

Egy királyság krónikája: A lovagkor öröksége

Változások a 2. kiadásban

Doboz

Rákerült a „A lovagkor öröksége” alcím.

Szabályzat:

Több részt (köztük az arany szabályokat) újrafogalmaz, kiegészített. Egyértelműbben magyarázza el a kiegészítők használatát.

Kártyák:

Apró javítások: toldalékolás, helyesírás, szövegek átfogalmazása az értelmük megtartásával.

főbb változások:

00 (háttoldal):

Az arany szabályok közül eltávolítva a „mindegyik forduló elején fedezd fel a következő 2 kártyát” szabály, hozzáadva a matricákra vonatkozó szabály.

14 (és az összes többi negatív kártya):

A kulcsszavak sávjába bekerült egy koponyaikon a kulcsszavak elé.

24 (háttoldal, és az összes hasonló kártya):

Rákerült a „A lovagkor öröksége” alcím.

28, 58 (háttoldal, Fiala erdő):

1 hírnevet ad. Frissített szöveg.

39 (Bővülő határok):

A cél 75 kártya 70 helyett.

40 (Hűség):

A jutalom 25 hírnév 35 helyett.

40 (háttoldal, Árus):

A cél 10 termelés 8 helyett.

42 (háttoldal, Raktárház):

1 hírnevet ad.

44 (háttoldal, Eső):

A földek +2 érmetermelést kapnak a termelés duplázása helyett. A továbbhaladást akadályozza, nem minden kártya kijátszását.

45, 61 (Sötét lovag):

A továbbhaladást akadályozza, nem minden kártya kijátszását.

50 (háttoldal, 4. szakasz):

2 hírnevet ad.

55 (Lord Aethan):

2 hírnevet ad.

55 (háttoldal, Lord Nimrod):

5 hírnevet ad.

56 (Pestis):

Semmisíts meg 2 személyt a királyságodban, nem a paklidban.

59 (háttoldal, Kincsek):

Kincsek a neve Kincseskamra helyett. Megkapta a Tárgy kulcsszót.

65 (Tornádó és Árvíz):

Mindkét hatás megkapta a „nem állandó” követelményt.

67 (Betegség):

A felső 2 kártyát kell eldobni 1 helyett. Fejlesztése 7 áruba kerül 6 helyett.

67 (háttoldal, Lakoma):

2 hírnevet ad.

70, 107 (Királyi látogatás):

2 hírnevet ad.

70, 107 (háttoldal, Inkvizítor):

A koponyaikont használja a negatív kártyák jelölésére.

76 (Kalóz):

Frissített szöveg: a működése változatlan, de az új megfogalmazás egyértelműbb.

77 (háttoldal, Gazdag sziget):

1 hírnevet ad.

81 (mindkét oldal):

A hatásikon piros villám.

90 (Ékszer):

Minden mezőhöz hozzáadva a fémikon a szám után.

92 (előoldal):

Kardtermelést is ad kezdésként.

92 (háttoldal):

Bekerült a vonal a név beírására.

93 (háttoldal, Kalózkincs):

Hozzáadva a Tárgy kulcsszó.

94 (háttoldal, Vérátok):

Változott a neve. A hatásikon piros villám.

96 (mindkét oldal):

Tárgy a kulcsszava Áru helyett.

98 (háttoldal, Naptár):

Frissített szöveg: a működése változatlan, de az új megfogalmazás egyértelműbb.

99 (Kínzóeszköz):

Tárgy a kulcsszava Áru helyett.

101 (Ékek és Mezőgazdasági gépek):

A kulcsszavaik Találmány és Föld, és ennek megfelelően a nevük mögötti szín zöld és rózsaszín.

101 (háttoldal, Királyi raktár):

Játékban marad, és a kör végén 1 másik kártyát is játékban tart.

111 (mindkét oldal):

„Miután” időzítésű „Amikor” helyett, hogy egyértelmű legyen, hogy előbb megkapod a teljes termelést, és csak utána távolítasz el 1-et.

112 (háttoldal, Lovász):

A hatás jelentősen erősebb lett.

116 (háttoldal, Eadric Shadowstrike):

A hatás aktiválásához 1 személyt kell eldobni 2 helyett.

126 (Fenyőerdő 2. szakasz):

1 hírnevet ad.

126 (háttoldal, Halastó):

1 hírnevet ad.

127 (Szikák 2. szakasz):

1 hírnevet ad.

135 (Határvidékek):

A fejlesztése 10 kárdba kerül 12 helyett. Az 1. és 2. szinten csak 4 kárdban szükséges 1 kárdban kihúzásához 5 helyett.

135 (háttoldal, Lázadó városok):

Hozzáadva a piros villámikon. Csak 4 kárdban szükséges 1 kárdban kihúzásához 5 helyett.

139 (mindkét oldal):

Eltávolítva a kártya megsemmisítéséről szóló rész.