

Szörnyjelölők

	Helyezz egy méregjelölőt (☹️) a hőstáblára. (☹️) = -1 ♥️ a 2. fázis előtt.
	Veszíts el / kapj jelzett számú gömböt.
	Húzz egy zsákmánykártyát.
	Dobd el egy tetszőleges zsákmánykártyádat.
	Húzz fel és oldj meg egy eseménykártyát.
	Ha nem dühöngő, legyőzése után keverd vissza ezt a szörnyet a húzópakliba.

Zsarnokok harci készségei

	A zsarnok alappajzsát helyettesítsd a jelzett értékkel erre a körre.
	A lapkán álló hősök 1-1 ♥️-ot veszítenek.
	A lapkán álló hősök 1-1 csataköckével kevesebbel dobnak.
	A lapkán álló hősök kapnak 1-1 méregjelölőt (☹️). (☹️) = -1 ♥️ a 2. fázis előtt.
	A lapkán álló hősöknek el kell fordítaniuk 1-1  zsákmánykártyát.
	A lapkán álló hősök el kell dobjanak 1-1 zsákmánykártyát.
	A zsarnok immunis a jelzett erőköckével szemben.
	A zsarnok immunis az összes erőköckével szemben.
	A zsarnok veszélyszintje 1-gyel nő.
	Dobj 1 köckával és hajtsd végre a tövískártya megfelelő hatását a lapkán álló hősökre. Dobj egy 2. köckával, ha van  jelölő.
	Semmi nem történik.
	Veszítsd el a jelzett számú gömböt.
	Helyezz 1 levélpajzsjelölőt a zsarnokra. A pajzs kivédi a zsarnok elleni első támadást. Ezt követően a levélpajzsot helyezd vissza a közös készletbe.
	Húzz és fedj fel egy szörnyet, azonnal csatázz vele, majd folytasd a köröd és csatázz a zsarnokkal, ha maradt elegendő ♥️-od.
	A csatában részt vevő hősök veszítenek 1-1  -öt, és a zsarnok veszélyszintje 1-1-gyel nő minden így ellopott  után.

Csata (szörnyekkel és zsarnokokkal)

	Védekezési érték. Ebben az esetben legalább 4-est kell dobnod, hogy 1 sérülést okozz.
	Életpontok. Ebben az esetben 2 sérülést kell okozni a szörnynek vagy zsarnoknak, hogy legyőzd.
	Támadási érték. Ebben az esetben a hős 2 sérülést szenved el, ha visszavonul a csatából vagy elveszíti a csatát. Emlékeztető: a nem aktív hősök legfeljebb 1 ♥️-ot veszítenek az elveszített csaták következtében.

Érzékenység, ellenállás és immunitás:

	Érzékenység (kék ebben az esetben): Növeld 1-gyel a kék erőköcka értékét a szörny vagy zsarnok ellen.
	Ellenállás (narancssárga ebben az esetben): Csökkentsd 1-gyel a narancssárga erőköcka értékét a szörny vagy zsarnok ellen.
	Immunitás (lila ebben az esetben): Ne vedd figyelembe a lila erőköcka értékét a szörny vagy zsarnok ellen.
	A szörny vagy zsarnok legyőzéséért járó bónusz. A jutalmat a lapkán álló hősök eloszthatják egymás között.
	A büntetés, ha a szörny vagy zsarnok túléli a csatát. Csak az aktív hős szenved el.

Zsákmánykártyák

Az aktív hős átadhatja egy vagy több zsákmánykártyáját a lapkáján álló más hősöknek.

Nincs ikon = állandó (még körödjön kívül is!)

= használat után fordítsd képpel lefelé; újból használhatóvá válik a következő fordulóban.

= használat után dobd el.

Gömbök

- Aktív játékosként dobj újra 1-1 csatacockát minden eldobott gömb után (erőcocka nem dobható újra).
- Vásárolj a kofától zsákmánykártyát 3 gömbért, adj el neki zsákmánykártyát 1 gömbért.
- Szabadítsd el egy egyedi erődöt () 3, majd 5 gömbért cserébe.
- Költs el 1 gömböt, hogy a portállapokról () a kezdőlapkára () teleportálj.
- Költs el a hősök számánál eggyel több gömböt, hogy újjáélessz egy kiütött hőst (1 -ot kap).

Lapkák

	Helyezz rá egy zsákmányjelölőt. Dobd el, amiután zsákmánykártyát húztál (csak ha nincs szörny a lapkán).
	Helyezz rá egy eseményjelölőt. Dobd el, amiután eseménykártyát húztál.
	Dobj 1 kockával, és a töviskártya alapján hajtsd végre a hatását a lapkán álló hősökön. Ha van egy jelölő a hőstábládon, akkor dobj másodjára is, és a töviskártya alapján hajtsd végre a hatását a lapkán álló azon hősökön, akiknek jelölő van a hőstáblájukon.
	A lapkán lévő minden szörnyikon után helyezz a lapkára egy szörnyjelölőt képpel lefelé fordítva. Fedd fel a jelölőket, amikor egy hős lép a lapkára.
	Zsarnoklapka: Helyezd a lapkára a jelzett szörnyeket és húzz egy zsarnokkártyát. Csatázz először a lapkán lévő szörnyekkel, majd csatázz a zsarnokkal is (függetlenül attól, hogy legyőzted vagy sem a szörnyeket). A standard játékban azonnal győzől, ha nyersz a zsarnok elleni csatában.
	Portállapka: Költs el 1 -öt, hogy a kezdőlapkára () teleportálj.
	Energiaút-lapka: Helyezz rá a játékosok számával egyenlő számú jelölőt. A lapkán álló szörny legyőzése után minden hős elvehet 1-1 jelölőt innen, és megkapja a hátlapján jelzett számú -öt.
	Táborúzlapka: Ha itt végzed a köröd, azonnal visszaszerzed az összes -odat.
	Rúnák: Egyes események következtében szörnyeket kell helyezni a rúnákra. A rúnalapkák a haladó játékmódban és a kampányban használatosak.
	Kofalapka: - Húzz fel 3 zsákmánykártyát. Ezek 3-3 -ért vásárolhatók meg. Vásárlás után nem kell frissíteni a kínálatot. - 1-1 -ért cserébe eladhatod a zsákmánykártyáidat
	Kettős zsálcza lapka: Kapcsold a vagy a oldalával egy már lehelyezett lapkához. Csak az az oldala lesz érvényes a hősre, amelyik irányból a lapkára lépett.
	Barlanglapkák: A barlangba ingyenes és opcionális a belépés. Készítsd elő a barlangot egy A és egy B kártyából. A barlang meglátogatása után a lapka megmarad, de a kártyákat el kell dobni. Játשמánként minden barlangot csak egyszer szabad felfedezni.
	Fogadólapka: Játשמánként csak egyszer meglátogatható. Húzz véletlenszerűen fogadókarlyát, majd hajtsd végre.