

# DANDORIA



## 1. Történet + Játék

Nemzedékek óta a termékeny Rejtettföldeken az Öt birodalom népei osztoztak. Az elfek, a mágusok, a törpék, a félszerzetek és az emberek békésen éltek egymás mellett, bár egyre nőtt a verseny köztük, hogy melyik nemzet él nagyobb jólétben és dicsőségben.

És így történt, hogy mikor a megosztottság azzal fenyegetett, hogy megtörik az ezeréves béke, a tenger felől goblin hordák indítottak meglepetés szerű, pusztító támadást, és a Rejtettföldek népei nem tudtak elég gyorsan egyesülni, hogy visszaverjék őket. Az egyes birodalmak maradványai hajókkal menekültek, amíg végre felfedeztek egy új, lakatlan földet, ahol neki kezdhettek civilizációjuk újjáépítésének, az új Pandoriának!

A régi versengés maradt, de ez alkalommal a versenytársak talán nem örülnének egy katasztrófának.

Minden játékos az 5 birodalom egyikének szerepébe bújik, felfedezik az új földeket, és népeiket új települések létrehozására küldik, és az épületek és varázslatok számára nyersanyagok megszerzésére. A népek békében dolgoznak együtt, egymás mellett, de nem felejtették el teljesen a történelmi rivalizálásukat.

A végén minden birodalom megpróbálja a legnagyobb dicsőséget megszerezni magának, és Pandoria fiatal történelmének legerősebb birodalmává válni.

A játékosok leteszik lapkáikat, hogy növeljék a vidéket, és bábukat tesznek le, hogy nyersanyaghoz jussanak. Mindegyik tájtípus másik nyersanyagot nyújt, amikor egy terület elkészül: kristályt adnak a hegyek, aranyat a dombok, fát az erdők és "dicsőség" pontokat a városok.

A nyersanyagokra az új épületek és emlékművek építésénél lesz szükség, hatalmas varázslatok jönnek létre, és új kártyákat vesznek a kártyapiacról. Az épületekkel a játékosok speciális előnyökhöz jutnak a játék hátralévő részében, a varázslatok pedig bár hatalmasabbak, de egyszeri hatásúak.

A városok elkészülte és a nyersanyaggyűjtés szerzése a játékosoknak dicsőség pontokat hoz.

Pandoria játékhoz tartozik egy gyorsabb lefolyású kezdő játék variáció, egy csapatjáték variáció, és egy haladó szabály a teljes játékhoz, amikor a birodalmaknak egyedi képességeik vannak, ami nagyobb variációs lehetőségeket nyújt, és tartós mulatságot ad.

## 3. A játéktábla

A játéktábla Pandoria termékeny síkságját ábrázolja, amit a játékosok fokozatosan fedeznek fel és kolonizálnak a játék során.

A tavon lévő hajókat egy speciális varázslattal el lehet foglalni, és a játékosok a tábla rajzolt terepet össze tudják kötni a saját lapkáikkal.

A síkságot impozáns hegyvonulat veszi körbe, de van számos útvonal aminek az útja a hegyen át vezet. Valamint a tábla ad helyet a kártyapiacnak, az emlékműpaklinak és a pontozósávnak is.

## 4. A vezető

A játékos vezetője 2 normál bábunak számít értékeléskor (→ lásd 7.2. Értékelés). A vezető mindig az utolsóként letett bábu, amikor már nem marad más bábu a játékos készletében.

## 5. Előkészületek

Tegyék a játéktáblát az asztal közepére.

Keverjék meg az 5 birodalomtáblát, és osszátok egyet minden játékosnak.

Döntsék el melyik játékverzióval játszatok: "A" oldallal, a kezdőjátékosoknak tervezettel, vagy "B" oldallal, a teljes játékkal. A teljes játéka játékszabályai következnek. A kezdőjáték módosításai → lásd az 5. oldalon, a 12-es pont alatt.

Keverjék meg mind az 54 kártyát (egyedit és általánost egybe), és tegyék képpel lefelé egy pakliba a játéktábla megfelelő mezőjére. Húzzátok fel a felső 4 lapot, és képpel felfelé, és tegyék a pakli mellé őket, a kártyapiacra.



Minden játékos húzzon 4 kártyát a pakliból, ez lesz a kezdő "keze", amit tartson titokban az ellenfelei előtt.

Minden játékos válasszon egy szintet, vegye el az ilyen színű vezetőt, bábukat, jelzőket és a 2 kastélyt.

## 2. Játékelemek



5 birodalomtábla

10 egyedi kártya  
(birodalmanként 2)



13 műemlék



44 általános kártya



4 pontlapka



2 kezdőduplalapka

kezdőjátékos-lapka



játékszabály

48 duplalapka



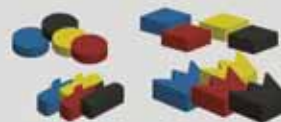
játéktábla



8 szimpla lapka



8 várkastély  
(2-2 mind a 4 színben)



16 jelző  
(4-4 fa, kristály,  
arany, pont)



24 bábu  
(színenként 6)

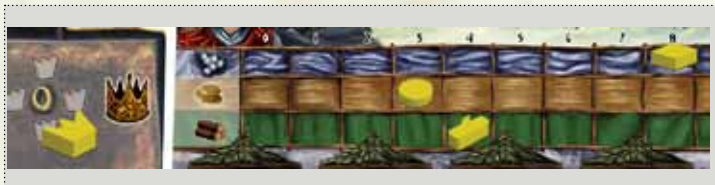


4 vezető  
(1 minden színben)



2-fős játékban mindkét játékosnak 6 bábura lesz szüksége. 3-fős játékban csak 5 bábu kell játékosonként, és 4-fős játékban csak 4 bábu kell játékosonként.

A táblán a nyersanyagok mezői (kristály, arany és fa) 0-tól 10-ig vannak számozva. Tegyetek a 3 megfelelő jelzőt az egyes erőforrások megadott kezdőmezőjére. Ez birodalmanként különböző. Minden játékos 0 ponttal kezd. Minden játékos tegye a koronajelzőjét a pontozósáv 0-s mezőjére.



Véletlenszerűen tegyetek le a két kezdőduplalapját a játéktábla 4 megjelölt mezőjére.

A többi duplalapját keverjétek össze, és képpel lefelé néző paklikat képezetek belőlük. Minden játékos húzzon egy duplalapját, és tartsa titokban a többi játékos előtt. 4-fős játék esetén húzzatok és tegyetek vissza 4 lapkát a játék dobozába, anélkül, hogy megnéznék azokat. 3-fős játék esetén 8 lapkát távolítsatok el, 3 játékos esetén 12 lapkát.

Keverjétek össze a 8 szimpla lapkát, és képpel lefelé tegyetek le egy pakliba. *Megjegyzés: Csak speciális varázslat használatával kerülnek játékba!*

Tegyetek az emlékműveket képpel lefelé egy pakliba a játéktábla megjelölt helyére. Növekvő sorrendben kerüljenek le, a 3-as értékű emlékmű kerüljön alulra, ezt kövesse a 4-es, 5-ös értékű, és a 6-os értékű kerüljön legfelülre.



2 játékos esetén 2-2 db 4-es, 5-ös és 6-os értékű emlékművet vegyetek ki a játékból. 3 játékos esetén 1-1- db-ot.

A pontlapkákat tegyetek a játéktábla mellé. A fel nem használt játékelemek kerüljenek vissza a dobozba. A legfiatalabb játékos kapja kezdőjátékos-jelzőt, és kezd el a játékot.

## 6. A játék menete

A játékosok körei az óramutató járása szerint következnek. A játékos a körében a következő akciókat hajthatja végre ebben a sorrendben:



### 6.1. Le kell tennie egy duplalapját vagy egy várkastélyt

A játékos tegyen le egy duplalapját a kezéből vagy a két várkastélya egyikét a játéktáblára úgy, hogy legalább az egyik oldala szomszédos legyen egy már letett lapkával. *Megjegyzés: amint a lapka legalább egy oldalával kapcsolódik a játéktábla egyik előrenyomtatott tájmezőjéhez, a játékos tehet ezzel a mezővel szomszédosan is lapkákat.*

A játékosnak a lapkát teljes egészében üres helyre kell tennie (nem fedhet le másik lapkát, tavat, kimenő útvonalat és előrenyomtatott erőforrásmezőt). Ha egy területet lezárt a játékos, akkor távolítsa el az összes bábút a terület belsejéből, és adja vissza a megfelelő játékos készletébe (→ lásd 7.1. Egy régió lezárása).

*Kivételek: A bábuk a hajókon és várkastélyokon megmaradnak, még akkor is, ha teljesen körbezártakká válnak.*



Helyes lapkalerakás



Zárj le területet + vedd le a bábukat

- 6.1. Le kell tennie egy duplalapját vagy egy várkastélyt → eltávoztítja bábukat, ha lezárt területen vannak
- 6.2. Lehető vagy levehető egy bábút
- 6.3. Kijátszhat egy kártyát varázslatként vagy épületként vagy emlékművet emelhet
- 6.4. Régiók értékelése és kártyavásárlás
- 6.5. Húz egy duplalapját

## 6.2. Lehető vagy levehető egy bábút

A játékos **lehető** egyik bábuját a most letett duplalapka két mezőjének egyikére (vagy a várkastélyra). A vezetőjét csak akkor teheti rá, ha már nincs más bábu a készletében.

vagy  
A játékos **levehető** egyik bábuját a tábláról, és visszateszi azt a készletébe.

*Megjegyzés: azt is választhatja a játékos, hogy a két akció egyikét sem hajtja végre.*



Helyes bábulerakás

A játéktábla minden mezőjén csak egy bábu állhat. Bábu csak olyan területre kerülhet le, ami nincs lezárva.

## 6.3. Kijátszhat egy kártyát varázslatként vagy épületként emlékművet emelhet

6.3.1. Ha a játékos egy kártyát varázslatként játszik ki a kezéből, akkor kristályban kell kifizetnie a kártyán látható varázsköltséget, és a kristályjelzőjét ennek megfelelően kell beállítania.

Majd csúsztassa a kártyát félig a birodalomtáblája felső éle alá, így az utolsóként kijátszott varázslat mindig látható lesz, majd az egyszeri hatást azonnal hajtsa végre.



2 kristályt kell fizetni a varázslatért

6.3.2. Ha a játékos egy kártyát épületként játszik ki a kezéből, akkor fában kell kifizetnie a kártyán látható épületköltséget, és a fajelzőjét ennek megfelelően kell beállítania.

Majd csúsztassa a kártyát félig a birodalomtáblája 5 épület helyének egyiké alá, hogy az épület látható maradjon. Innentől addig él az épület hatása, míg megtartja azt a játékos.

Ha a birodalmának mind az 5 épülethelye foglalt már egy épülettel, vagy nem akar tovább használni a játékos egy épületet, akkor felülépítheti az egyik épületét.



Ez esetben a játékosnak csak a régi (felülépített) épület és az új épület költségének a különbségét kell kifizetnie, de minimum 1 fát. Tegye az új épületkártyát a régre, és az új hatása lecseréli a régiét.



6 fát kell fizetni az épületért

*Megjegyzés: ha az Ácsot (Carpenter) felülépítik, a fakedvezményt az új épülethez nem lehet használni.*

A játékos birodalomtábláján sosem lehet egy időben két azonos épület látható. Azonban a nagy és a kis épületek (fűrésztelep, torony, kincstár) két különböző épületnek számítanak.

6.3.3. Az emlékmű állításkor a játékosnak egyik épületét kell felülépítenie a birodalomtábláján.

Vegye el a legfelső emlékműlapkát, és fedje le vele az egyik épületét. A játékosnak 8 fa mínusz a lefedett épületének az ára (minimum 1 fát) kell fizetnie.

Ezt követően megkapja az épületén látható pontot.



8 - 3 = 5 fát kell fizetni az emlékműért

*Megjegyzés: ha az Ácsot (Carpenter) felülépítik, a fakedvezményt az emlékműhöz nem lehet használni.*

Az emlékműveket sohasem lehet felülépíteni.

#### 6.4. Régiók értékelése és kártyavásárlás

Ha a játékos egy vagy több régiót lezár, akkor az(oka)t értékelni kell (→ lásd 7.1. Egy régió lezárása).

Az értékelés után a játékos—és csak az aktív játékos—megvásárolhat egy képpel felfelé fordított kártyát a piacról, amennyiben kifizeti a kártya árát aranyban, és az aranyjelzőjét ennek megfelelően mozgatja.

Ezt követően húznia kell egy újabb kártyát a pakli tetejéről, hogy újra 4 lapka legyen a piacra.

2 aranyat kell fizetni a kártyáért



#### 6.5. Húz egy duplalapkát

Végül, ha a játékos duplalapkát játszott ki, akkor húz egy új duplalapkát a pakliból, és a kezébe veszi.

Ha egy várkastélylapkát játszott ki a duplalapka helyett, akkor nem húzhat másik duplalapkát a játékos.

### 7. Egy régió lezárása + értékelés

#### 7.1. Egy régió lezárása

Egy vagy több szomszédos, ugyanolyan tájmező számít egy régióknak.

Ha egy régió teljesen körbe lett kerítve más tájakkal, tavakkal vagy a termékeny síkság szélével, akkor az lezártnak számít, és értékelés következik.

Az adott régió belsejében található összes bábut a lapka vagy várkastély lerakása után el kell távolítani.

#### 7.2. Értékelés

Ha egy régió lezárásra kerül és egy vagy több bábu található az adott régióval **közvetlenül szomszédos** mezőkön, akkor értékelés következik. Minden olyan játékos, akinek van az adott régióval **szomszédos** bábuja, értékeli az adott régiót, mindegy, hogy az ő köre van-e vagy sem!

A régió értékelésében érintett minden játékos a körülzárt régió minden mezőjéért megkapja az adott nyersanyagot mindegyik, az adott régióval közvetlen szomszédos bábuja után.

Ne felejtsetek, hogy a vezető 2 bábunak számít!



A 3 kristályos régió kerül értékelésre. A piros játékos 9 kristályt (3 kristály x 3 bábu - a vezető 2 bábunak számít!) kap, a kék játékos pedig 3 kristályt.

Az aktuális játékos egy varázslata és minden játékosnak az épületei befolyásolhatják, hogy mennyi nyersanyaghoz jut az adott játékos. Az épp lezárt táj típusától függően a játékosok fát (erdő), kristályt (hegység), aranyat (dombok) vagy pontokat (város) kapnak.

Ha a játékosnak több, mint 10 nyersanyaga lenne, akkor a 10 feletti minden 3 nyersanyagért (lefelé kerekítve) 1 pontot kap. A megfelelő nyersanyagjelző ilyenkor marad a 10-es mezőn.

Csak az a játékos, aki lezárt egy régiót és kiváltotta az értékelést, mindegy, hogy kapott-e nyersanyagot vagy sem, vásárolhat egy kártyát a piacról.



*Értékelési példa: Piros játékosnak van egy nagy és egy kis tornya. 9 kristályt kap a 3 bábujaért (3 x 3 - a vezető 2 bábunak számít!), 4 további kristályt a nagy toronyért (2 x 2) és 2 kristályt a kis toronyért (2 x 1), összesen 15 kristályhoz jut.*

*Van már 2 kristályja, így összesen 17 kristályja lenne. A kristályjelzőjével a "10"-es mezőre lép, és a megmaradt 7 kristályért 2 pontot kap (egyét 3 kristályonként). Az utolsó többlet kristályt elveszíti.*

### 8. Régiók kivezető útvonallal

Ha egy régió a tájtípusával egyező kimenő útvonalhoz kapcsolódik, akkor soha nem lehet lezárni, és soha nem jár érte pont.

Ez azt is jelenti, hogy erről a régióról soha nem lehet a bábuk levenni, kivéve ha a játékos egy akciót használ vagy varázsol, hogy levehesse.



## 9. A játék vége

A játék annak a fordulónak végén ér véget, amikor valamelyik játékos nem tud duplalapját húzni, mert már nincs elérhető. A kezdőjátékos jobbán ülő játékos hajtja majd végre a játék utolsó körét.

## 10. Végso értékelés és a Győztes

A Pandoria játékban a legtöbb a játék során lehet szerezni.

A játék végén a játékosok 1-1 pontot kapnak minden kézben maradt kártyájukért, és a megmaradt nyersanyagaikat is pontra váltják: minden típusnál 3 nyersanyagonként (lefelé kerekítve) 1 pontot kapnak.

Ha a játékosnak van olyan épület ami jobb átváltási arányt kínál (Pince, Fatelep, Gyűjtemény), akkor azt használja helyette.

Holtverseny esetén az dönt, hogy melyiküknek maradt több nyersanyaga.

## 11. Birodalmak

A haladó játékban a birodalmaknak ( "B" oldal) egyedi képességeik vannak, és minden játékos 4 véletlenszerűen kapott kártyával kezdi a játékot.

**Emberek**

5 kristállyal, 4 arannyal és 5 fával kezdenek.  
Speciális képesség: a játékosuk bármikor leteheti a vezetőjét, nem csak utolsó bábuként.

**Törpék**

2 kristállyal, 10 arannyal és 5 fával kezdenek.  
Speciális képesség: a játékosuknak 1 helyett mindig 2 duplalapka van a kezében amiből választhat.

**Elfek**

8 kristállyal, 3 arannyal és 4 fával kezdenek.  
Speciális képesség: a köre végén a játékosuk léphet az egyik bábujával (a vezetővel NEM) a játéktáblán legfeljebb 2 mezőnyit olyan üres mezőre, ami nem egy lezárt régió része. A mozgása során nem mehet keresztül idegen kastélyon és tavon. Azonban olyan mezőn átmehet, ami foglalt, vagy lezárt régió része.

**Mágusok**

9 kristállyal, 2 arannyal és 2 fával kezdenek.  
Speciális képesség: játékos minden kör végén vehet **egy** kártyát, függetlenül attól, hogy volt-e vagy sem régió értékelve.



**Félszerzetek**

4 kristállyal, 3 arannyal és 7 fával kezdenek.  
Speciális képesség: Egy épület vagy emlékmű megépítése után a játékosuk kijátszhat egy varázslatot.



## 12. Kezdőjáték

A birodalomtáblák "A" oldalát kell használni. Ebben a verzióban a játékosoknak nincsenek egyedi képességeik, és egy adott épülettel kezdik a játékot.

Válogassátok külön az egyedi és az általános kártyákat, és minden játékos kapja meg a birodalmának megfelelő két egyedi kártyát. A megmaradt egyedi kártyákat keverjétek össze a 44 általános kártyával piacpaklinak. Minden játékos húzzon 2 kártyát innen a kezébe.

Minden játékos az "A" oldalával felfelé csúsztassa félig be a birodalomtábláján látható 5 épülethely egyike alá. A játékosoknál így három kártyának kell maradnia kezdőkézként.

Az emberek 5 kristállyal, 5 arannyal és 5 fával kezdenek. Egyedi kártyáik: Építőmester / Bank (A), Szerzés / Szobor.

A törpék 2 kristállyal, 8 arannyal és 5 fával kezdenek. Egyedi kártyáik: Varázs / Ács (A), Táj / Fatelep.

Az elfek 6 kristállyal, 3 arannyal és 4 fával kezdenek. Egyedi kártyáik: Gyülekező / Kis fűrészmalom (A), Adoptálás / Raktár.

A varázslók 7 kristállyal, 2 arannyal és 2 fával kezdenek. Egyedi kártyáik: Teleport / Nagy torony (A), Bűbajos várkastély / Szentély.

A félszerzetek 5 kristállyal, 3 arannyal és 6 fával kezdenek. Egyedi kártyáik: Építés / Kis kincstár (A), Klónozás / Nagy kincstár.



## 13. Csapatjáték variáció

4 játékos esetén a Pandoria játék játszható csapatjátékként is. A játékot ugyanúgy kell játszani, kivéve, hogy a csapattársak egymással szemben ülnek, és a pontjaikat csapatként érik el, a csapat mindkét koronásjelzőjét használja egyben.

A csapatjátékban a társak között tilos a szóbeli tanácsok, a nem szóbeli jelek használata, információk cseréje a lapokról, szándékokról és kártyákról!



Magyar fordítás: Jeffrey D.  
Allers angol szabálya alapján:

Dunda

© Irongames 2018



## Családi játék

Tegyétek vissza a dobozba a nyersanyagjelzőket (fa, kristály, arany), birodalmakat, szimpla lapkákat, emlékműveket és minden kártyát.

Ebben a verzióban a varázslatokat, épületeket és az emlékműveket nem használjátok, de egyébként a Pandoria játék minden szabálya megegyezik az eddig ismertekkel. Minden nyersanyagjel értéke 1 pont.

A játékos a vezetőjét bármikor leteheti.

Ha egy régió lezárásra kerül, az adott régióban található minden nyersanyag csak pontot ér.

1. A játékosnak le kell tennie egy duplалapkát vagy egy várkastélyt → ha egy régió lezárásra kerül, le kell venni róla a bábukat.
2. A játékos levehet vagy eltávolíthat egy bábút vagy passzol.
3. A lezárt régiókat értékelni kell.
4. A játékos húz egy duplалapkát.



*A 3 kristályos régió kerül értékelésre. A piros játékos **9 pontot** (3 kristály x 3 bábú - a vezető 2 bábúnak számít) szerez, a kék játékos **3 pontot**.*

## Családi játék varázslatokkal

Az összes olyan kártyát használjátok, amin a következő varázslatok valamelyike található: Szellemhajó, Klónozás, Elbűvölő várkastély, Gyülekező, Düh, Teleport és Táj. Keverjétek meg ezeket a kártyákat, és képpel lefelé tegyétek egy pakliba. Keverjétek meg, és tegyétek képpel lefelé egy pakliba szimpla lapkákat.

Amikor egy régiót értékelték **minden olyan játékos**, aki érintett az értékelésben, a pontszerzés helyett húzhat egy kártyát a pakliból, amit a kezébe vesz.

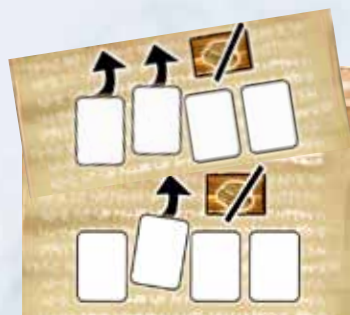
A köre során a játékos kijátszhat 1 kártyát varázslatként, miután letette a lapkáját, letett vagy elvett egy bábút, és mielőtt bármilyen lezárt régiót értékelné. A kijátszott varázslat dobásra kerül.

A játékos:

1. Le kell tennie egy duplалapkát vagy egy várkastélyt → eltávolítja bábukat, ha lezárt területen vannak
2. Levehet vagy levehet egy bábút
3. Kijátszhat varázslatként egy kártyát a kezéből.
4. Lezárt régiók értékelése → pontszerzés vagy kártyahúzás
5. Húz egy duplалapkát



## Varázslatok



**SZERZÉS**

Vegyd el ingyen 1 vagy 2 kártyát a piacról.



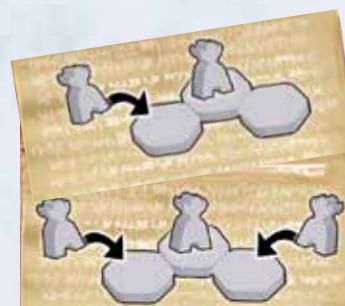
**ADOPTÁLÁS**

Másold le egyik ellenfeled legfelső varázslatát, ami nem lehet egy másik Adoptálás varázslat.



**SZELLEMLHAJÓ**

Tedd egy bábudat egy üres hajóra az egyik tavon.



**KLÓNOZÁS**

Más bábu(i)ddal szomszédos üres mező(k)re tegyél 1 vagy 2 bábut. Hajóra/ várkastélyra/ lezárt régióra nem teheted.



**VARÁZS**

Állítsd az egyik nyersanyagodat 6, 8 vagy 10-re.



**ÉPÍTÉS**

Építs egy épületet vagy emlékművet faköltség nélkül.



**BŰBÁJOS VÁRKASTÉLY**

Az egyik várkastélyodat egy bábuddal együtt tedd le.



**MENEKÜLÉS**

A bábuidd közül bármennyit tegyél vissza a tábláról a készletedbe.



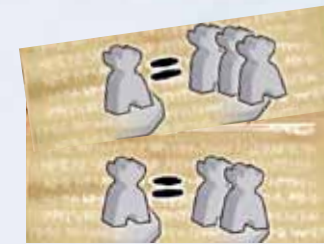
**ÉPÍTŐMESTER**

Egyszerre építs egy épületet és egy emlékművet is. Az "Ács" kedvezménye mindkettőre alkalmazható.



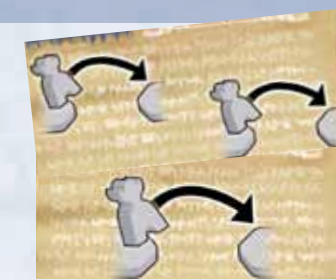
**GYÜLEKEZŐ**

Tegyél 1 vagy 2 bábut üres mező(k)re. De hajóra/ várkastélyra/ lezárt régióra nem teheted.



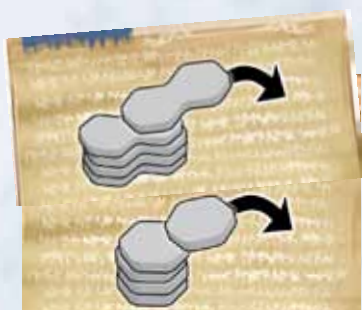
**DŰH**

A vezetőtől különböző egyik bábud duplán vagy triplán számít egy régió értékelésekor.



**TELEPORT**

Lépj át 1 vagy 2 bábuddal üres mező(k)re. De hajóra/ várkastélyra/ lezárt régióra nem léphetsz vele.



**TÁJ**

Húzzál és tegyél le egy plusz dupla- vagy szimpla lapkát, de bábut nem tegyél rá.

## Épületek



**SZOBOR**

Ha részt veszel egy városregió pontozásában, akkor +1 pontot kapsz minden városmező után.



**BANK**

1, 2 vagy 3 arannyal kevesebbet fizetsz a kártyáért. De legalább 1 aranyat mindig fizetned kell.



**ÁCS**

1, 2 vagy 3 fával kevesebbet fizetsz minden épületért/emlékműért. De legalább 1 fát mindig fizetned kell.



**FATELEP**

1 pontot kapsz 2 fáért, vagy 2 pontot 3 fáért a 10 fölötti többlet fáért, a szokásos 1 a 3-hoz arány helyett.



**PIAC**

Ha az a nyersanyag, amire szükséged van elérte a "0", akkor 2:1 vagy 1:1 arányban fizethetsz helyette más nyersanyaggal.



**SZEGÉNYHÁZ**

Ha valamelyik nyersanyagod "0"-ra csökkent, a köröd végén állítsd "2"-re



**GYŰJTEMÉNY**

1 pontot kapsz 2 kristályért, vagy 2 pontot 3 kristályért a 10 fölötti többlet kristályokért, a szokásos 1 a 3-hoz arány helyett.



**FŰRÉSZMALOM, nagy**

Ha részt veszel egy erdőregió pontozásában, akkor +2 fát kapsz minden erdőmező után.



**FŰRÉSZMALOM, kicsi**

Ha részt veszel egy erdőregió pontozásában, akkor +1 fát kapsz minden erdőmező után.



**MÁGUSISKOLA**

1, 2 vagy 3 kristállyal kevesebbet fizetsz minden varázslatért. De legalább 1 kristályt mindig fizetned kell.



**SZENTÉLY**

Mostantól 1 vagy 2 pontot kapsz minden varázslat kijátszásért.



**RAKTÁR**

1 pontot kapsz minden alkalommal, ha túl léped valamelyik nyersanyaggal a 10-et.



**TORONY, nagy**

Ha részt veszel egy hegyregió pontozásában, akkor +2 kristályt kapsz minden hegymező után.



**TORONY, kicsi**

Ha részt veszel egy hegyregió pontozásában, akkor +1 kristályt kapsz minden hegymező után.



**KINCSTÁR, nagy**

Ha részt veszel egy dombregió pontozásában, akkor +2 aranyat kapsz minden dombmező után.



**KINCSTÁR, kicsi**

Ha részt veszel egy dombregió pontozásában, akkor +1 aranyat kapsz minden dombmező után.



**PINCE**

1 pontot kapsz 2 aranyért, vagy 2 pontot 3 aranyért a 10 fölötti többlet aranyokért, a szokásos 1 a 3-hoz arány helyett.

Játékoszám: 2 - 4 - Játékidő: 90 perc - Életkor: 10 + - Tervezők: Jeffrey D. Allers, Bernd Eisenstein - Artwork: Lukas Siegmon, Christian Opperer