körülötted lévő mező érintett (a szobros mező, ahol állsz, nem).

Ha az érintett mezőn egy titán áll: 1-et sérül, ha egy csapdajelző, úgy az megsemmisül.

A tűzgolyó azonnal robban, amint a tűz szoborra lépsz (ki kell játszani az eseményt), még ha ezután folytatod is a mozgásodat.

Ha belöknek egy ilyen mezőre, a tűzgolyó robban.

Ha te lökysz be valakit egy ilyen területre, és robban a tűzgolyó, abból bizony te is részesülsz.

Ha egy csapdát teszel a tűz szoborra, az nem aktiválja a tűzgolyót, de ha ez után valaki ide belép, az a csapda hatását elszenvedti, majd robban a tűzgolyó.



Rassik a B4 mezőről indul, és kettőt mozog átlósan jobbra. Amint belép a D6 mezőre, robban a tűzgolyó, és 1 sebzést okoz az egész környéken: C5, D4, E5, C7, D8 és E7. Magától a tűzgolyótól Rassik nem sérül meg, csak a környezete.

Ang'lieh - a Mélység mérhetetlen ürességének szeme



A pálya hatásai:

Amikor a mozgásodat egy ilyen lila fejjel és kérdőjellel megjelölt mezőn FEJEZED BE, dönthetsz: elveszítesz 1 életpontot, de cserébe újra dobhatod az akciókockádat, és az újonnan kidobott akcióval folytathatod a mozgásodat. Ha a második mozgásodat is egy ilyen megjelölt mezőn fejezed be, ismét dönthetsz: újabb 1 életpont elvesztéséért ismét újra dobhatod az akciókockádat. Stb.

Fontos! Mielőtt a pentagramma miatt újra dobnád az akciókockádat el kell döntened, hogy akarsz-e képességet, vagy bónuszkártyát használni! Ha már (egy életpontért) újra dobtad az akciókockádat, az újabb mozgásod befejeztéig sem képességet, sem bónuszkártyát nem használhatsz!

- Ha belöknek egy ilyen mezőre, nem részesülsz annak hatásából.
- Ha úgy döntesz, használod a pentagramma-mezőt, azelőtt elveszíted az 1 életpontot, mielőtt még dobnál.
- Ha az új dobásnál a titánod színét gurítod ki, akkor ugyan úgy megkapod a +1 életpontot, mint egyébként (kivéve persze Cthooloo).

Ha pedig az új kocka lila, annak átforgatása ugyan úgy -1 életpontot jelent, mint egyébként (kivéve Cthooloo).



Grinder az E4 mezőről indul, és egy mezőt mozog egyenesen. Az E6 mezőre érkezik amin pentagramma-szimbólum van, amit úgy dönt, hogy használni fog. Elveszít 1 életpontot, és újra dobja a kockát. Grinder újabb két mezőt halad egyenesen az újradozott akciója szerint, és végül az E10 mezőn fejezi be a mozgását, ami szintén egy pentagramma-szimbólum. Grinder úgy dönt, hogy ezt már nem akarja használni (újabb 1 életpontért), így itt megáll.

Estengaard jeges síkságai

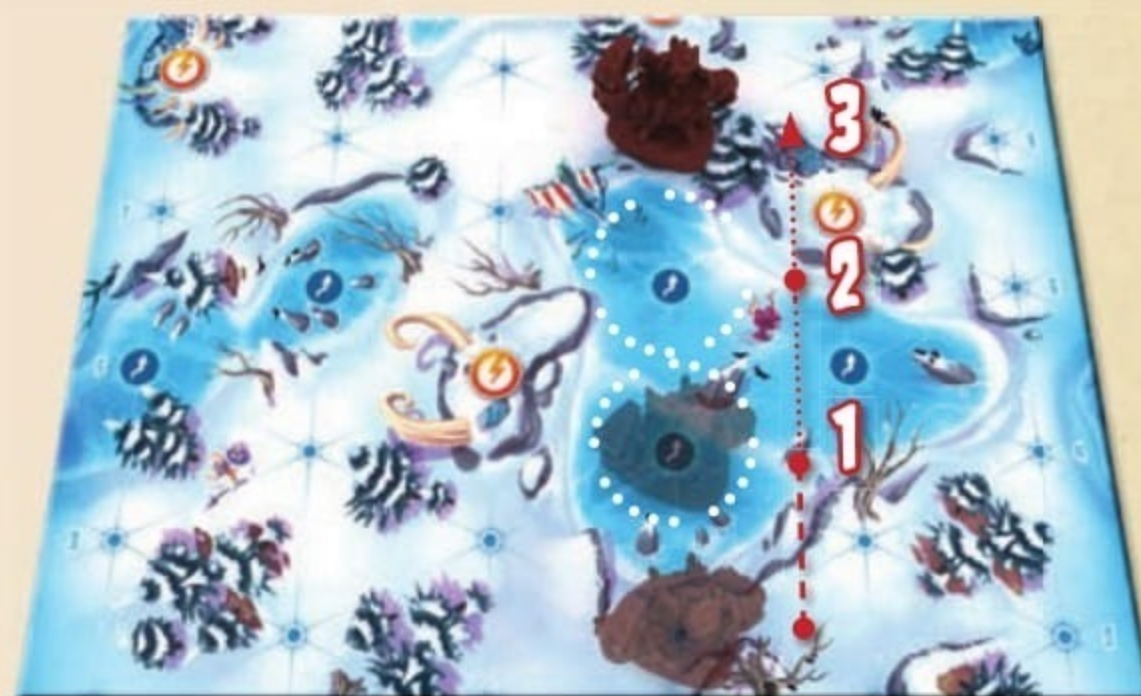


A pálya hatásai:

Amint belépsz egy kék körben lévő szagatott nyíllal megjelölt jeges területre, a titánod megcsúszik, és addig mozog az eredeti mozgási irányába tovább, amíg egy olyan mezőhöz nem ér, ami már nem jeges. Ez a csúszás nem számít bele a normál lépése mozgáspontjai közé, így onnan folytatja a mozgását, ahová elcsúszott.



- Ha belöknek egy jeges mezőre, a fenti szabályok szerint tovább csúszol, amíg egy nem jeges mezőre nem ér a titánod.
- Ha csapdát teszel egy jeges mezőre, az nem csúszik el, hanem ott marad.



Kraken a D2 mezőről indul, és akciókockája szerint 2 mezőt mozoghat egyenesen. Rálép a D4 jeges mezőre, ahol elcsúszik. A csúszását a D6 mezőn fejezi be, majd tovább mozoghat a D8 mezőre, ahol mozgása véget is ér.

JÁTÉKVARIÁNSOK

2 játékos

A játék kezdetén mindkét játékos 2-2 titánt választ magának.

A titánok felváltva követik egymást: "A" játékos első titánja, majd "B" játékos első titánja, majd "A" játékos második titánja, végül "B" játékos második titánja.

Mindkét játékos a 2 titánja közül kiválasztja, hogy melyik legyen az "első titánja". Az első titánját leteszi a pálya bal oldalára, a második titánját pedig a pálya jobb oldalára.

Ez után a 4 titán képességkártyáját tegyüek egymás alá a tábla mellé abban a sorrendben, ahogy majd következni fognak (ez segít a körsorrend pontos betartásában).

Válasszuk ki a kezdő játékost (illetve: a kezdő titánt).

Ha egy titán használja a képességét, a kártyát a tábla mellett kell megfordítani.

Minden más szabály a rendes játék szabályai szerint zajlik.

Csapatjáték

A játékosok megállapodhatnak abban is, hogy titánjaik csapatokat alkotnak: 4 játékos 2 csapatot alkot, 6 játékos pedig kettőt, vagy hármat.

Üljetek le az asztal köré úgy, hogy az egy csapatba tartozó játékosok NE kerüljenek egymás mellé.

Minden más a normál szabályok szerint zajlik.

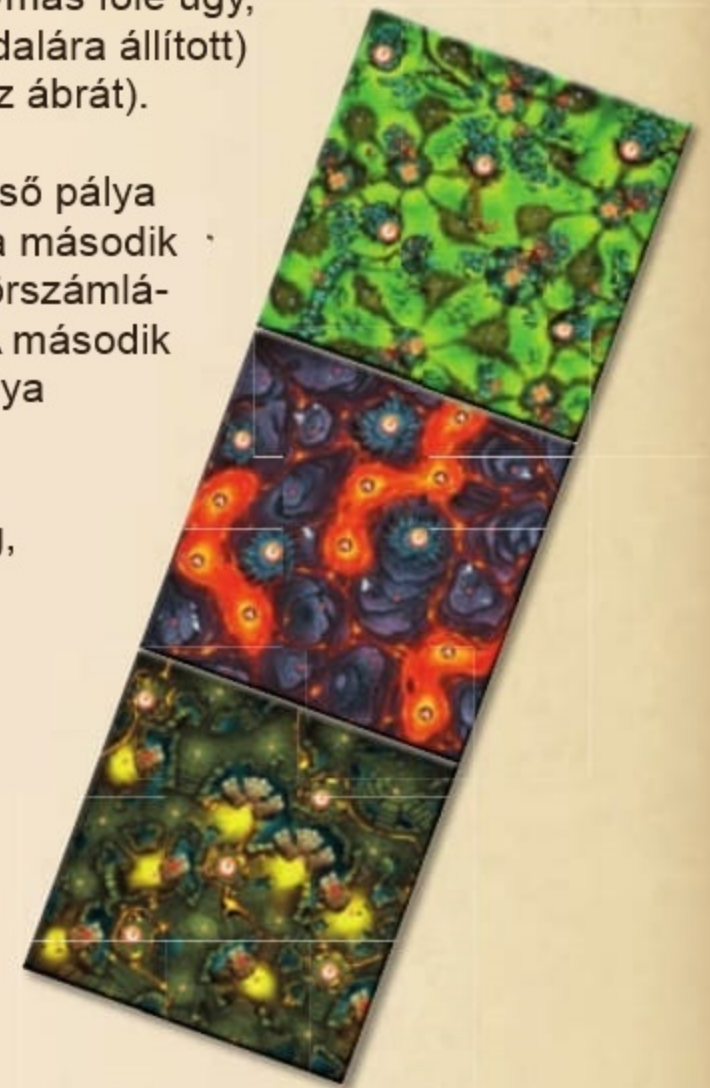
Amint egy titán körszámlálója az utolsó (kupával jelölt) mezőjére kerül, nem csak ő, hanem az egész csapata győz.

A Nagy Futam

Tegyetek 3 versenypályát egymás fölé úgy, hogy egy hosszú (kisebbik oldalára állított) téglalapot alkossanak (lásd az ábrát).

Amint egy titán elhagyja az első pálya legfelső mezőjét, a versenyt a második pálya alján folytatja (a titán körszámlálóját egyel feljebb kell tolni). A második pálya tetejéről a harmadik pálya alján folytatódik a verseny.

A Nagy Futamot az nyeri meg, aki legelőször elhagyja a harmadik pálya tetejét.



Credits

A game by Julian Allain

Illustrated by Djib

Graphic design by Funforge Studio

Rules editing: Nathan Morse

The designer thanks:

Thanks to Solal, Arnaud, Jérémy, Leo-games, Awami, Jeualier Tony, the Funforge team, Patatore, la Cacahuète, the Rennes Gang of Game Designers, Jeualier Arnaud, Furyo San, the Gaming Hour café, Ewan Allain and all those who helped in the development of this game.

© Funforge s.a.r.l. 2015 - All rights reserved.

kiegészítő oldal: Bónuszkártyák ismertetése



Blunderbuss

1-et sebez mind a három előtted lévő mezőn

Surprise Trap

tegyél le egy csapdajelölőt a melletted lévő mezők egyikére

Kargot's Javelin

1-et sebez a legközelebbi csapdába, vagy titánba, a veled azonos oszlopban

Lord Voldevie Necrowand

1-et sebez egy melletted álló titánba, 1 életpontot gyógyulsz

Mind Controlle

mozgasd el egy melletted álló titánt 1 mezőnyit tetszőleges irányba

Gauntlet of Justice of the Mad king

az a titán, aki kárt okozott neked, helyetted elszenvedi az okozott sérülést

Elixir of Life

gyógyulsz 1 életpontot

Rampart of the Elders

tedd ezt a kártyát a titántáblád mellé: a következő köröd kezdetéig minden sérülésre immunis vagy

Spectral Grapple

a legközelebbi titánt, aki a sorodban előtted áll éppen, 1 mezőt visszatolódik, és elveszít 1 életpontot

Icarus Boots

ugord át a melletted álló titánt

Dimensional Portal

cseréld helyet egy melletted álló titánnal

Speed Potion

mozogj még 1 mezőt előrefele

Ether Crystal

használhatod egy másik titán képességét



fotók: www.funforge.fr



by Beorn