



A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.
TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ.
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

SHARDS OF INFINITY

AZ ÖRÖKLÉT HARCOSAI

JÁTÉKSZABÁLY

SHARDS OF INFINITY

A valóság meghajlításának képességével felvértezett Végtelen Hajtóművet az emberiség legnagyobb vívmányaként tartották számon. A mérhetetlen hatalom azonban megmérgezte az alkotókat, és végül a Hajtóművet a világ nemzeteinek leigázására használták.

Évezredek rabszolgaság után a fellázadó ellenállás elpusztította a szerkezetet. A valóság fátyla meghasadt, ahogyan a gép szilánkjai a városokra hullottak, civilizációkat zúzva porrá.

A világ rejtett zugaiban a Homo sapiens négy leszármazottja fejlődött ki, és mindegyiket a szilánkok erejét használó egy-egy hős vezeti.

Homodeus. Félig emberek, félig gépek. Ezeket a hibrideket egyetlen cél egyesíti: a túlélés.

Kárhozottak. Egy kollektíva, ami az Ürességbe menekült. Az Üresség sötét és szörnyű energiája örökre romló testük részévé vált.

A Vadak. A szilánkok által eltorzított erdőkben rejtőzködve küzdenek azért, hogy visszahódítsák a világot a természetistenük számára.

A Rend. Ezek a digitális síkhoz kapcsolódó szerzetesek gyűjtik össze és őrzik meg a mindenség tudását.

A szilánkok vonzzák egymást, hatalmuk és befolyásuk a közöttük lévő távolság csökkenésével egyre növekszik. A végén csak az rendelkezhet a Végtelen Hajtómű isteni ereje felett, aki újra egyesíti a szilánkokat.

A frakciók közötti háború elkerülhetetlen.

Te kihez csatlakozol?

ÁTTEKINTÉS

A Shards of Infinity kártyajátékban egymással versengve igyekeztek megszerezni a végtelen hatalom fegyverének egy töredéke, a Végtelen Szilánkja feletti hatalmat. Ehhez elsőként kell megszerezni az irányítást a nagyhatalmú szerkezet felett, vagy mindenki mást el kell pusztítani, aki szilánkkal rendelkezik, mielőtt túl késő lenne.

Minden körödben kártyákat játszol ki, hogy erőforrásokhoz juss. A drágakövekkel () szövetségeseidet és bajnokokat toborozhatsz. Az erővel () megtámadhatsz az ellenfeleidet és a bajnokaikat. A hatalommal () a kártyáid új képességeit oldhatod fel, amik segítségével irányításod alá vonhatod a Végtelen Szilánkot.

Az lesz a győztes, akinek végül marad életeréje ().

Játékelemek

- › 4 karakterkártya életerő- és hatalomtárcsával
- › 128 kártya, ezek a következők:
 - › 88 fekete szegélyes központi kártya
 - › 40 fehér szegélyes kezdőkártya (négy 10 kártyás kezdőpakli, paklinként 7 Kristály, 1 Sugárvető, 1 Szilánkreaktor, 1 Végtelen Szilánk)

ELŐKÉSZÜLETEK

A Shards of Infinity kártyajátékot 2-4 fő játszhatja.

Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb javított meg valamit, vele kezdve a játék menete az óramutató járásával megegyező irányban halad.

Mindnyájan rendelkeztek egy karakterkártyával, amin számon tarthatjátok az életerőtöket () és a hatalmatokat (). Mindnyájan 50-val kezdtek. Különböző mennyiségű -mal kezdtek, a kezdőjátékos 0 -mal, a többi játékos pedig mindig 1 -mal többel, mint a körsorrendben közvetlen előtte lévő játékos.

Példa: 4 fős játék esetén a kezdőjátékos 0 -mal kezd, a második játékos 1 -mal, a harmadik 2 -mal, a körsorrend utolsó játékosa pedig 3 -mal kezd.

Mindnyájatok kezdőpaklija hét Kristályból, egy Szilánkreaktorból, egy Sugárvetőből és egy Végtelen Szilánkból áll. Keverjétek meg a saját kezdőkártyáitokat, képezzetek belőlük egy képpel lefelé fordított húzópaklit, majd húzzatok öt kártyát (ezzel öt kártyát hagyva a húzópakliban), ezeket vegyétek a kezetekbe úgy, hogy a többi játékos ne lássa, mi van azokon.

Keverjétek meg az összes fekete szegélyű kártyát, és képezzetek belőlük a játéktér közepén egy képpel lefelé fordított központi paklit. Fordítsatok meg hat kártyát a központi pakli tetejéről képpel felfelé egymás mellé, egy sort alkotva belőlük. Ez lesz a központi sor. Helyezzétek a központi paklit képpel lefelé a központi sor egyik végére.

A JÁTÉKTÉR ELŐKÉSZÍTÉSE

KÖZPONTI PAKLI



KÖZPONTI SOR



JÁTÉKTÉR

KARAKTERKÁRTYA



KÉZBEN LÉVŐ KEZDŐKÁRTYÁK (5 kártya)



KEZDŐPAKLI (maradék 5 kártya)



JÁTÉK MENET

Általános szabályok

Amikor kártyát játszol ki a kezedből, helyezd azt magad elé képpel felfelé a saját játéktervedre. A saját játékterveden lévő kártyák egészen a köröd végéig ott maradnak, ezt követően kerülnek csak a dobópaklidba.

Bármikor, amikor üres a saját húzópaklid és újabb kártyát kellene húznod vagy felfedned a paklid tetejéről, keverd meg a dobópaklidban lévő összes kártyát, és alkoss belőlük egy új képpel lefelé fordított húzópaklit. Amikor több kártyát kell húznod, és a húzópaklid húzás közben kiürül, keverd meg a dobópaklidban lévő kártyákat, alkoss belőlük egy új húzópaklit, majd húzz még annyi kártyát, amennyit szükséges.

A kártyák, amiket a körödben toborzol, a dobópaklidba kerülnek.

Minden alkalommal, amikor egy kártya kikerül a központi sorból, azonnal húzz a helyére egy új kártyát a központi pakli tetejéről. Ezt azonnal meg kell tenni minden egyéb hatás végrehajtása előtt.

Minden köröd végén dobd el az összes, kezekben maradt kártyádat. Ezt követően húzz 5 új kártyát a húzópaklidból, vedd a kezedbe azokat, ezekkel kezded majd a következő körödet.

Bizonyos kártyák hatása ellentmond az általános szabályoknak. Amennyiben egy kártyán olvasható szöveg ellentmond az általános szabályoknak, a kártya szövegezése a mérvadó, a hatást az alapján kell végrehajtani.

Egy kör menete

Minden kör három fázisból áll.

1. Kijátszás fázis

A kijátszás fázis során a következő akciókat hajthatod végre tetszőleges sorrendben.

- ▶ Játssz ki kártyát a kezedből, hogy -vet, -t, -t, -at kapj, illetve egyéb hatásokat érvényesíts.
- ▶ Aktiváld a bajnokodat, hogy érvényesítsd a képességét.
- ▶ Toborozz tetszőleges mennyiségű szövetségést, bajnokot vagy zsoldost. Ehhez fizess ki a  költségüket. A toborzott kártyát helyezd a dobópaklidba képpel felfelé.
- ▶ Azonnali bevetéssel bármennyi zsoldost azonnal a játéktervedre helyezhetsz a  költségük kifizetésével, a hatásukat pedig azonnal hajtsd végre.
- ▶ Körönként egyszer használhatod a karaktered összpontosítás képességét, azaz  elköltésével -at kapsz.
- ▶ Használj -t a bajnokok legyőzéséhez.

2. Támadás fázis

- A megmaradt -d használd az ellenfeleid megtámadására. A sebesüléseket nem kell egyenlően szétosztanod az ellenfeleid között.
- Miután az összes sebesülést kiosztottad, a megtámadott játékosok bármennyi, pajzzsal () rendelkező kártyát felfedhetnek a kezükből, és annyi sebesülést semlegesítenek, amennyi a  ikonok értéke a felfedett kártyákon.
- Minden játékos csökkentse annyival az -jét, amennyi -t kiosztottál a számukra, figyelembe véve a pajzsokkal kivédett sebesüléseket (ennyivel kevesebbet sebesülnek).
- Azok a játékosok, akiknek az -je 0-ra vagy az alá csökken, kiesnek a játékból.

3. Kör vége fázis

A kör vége fázis során a következőket kell végrehajtanod ebben a sorrendben.

- Az azonnali bevetéssel használt zsoldosokat helyezd a központi pakli aljára képpel lefelé.
- A játéktéreden lévő szövetségeseket helyezd a dobópaklidba. A bajnokaid maradjanak a játéktéreden, ők továbbra is játékban maradnak.
- Azokat a kártyákat, amiket nem játszottál ki és a kezeden maradtak, helyezd a dobópaklidba.
- Húzz 5 kártyát a saját húzópakliból.
- A köröd véget ér, a tőled balra ülő játékoson a sor.

Ezzel minden alapvető játékszabályt sikeresen elsajátítottál. Amennyiben van már tapasztalatod a pakliépítő játékokkal, akár azonnal játszatsz is, ugyanakkor a következő odalakon további részletek olvashatók.



KÁRTYATÍPUSOK

Karakterkártyák

Tulajdonképpen a karakterkártyák jelképeznek titeket, játékosokat. A karakterkártyád segítségével tudod az -det és a -adat számon tartani. Minden alkalommal, amikor sebesülsz (lásd bajnokok és játékosok megtámadása részt a 12. oldalon), csökkentsd az -tárcsád értékét a megfelelő mennyiséggel. Amikor az -tárcsád értéke **0**-ra csökken, kiesel a játékból, veszítettél. Sohasem lehet több, mint **50**-d.

Minden karakter összpontosítás képességgel rendelkezik. Az összpontosításhoz aktiváld a karakteredet (forgasd el oldalirányba 90 fokkal), és fizess **1**-vet, hogy kapj **1**-mat. **Minden olyan képesség (az összpontosítást is beleértve), amihez aktiválni kell a kártyát, körönként kizárólag egyszer használható.** A -ad növelésével kártyáidon lévő képességeket oldhatsz fel (lásd hatalomszint jutalmak részt a 11. oldalon). Amikor eléred a **30**-at, sikeresen feloldod a Végtelen Szilánk végső erejét, így sohasem lehet **30**-nál több hatalmad.

Név

Tetra



Életerő-
tárcsa

50

Hatalom-
tárcsa

30

**Összpontosítás
képesség**
Az összpontosítás képesség körönként csak egyszer használható.

Összpontosítás - Fizess **1**-vet, hogy
Aktiválás: Kapsz **1**-at.

A vének Tetra húsába nyugták a szilánkokat, de túl későn vették észre,
hogy már nincs rájuk szüksége.

© 2017 Eidos Interactive Limited. Eidos és Tetra az Eidos Interactive Limited tulajdonságai.

Szövetségeskártyák

A központi sorból szövetségeseket toborozhatsz a  költségük kifizetésével. A sikeresen toborzott szövetségesek a dobópaklidba kerülnek.

A körödben bármennyi kézben tartott szövétgesedet kijátszhatod. Amikor a kezedből szövetségést játszol ki, érvényesítsd a kártyán felsorolt hatásokat. Ha egy szövetséges több hatással is rendelkezik, fentről lefelé haladva érvényesítsd azokat. A kijátszott szövetségesek a játéktերeden maradnak a köröd végéig, ezt követően kerülnek csak a dobópaklidba.

Név

A Szilánkerdő őrzője

4

Drágaköltség

Ennyi drágakövet kell elköltened a kártya toborzásához.

Frakció és kártyatípus

Vadak - szövetséges

Hatás

Az itt szereplő hatások érvényesülnek a kártya kijátszásakor vagy akkor, amikor a kártya játékban van.

Kapsz -t és húzz egy kártyát.

Egyesítés - Kapsz -t, ha ebben a körben másik Vadak szövetségést is kijátszottál, vagy felfedsz egyet a kezedből.

©2017 Stone Blade Entertainment, Inc. Minden jog fenntartva.

Gyakoriság

Azt jelzi, hogy az adott kártyából mennyi van a teljes központi pakliban, minden vonás egy példányt jelent.

Zsoldos szövetségek

Amikor szövetségest toborzol, az onnantól kezdve a paklid részévé válik a játék hátralévő részére, az általa biztosított hatás érvényesítéséhez azonban meg kell várnod, amíg a húzópakliból a kezedbe tudod húzni. Előfordul azonban, hogy egy hatásra azonnal szükséged van, ekkor jönnek jól a zsoldosok.

A zsoldosokat ugyanúgy toborozhatod, mint a többi szövetségest, de toborzás helyett azonnali bevetéssel rögtön használhatod is őket. Amikor egy zsoldos a központi sorban van, és az azonnali bevetés mellett döntesz, fizessed ki a  költségét, helyezd őt a játéktérre, és azonnal érvényesítsd a hatását. **Minden kör végén az azonnali bevetéssel használt zsoldosok a játéktéréről a központi pakli aljára kerülnek képpel lefelé (tehát NEM a saját dobópaklibba).** Egy zsoldos esetében csak egyszer használhatod az azonnali bevetést, és miután azonnali bevetéssel használtál egy zsoldost, már nem szerezheted meg toborzással.

Azok a zsoldos szövetségek, akiket azonnali bevetéssel használsz, kijátszott szövetségesnek számítanak az aktuális körben. Emiatt tehát azonnali bevetéssel használt zsoldosok segítségével teljesíthetők az *egyesítés* és az *uralom* hatásainak feltételei.

Név

A Nagy Építő

7

Drágakő-költség

Ennyi drágakövet kell elköltened a kártya toborzásához.

Zsoldos jelölés

ZSOLDOS

Rend - szövetséges

Frakció és kártyatípus

Kapsz -at.

Hatás

Az itt szereplő hatások érvényesülnek a kártya kijátszásakor vagy akkor, amikor a kártya játékban van.

A Végtelen Hajtómű mindennek az eredete.

©2017 Stone Blade Entertainment, Inc. Minden jog fenntartva.

Gyakoriság

Azt jelzi, hogy az adott kártyából mennyi van a teljes központi pakliban, minden vonás egy példányt jelent.

Bajnokkártyák

A bajnokokat ugyanúgy lehet toborozni, mint a szövetségeseket, a toborzásuk után pedig a dobópaklidba kerülnek. A szövetségeseikkel ellentétben a bajnokok a kijátszásuk után a játéktérre maradnak körről-körre. A bajnokok kizárólag akkor kerülnek a dobópaklidba, amikor annyit sebesülnek, mint amennyi az -jük, vagy egy kártya hatása legyőzi őket.

A körödben bármennyi bajnokkártyát kijátszhatsz a kezedből. Miután kijátszol egy bajnokot a kezedből, bármikor aktiválhatod őt a körödben, hogy használd a hatását. A bajnokot a kártya 90 fokkal oldalra fordításával tudod aktiválni, ezzel jelezve, hogy használtad őt, ezt követően pedig hajtsd végre az "aktiválás" szó utáni utasításokat. Minden bajnokot körönként csak egyszer aktiválhatsz. A köröd végén állíts vissza minden bajnokot álló helyzetbe, így a következő körödben újra aktiválhatod őket.

Egy bajnok megtámadásához használd a körödben szerzett -et, és ossz ki neki sebesüléseket ugyanúgy, mintha játékos lenne. Ahhoz, hogy egy bajnokot legyőzz, egyetlen körben kell annyi sebesülést okoznod neki, amennyi az -je (a bajnokoknál nem lehet nyomon követni körről-körre a sebesüléseket, így egyetlen körben kell legyőzni őket). Amikor egy bajnokot sikeresen legyőzöl, a tulajdonosa helyezze őt a saját dobópaklijába. Egy későbbi körében újra felhúzhatja ezt a bajnokot, és újra kijátszhatja őt.

Név

Evokatus

4

Drágakő-költség

Ennyi drágakövet kell elköltened a kártya toborzásához.

Frakció és kártyatípus

A Homodeus bajnoka

2

A bajnok életeje

Hatás

Az itt szereplő hatások érvényesülnek a kártya kijátszásakor vagy akkor, amikor a kártya játékban van.

Amikor kijátszod, húzz egy kártyát.

Aktiválás: Kapsz -t minden játékban lévő Homodeus bajnokod után.

Még a begyűjtő mechák is veszelgethetnek az olyan erőforrásokban gazdag helyekre, mint a Szilánkerdő.

©2017 Stone Blade Entertainment, Inc. Minden jog fenntartva.

Gyakoriság

Azt jelzi, hogy az adott kártyából mennyi van a teljes központi pakliban, minden vonás egy példányt jelent.

A JÁTÉK SORÁN VÁLASZTHATÓ AKCIÓK

Kártyakijátszás

A kártyakijátszás során egy kézben tartott kártyádat magad elé helyezed a játéktérre.

Amikor szövetségskártyát játszol ki, jelezd a játékostársaidnak a hatását, és kövesd a kártyán olvasható utasításokat fentről lefelé haladva. Minden döntést akkor kell meghozni, amikor a hatás sorra kerül, a feltételeknek pedig már az adott pillanatban teljesülniük kell a hatás érvényesítéséhez. A megszerzett -vek és -k a köröd végéig felhasználhatók. A szövetségskártyáknak nincsen kijátszási költségük.

Példa: A Reaktordrónon a következő szerepel: "Kapsz **3** -vet." Amikor kijátszod a Reaktordrónt, azonnal megkapod a **3** -vet, de az elköltését későbbre tartogathatod, amíg eldöntöd, hogy mire használod a kör során gyűjtött -veidet.

A bajnokokat ugyanúgy kell kijátszani, mint a szövetségeseket, azzal a kivétellel, hogy a bajnokok a játéktérre maradnak, és minden körödben aktiválhatod őket. Minden hatás, ami az "aktiválás" szó után és alatt szerepel, érvénybe lép, amint a bajnokot aktiváltad.

Hatalomszerzés ()

Amikor -at szerzel, a kártyáidat erőteljesebbé teheted.

A köröd során egyszer elkölthetsz **1** -vet, hogy kapj **1** -at. Ez a karaktered *összpontosítás* képessége.

A -adat a karakterkártyád jobb alsó tárcsájával tarthatod számon. Egyéb kártyahatások is növelhetik a -ad a körödben. Legfeljebb **30** -ad lehet.

A -at nem költöd el, amikor a kártyák jutalmait megkapod. Amikor -hoz jutsz, azt véglegesen megkapod a játék további részére.

Hatalomszint jutalmak

Egyes kártyák hatalomszint jutalmakkal rendelkeznek.

Amikor olyan kártyát játszol ki, ami hatalomszint jutalommal rendelkezik, akkor a kártya kijátszásakor csak olyankor érvényesül a jutalom képesség, ha legalább akkora -mal rendelkezel, amennyi a kártyán szerepel. Ahhoz, hogy megkapd a hatalomszint jutalmat, nem kell csökkentened a -ad.

Példa: Ha a Végtelen Szilánkot játszod ki, és **10** -ad van, akkor **2** helyett **3** -t kapsz. Ha **20** -mal rendelkezel, **5** -t kapsz, ha pedig **30** -ad van, akkor végtelen -vel rendelkezel.



A kártyák hatalomszint jutalmát kizárólag akkor kell figyelembe venni, amikor a kártyát kijátszod vagy aktivárod. A kör során később szerzett -nak már nincs hatása utólag.

Amikor egy kijátszott kártyával növekszik a -ad és a kártya hatalomszint jutalommal is rendelkezik, akkor a kártya által biztosított -at figyelembe kell venni a hatalomszint jutalom érvényesítésénél.

Példa: ha -ad van és kijátszol egy Gombaremetét, kapsz -at, így összesen -mal rendelkezel. Mivel így eléred a Gombaremete hatalomszint jutalmát, kapsz -t.

Bajnokok és játékosok megtámadása

A körödben kijátszott kártyáid erőt () biztosíthatnak a számodra.  felhasználásával bajnokokat és játékosokat támadhatsz meg.

Amikor bajnokot támadsz meg, használj fel a teljes -jével megegyező mennyiségű -t. Amikor legyőzől egy bajnokot, a tulajdonosa helyezze őt a saját dobópaklijába. A körödben bármikor megtámadhatod a bajnokokat. Ne feledd, a bajnokoknak kiosztott sebesülések nem maradnak meg a körök között, így csak akkor érdemes bajnokot megtámadnod, ha a körödben van elegendő -d a legyőzéséhez.

A köröd végén használd fel a megmaradt -d az ellenfeleid megtámadásához. Bár a bajnokokat bármikor megtámadhatod, azokat a sebesüléseket, amit az ellenfél játékosoknak osztasz ki, a köröd végén, egyidejűleg kell érvényesítened. Olyan játékost is megtámadhatsz, aki előtt bajnok van. Az -det tetszőleges arányban szétoszthatod az ellenfeleid között.

Pajzzsal rendelkező kártyák ()

A pajzzsal () rendelkező kártyákkal tudsz téged célzó sebesüléseket kivédeni. Az ilyen kártyákon bal oldalt  szimbólum látható.

A kártyán lévő  használatakor fedd fel a kezedben lévő kártyát, amikor sebesülést szenvednél el, majd csökkentsd a pajzsban látható értékkel a sebesülés értékét. Bármennyi kézben tartott -zal rendelkező kártyát felfedhetsz a sebesülés semlegesítéséhez.

Példa: Tamás megtámadja Ancsát és 7 sebesülést oszt ki neki. Ancsa kezében Látnokparancsnok van, amit felfed, és mivel azon  látható, csupán 2-t sebesül, így életerejét 50-ről 48-ra csökkentti.



A -zal rendelkező kártyákat ne dobd el, amikor az ellenfeled támadásakor felfeded azokat, ehelyett a kezedben maradnak, így a rajtuk látható -okat más játékosok körében is használhatod, a saját körödben pedig a megszokott módon kijátszhatod azokat. A bajnokaidat NEM védheted meg -zal a sebesülésekkel szemben.

Életerő növelése (🍀)

Bizonyos kártyák hatásainak köszönhetően növekszik az 🍀-d. Amikor növekszik az 🍀-d, növeked a karakterkártyádon az 🍀-d megfelelő mértékben. A játékosoknak sohasem lehet 50-nél több az 🍀-je.

Kártyák száműzése

Amikor egy kártya arra utasít, hogy száműzd egy kézben tartott és/vagy dobópaklidban lévő kártyádat, akkor a megnevezett helyről egy kártyádat a száműzött területre helyezheted. A száműzött paklidban lévő kártyák kikerülnek a játékból, így már nem tartoznak a húzópaklidba. Amikor egy kártya lehetővé teszi, hogy száműzd egy kézben tartott kártyádat, nem száműzhetsz olyan kártyát, amit már kijátszottál az adott körben, hiszen az a kártya már nincs a kezekben. Ha a gyengébb hatással bíró kártyáidat (főleg a kezdőkártyáidat) száműzöd a pakliból, gyakrabban húzhatod fel a paklidban lévő erőteljesebb kártyákat.

A köröd vége

Miután kijátszottad a kézben tartott kártyáidat, szövetségeseidet toboroztál/vetettél be azonnal és bajnokokat toboroztál, helyezd a dobópaklidba a kezekben maradt és a játéktérre kijátszott kártyáidat. Minden megmaradt 🔵 és 🔴 elveszik, azokból semmit sem tartalékolhatsz a következő körödre. Húzz öt új kártyát a húzópaklid tetejéről. Miután végeztél a köröddel, a tőled balra ülő játékoson a sor.

A játék vége

Egy játékos akkor esik ki, amikor az 🍀-je 0-ra csökken. Az lesz a győztes, aki utolsóként marad játékban.

K: Ha kijátszom a Gyorsítótár felügyelőt, és ezzel 10-re növekszik a 🟡-am, húzhatok egy kártyát a 🟡 bónusza miatt?

V: Igen. Először kapsz 1 -at a kártya felső részéről, amivel 10 -ad lesz, vagy akár több. Ezzel lehetőség nyílik a kártyahúzásra.

K: Amikor aktiválom Systema A.I.-t, megkapom a hatalomszint jutalmat, ami az aktiválás szöveg alatt szerepel?

V: Igen. Amikor aktiválsz egy bajnokot, minden érvényesül, ami az aktiválás szó után vagy alatt szerepel.

K: Használhatok 🟡-ot bajnokok megvédésére?

V: Nem. A 🟡-okkal csak játékosoknak kiosztott sebesülést lehet kivédeni.

K: Ha azonnali bevetéssel használom a Spórapapot, kijátszott Vadak szövetségesnek számít az egyesítés és uralom hatások szempontjából?

V: Igen. Amikor azonnali bevetéssel használsz egy kártyát, az olyan, mintha a kezedből játszottad volna ki, így a Spórapap beleszámít az egyesítés és uralom bónuszokba.

K: A Tüskés zélóta egyesítés képességével legyőzhetem Li Hint, a megtörtet?

V: Igen.

K: El kell dobnom a kezemből azokat a pajzsos kártyákat, amiket sebesülés kivédésére használlok?

V: Nem. A 🟡-ok használatához fedj fel kézben tartott kártyákat. A kártyák továbbra is a kezekben maradnak, és a következő körödben a szokott módon kijátszhatod őket. Kettőnél több fős játékban ugyanazt a pajzsot akár különböző ellenfelek által kiosztott sebesülések kivédésére is használhatod.

K: Több pajzsos kártyát is használhatok a sebesülés kivédésére?

V: Igen. Bármennyi 🟡-zal rendelkező kártyát felfedhetsz a sebesülések kivédésére.

K: Ha egy kézben tartott kártyámat száműzöm, használhatom még, hogy érvényesítsem a hatását?

V: Nem. A kártya hatását akkor érvényesítheted, amikor kijátszod azt. Azonban amikor kijátszod, akkor már nincs a kezekben.

K: Megtehetem, hogy egy Kristállyal kapok 1 -vet, utána pedig száműzöm azt?

V: Nem, a kijátszott kártyáid képpel felfelé előtted maradnak a köröd végéig, és csak akkor kerülnek a dobópakliba. Ha pedig a kezedből szeretnél kártyát száműzni, akkor nem kaphatod meg annak a hatását.

K: Hova kerülnek a száműzött kártyák?

V: A száműzött kártyák a száműzött pakliba kerülnek. Ez a pakli tulajdonképpen nem része a játéktérnek, a száműzött kártyák játékon kívülre kerülnek.

SZÓJEGYZÉK

Aktiválás: Minden aktiválás képességet bármikor használhatsz a saját körödben, de mindössze egyszer. Amikor aktiválsz egy kártyát, fordítsd azt 90 fokkal oldalirányba, ezzel jelezve, hogy az adott körben már használtad a kártya aktiválás képességét. Egyetlen körben bármennyi kártya aktiválás képességét használhatod.

Azonnali bevetés: Lehetőséged van a központi sorban lévő zsoldos szövetségesek azonnali bevetésére. Ilyenkor ki kell fizetned a zsoldos  költségét, és azonnal megkapod a kártya hatását. Ha azonnal bevetéssel használsz egy zsoldost, a köröd végén a központi pakli aljára, képpel lefelé kell helyezned őt.

Bajnokok: Amikor bajnokot játszol ki a kezedből, minden körben megkapod a bajnok által biztosított hatást. A bajnokok addig játékban maradnak, amíg egy ellenfél le nem győzi őket.

Drágakövek (): A  -vekkal tudsz kártyákat toborozni.

Életerő (): Ha az  -d 0-ra csökken, kiesel a játékból. Az  -d legfeljebb 50 értékű lehet.

Erő ():  -vel tudod megtámadni az ellenfél játékosokat és a bajnokaikat.

Hatalom (): A  még erőteljesebbé teszi a kártyáidat. A  -adat nem költöd el és nem veszíted el a köröd végén, így a  -ad körről-körre egyre nagyobb lesz.

Legyőzés: Amikor egy kártyát legyőznek, akkor az a játéktérrel a tulajdonosa dobópaklijába kerül. Ez alapvetően a bajnokokra vonatkozik.

Száműzés: Amikor egy kártyát száműzől, a száműzött paklidba helyezed azt (ezzel a kártya kikerül a játékból).

Szövetségesek: A szövetségesek olyan kártyák, amik a toborzásuk után téged támogatnak. Amikor a kezedből szövetségest játszol ki, megkapod a kártyán felsorolt összes hatást. A köröd végén a kijátszott szövetségesek a dobópaklidba kerülnek.

Zsoldos: Amikor kifizeted egy zsoldos  költségét, akkor toborzással a dobópaklidba helyezheted őt, vagy azonnali bevetéssel rögtön használhatod.

IMPRESSZUM

Vezető játéktervezők

Gary Arant és Justin Gary

További játéktervezők / fejlesztők

Ben Lundquist, Jason Zila

Vezető projektmenedzser

Gary Arant

Grafikai tervező

Ryan O'Connor

Illusztrátorok

Aaron Nakahara, Digital Art Chefs, Rod Mendez, Thien Nguyen

Kreatív fejlesztők

George Rockwell, Ryan O'Connor, Justin Gary, Gary Arant

A színesítő szövegeket írók

George Rockwell, Ryan O'Connor

Külön köszönet

Bryan Hughes, Theresa Duringer (és mindenki aki vele tesztelt a Temple Gates Gamesnél), Glover Parker, Randall Parker

© 2018 Ultra PRO

© 2022 IELLO for the translated version

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341

54180 Heillecourt, France

www.iello.com



reflexshop

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

Származási hely: Kína.

A tényleges játékelemek eltérhetnek a képeken láthatóktól.

FIGYELEM, FULLADÁSVESZÉLY!

Az apró alkatrészek miatt 3 év alatti gyermekek számára nem ajánlott.

