

HÍD TROLL



+2

Dobd a szemétre ezt a kártyát!
Tégy egy Híd Troll érmét egy készletpaklira
amelyiken legfeljebb 2 érme van!

Vásárláskor a kártya annyiszor +1,
ahány érme van az adott kártya pakliján.

2

AKCIÓ

Illustration: Adam Vehige

Presented by the BGG Community

DRUIDA



Dobj el legfeljebb 2 Győzelmi kártyát!
+2 minden így eldobott kártyáért

Ha nincs Győzelmi kártyád,
mutasd meg a kezeden lévő kártyákat
és +2 lap.

4

AKCIÓ

Illustration: Eric De Mander

Presented by the BGG Community

ELVESZETT FALU



+2 akció
vagy

+1 akció

Húzz fel vagy dobj el a húzópaklid
legfelső lapját. Ismételd ezt, amíg nem
húzol fel egy lapot vagy el nem fogy
a húzópaklid!

3

AKCIÓ

Illustration: Max Kuznetsov

Presented by the BGG Community

VARÁZSBABOK



Tedd vissza a készletbe vagy dobj
a szemétre ezt a kártyát!
Kapsz egy legfeljebb 3 árú kártyát.

0

AKCIÓ

Illustration: Giovanni Abelle

Presented by the BGG Community

MESTERVADÁSZ



+1

+1 akció

A többi játékos, akinek 4 vagy több
kártyája van, dobjon el egy akciókártyát
vagy mutassa meg, hogy nincs neki!

4

AKCIÓ - TÁMADÁS

Illustration: Eric De Mander

Presented by the BGG Community

BOSZORKÁNY



Válassz az alábbi cselekvések közül:
+2 lap; +2 akció; +2; +2 vásárlás;
vagy dobj a szemétre két lapot a kezedből!

Kapsz egy Átok kártyát a második
cselekvéstől kezdve. Ha az Átok pakli
tires, csak két cselekvést választhatsz!

6

AKCIÓ

Illustration: Katrina Lin

Presented by the BGG Community

VÉRFAKAS



+2 lap

Dobj a szemétre egy Kincs, Akció, Átok,
Győzelmi vagy Áthúzódo kártyát!
Az összes többi játékosnak szemétre kell
dobnia egy azonos fajtájú, legalább ugyan-
olyan árú lapot vagy kap egy Átok lapot.

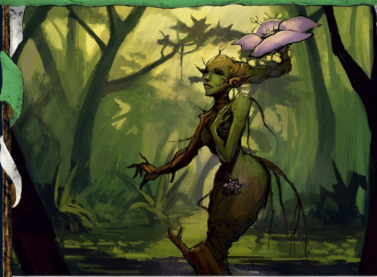
3

AKCIÓ - TÁMADÁS

Illustration: Derek E. Cook

Presented by the BGG Community

ERDEI TÜNDÉR



Dobj a szemétre egy legalább 3 árú,
majd egy Győzelmi lapot a kezedből
és kapsz egy legfeljebb 3 -mal drágább
Győzelmi lapot.

1

AKCIÓ - GYŐZELEM

4

Illustration: CeruleanRaven

Presented by the BGG Community

ELVARÁZSOLT KASTÉLY



2



Amikor egy másik játékos kijátszik egy
Támadás kártyát, visszaverheted ezzel.
Ezután +2 lap és nem hat rád a támadás.

6

GYŐZELEM - VÉDEKEZÉS

Illustration: Saiko A.

Presented by the BGG Community

VARÁZSTANONC



+1
+1 vásárlás
A következő körödben:
+1 akció
+1 lap

1 

4 ÁTHÚZÓDÓ - GYŐZELEM 

Illustration: Str4ykIt3n Presented by the BGG Community

ERDEI NÉP



+2 akció
A következő köröd elején:
+1 akció

Ennek a körnek a végétől a következő körödig minden játékos legfeljebb 3 akciót hajthat végre.

6 TÁMADÁS - ÁTHÚZÓDÓ 

Illustration: Sakaya Presented by the BGG Community

VARÁZSTÜKÖR



+1 lap
+1 vásárlás

Válassz egy akciókártyát, amit a köröd vége és a következő köröd kezdete között játszanak ki. A következő köröd elején tedd a kezvedbe megfordítva a Varázstükör kártyát az akciókártya helyett, amíg kikerül a kezedből vagy a játéktérről.

3 AKCIÓ - ÁTHÚZÓDÓ 

Illustration: Superstriketwo Presented by the BGG Community

KUTATÁS



+1 akció
+1

Nevez meg egy Akció vagy Győzelmi kártyát. Ha a következő körödben felmutatod ezt a kártyát,
+1 lap, +1 akció, +1

3 AKCIÓ - ÁTHÚZÓDÓ 

Illustration: Max Kusnetsov Presented by the BGG Community

JÓS



+1 akció

A következő köröd végéig legyen a húzópaklid legfelső lapja felcsapva!

2 AKCIÓ - ÁTHÚZÓDÓ 

Illustration: Ammon Farris Presented by the BGG Community

BÁDOGOS



+1 vásárlás
+1

A következő köröd kezdetéig, valahányszor kapsz egy kártyát, tedd képpel felfelé a Bádogos alá!

A következő köröd elején vedd a kártyákat a Bádogos alól a kezvedbe!

5 AKCIÓ - ÁTHÚZÓDÓ 

Illustration: Ammon Farris Presented by the BGG Community

SÁRKÁNY



-3 

A játék végén eldobhatsz 8 kincskártyát a húzópakliból. Ha megteszed, ez a Sárkány **-3**  helyett **5** -t ér.

5 ÁTOK 

Illustration: Moy Presented by the BGG Community

ARANY ÉRINTÉS



3 

-1 

5 ÁTOK - KINCS 

Illustration: Ammon Farris Presented by the BGG Community

MESEKÖNYV



1 

Bármennyi Győzelmi kártyát betehetsz ez a kártya alá a kezedből vagy a játéktérről. A Mesekönyv kártyánként **+1** -et ad.

3 KINCS 

Illustration: Katrina Lin Presented by the BGG Community

GyIK LAP

Ennek a lapnak a kinyomtatása opcionális, további szabálymagyarázatokat ad a Tündérmese lapokhoz

A legjobb módja, hogy a Tündérmese lapok beleolvadjanak a játékodba, ha kártyavédőket használasz.

Nyomtasd ki a TM kártyákat, és rakd be egy üres kártya tasakjába, vagy használhatod a Réz- vagy Átokkártyákat. Így nehezebb megkülönböztetni a hivatalos kártyáktól, és segít a többi Dominion készletbe illeszteni.



Megjegyzés:
A védekező kártyákat kötelező kijátszani, ha ezt a kártyát kijátszák.

Erdei nép:

Az Erdei nép megakadályozza, hogy a játékosok 2 extra akció után + akciót használjanak. Azok a kártyák, amik többszörös akciók engednek a + akció használata nélkül, nem számítanak. Ez azt jelenti, hogy a TM nem befolyásolja Kings Court, Golem vagy hasonló kártyákat.



Megjegyzés:
Használhatsz kockákat, pontjelzőket vagy bármi más HT jelzőként.

Híd Troll:

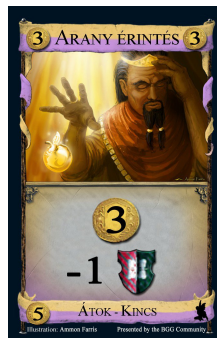
Amikor a HT birodalomkártya, a megadott érték a paklin az egész játékra érvényes.

A megváltozott ár a kártyavásárlásra és cserére csak a Te vásárlási fázisodra érvényes.



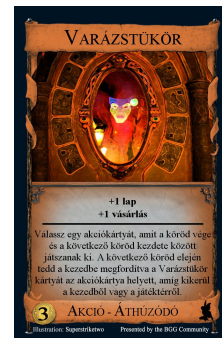
Erdei Tündér:

Példa: miután kijátszottad az Erdei Tündér kártyát, van egy Ezüst és egy Birtok kártya a kezvedben. Mindkettőt szemétkébe dobhatod hogy kapj egy Hercegséget.



Arany érintés:

Az Arany érintést használhatod plusz készletpakliként a 10 birodalompaklid mellett, vagy ráteheted az AÉ paklit az Arany kártyákra. Ez esetben az Arany csak azután lesz elérhető, ha az AÉ kártyák elfogytak.



Megjegyzés:
Ha lehetséges, tégy magad elé képpel felfelé egy olyan kártyát a birodalompakliból vagy a szemétkébe, amilyen kártyát a VT tükröz. Ez segít nyomkövetni a tükrözött kártyát. Rakd vissza ezt a kártyát, ha a VT elmúlt.

Varázstükör:

A Varázstükör kártyát képpel kifelé tedd a kezvedbe, hogy mutassa, hogy éppen tükröz egy kártyát.

A VT nem tükröz tovább, amikor kikerül a kezvedből vagy a játéktérről (eldobod, Szemétre kerül stb.) vagy ha véget ér a játék.



Elveszett falu:

Nem nézheted meg a legfelső kártyát, mielőtt választanál, KIVÉVE ha egy másik kártya megengedi ezt.

Eldobhatod az egész paklidat és felveheted az utolsó lapot egy mozdulattal.



Megjegyzés:
Ha lehetséges, tégy magad elé képpel felfelé egy olyan kártyát a birodalompakliból vagy a szemétkébe, amilyen kártyát kutatasz. Ez segít nyomkövetni a kutatott kártyát. Rakd vissza ezt a kártyát, ha a Kutatás elmúlt.

Kutatás:

Bármikor felfedheted a keresett kártyát abban a körökben, amikor a Kutatás kártya érvényesül. A felfedett kártya visszakerül a kezvedbe.



Boszorkány:

Egyszerre csak egy cselekvést választhatsz. Az első cselekvés után amikor választasz, megkapod az Átok kártyát. Ha az Átok pakli kifogy miközben választasz, nem választhatsz több cselekvést. Ha nincs Átokkártya, csak két cselekvést választhatsz átok begyűjtése nélkül.



Sárkány:

8 Kiscsillár szemébe dobása kell minden egyes Sárkány kártya – 3-ról +5 Győzelmi pontra váltásához.