

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



THINGVELLIR

Í Í Y Í Í F K M M Y R

A Thingvellir a Nidavellir társasjáték kiegészítője.

Megtévesztő lehet e kiegészítő, ugyanis a nagyon egyszerű szabályai mögött új stratégiai lehetőségek sokasága bújjik meg. Azt javasoljuk, hogy mielőtt belevágtok Thingvellir kalandjaiba, először ismerkedjétek meg az alapjátékkal! Ha rögtön a kiegészítővel együtt próbáljátok ki a játékot, elronthatja a játékelményeteket, ugyanis a tapasztalatlanság miatt túlságosan nehéznek és/vagy véletlenszerűnek érezhetitek a döntéseiteket, és nem tudtok olyan stratégiát felépíteni, amivel reagálni tudtok a játékostársaitok lépéseire.

A Nidavellir mítosz lazán kapcsolódik az északi és a német mitológiákhoz. A célunk egy új világ létrehozása, aminek a gyökerei összefonódnak a mítikus fa, Yggdrasil gyökereivel.

Köszönjük a támogatókat, legyenek részletek nagyszerű kalandokban!

a **GRRRE Games** csapata

ZENEKÉNT TÖLTI BE A TÖRPKIRÁLYSÁGOT A KOVÁCSMŰHELYEK FÚJTATÓINAK ÉS AZ ÜLLÖKÖN CSATTANÓ KALAPÁCSOKNAK A HANGJA.. MINDENFELÉ A KARDOK ÉS FEJSZÉK SZÜNTELEN TÁNKA LÁTHATÓ, AZ EGÉSZ KIRÁLYSÁG A FAFNIRRAL VALÓ TALÁLKOZÁSRA KÉSZÜL.

A KIRÁLY, BÁR TITOKBAN SZÍVÉT AGGODALOM RÁGTA, BÜSZKÉN ÁLLT KI, HOGY ELVALANDJAIT BÁTORSÁGGAL ÉS ÖNBIZALOMMAL VÉRTEZZE FEL. LEHET, HOGY KLÁNJA ELPUHULT? ELKÉPZELHETŐ, HOGY FAFNIR AKÁR MÉG A LEGTAPASZTALTBAN ZÁSZLÓALJÁT IS LEGYÖZHETI? MEGESHET, HOGY URALKODÁSA ARRÓL FOG ELHÍRESÜLNI, HOGY A SÁRKÁNY LEGYÖZTE AZ ELIT TÖRPESEREGÉT?

DAGFID KIRÁLYNŐ, AKI JÓL ISMERTÉ MAKACS FÉRJÉT, BIZTOS VOLT BENNE, HOGY A KIRÁLY SOHASEM KÉRNE SEGÍTSÉGET. AZ ÖNTELT ELFEKTŐL KÜLÖNÖSEN NEM, AKIK MINDIG IS MEGVETÉSSSEL VISELTETTEK A TÖRPEK IRÁNT. DE A TÖBBI TÖRPEKLÁNTÓL SEM KÉRNE SEGÍTSÉGET, MERT AZ A GYENGESÉG JELE LENNE. A KIRÁLYNŐ EGY VÁNDORKLÁNBÓL SZÁRMAZOTT, EZÉRT HATÁRTALAN BÁTORSÁGGAL VOLT MEGÁLDVA, KÜLÖNÖSEN OLYANKOR, AMIKOR KIRÁLYÁNAK TÁMOGATÁSRA VOLT SZÜKSÉGE. A KIRÁLY IGAZ SZERELEMMEL SZERETTE ŐT, KIRÁLYNŐJÉVÉ TETTE, ÉS MINDIG EGYENRANGÚKÉNT KEZELTE. EZÉRT A KIRÁLYNŐ AZ ÉJSZAKA LEPLE ALATT TITOKBAN ELINDULT HÁT IDUNNAL, A TITOKZATOSSAL, ÉS HOURYÁVAL, A RAVASSZAL, HOGY RÁLEJENEK A KIRÁLYNŐ VÁNDORKLÁNJÁRA, ÉS SEGÍTSÉGET KÉRJENEK TŐLÜK.

NÉHÁNY HÉT ELTELTÉVEL A KIRÁLY MÁR KESERVES KÍNOKAT ÉLT ÁT FELESÉGE ELTŰNÉSE MIATT, AMIKOR IS TÁVOL A HORIZONTON HATALMAS PORFELHŐT LÁTOTT MEG. PORFELHŐT, AMELYET NAGY KARAVÁNOK ÉS LENYŰGÖZŐDEN FELSZERELT VADDISZNÓK VERTEK FEL, A KIRÁLYNŐ PEDIG OTT LOVAGOLT AZ ÉLEN. A KIRÁLY NEM HITT A SZEMÉNEK. A KIRÁLYNŐ MESSZE UTAZOTT, A KIRÁLYSÁG SZÁRAZ SIVATAGAIN IS TÚLRA, HOGY A THINGVELLIR KLÁN SEGÍTSÉGÉT KÉRJE. A NOMÁDOK A KASTÉLY TÖVÉBEN VERTEK FEL SÁTRAIKAT, A KIRÁLYSÁG ÖSSZES LAKÓJA PEDIG ÖSSZESEREGLT, HOGY A BÁTÓR ZSOLDOSOK EREJÉNEK ÉS EREKLYÉINEK CSODÁJÁRA JÁRJANAK. A REMÉNY ISMÉT RÁMOSOLYGOTT NIDAVELLIRRE. TALÁN MÉGIS FAFNIR KERÜL MAJD BAJBA?

E kiegészítő lehetővé teszi, hogy újabb helyszínen, a **táborban** toborozzotok.

Játékelemek

24 **táborkártya** az alábbiak szerint:

A • 12 **zsoldoskártya**,

B • 12 **ereklyekártya**



A

B

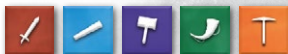
6 új **hőskártya**
+2 "ÓLWYN HASONMÁSA" kártya



1 **táborcégér**



10 **kasztjelölő**



1 **pontozótömb**

5 **játékossegédlet**



A TÁBOR

Előkészületek

Kövessétek az alapjáték szabályait, ezt követően pedig:

1 • Helyezzétek a **táborcégért** az első kocsmacégér fölé!

2 • Válogassátok szét a **táborkártyákat 1. kor** és **2. kor** szerint, majd keverjétek meg a két paklit külön-külön, és képezzetek belőlük egy-egy képpel felfelé fordított paklit a táborcégér két oldalán!

3 • Helyezzétek a 6 új **semleges hőskártyát** az egyik kártyatartóra!

A táborkártyák kezelése a játék folyamán

Minden forduló kezdetén, a TÖRPÉK BELÉPÉSE a kocsmába fázis előtt:

- * Fordítsatok meg az aktuális korhoz tartozó táborpakli tetejéről annyit kártyát, hogy összesen 5 képpel felfelé fordított táborkártya legyen!

Megjegyzés: Amennyiben az előző fordulóban egyetlen **táborkártyát** sem vettetek el, ne fordítsatok fel újakat, így ugyanaz az 5 képpel felfelé szereplő kártya marad a táborcégér alatt.

Új szabályok 2 Elvaland részére

Minden eddigi szabály továbbra is érvényben van, azonban:

Amikor a kocsmákat hajtjátok végre: Amennyiben a legmagasabb értékű licitálással rendelkező játékos a táborból választ kártyát, **köteles** az aktuális végrehajtandó kocsmá három kártyája közül egy általa választottat kidobni.

A másik Elvalandnak így az aktuálisan végrehajtandó kocsmában maradt két kártya közül kell választania.



* Az **1. kor végén**, a **kasztkártyák** kiértékelése után, a táborcégér mellől dobjátok el az összes **táborkártyát** az **1. korból** (mind a képpel lefelé, mind a képpel felfelé szereplőket), és fordítsatok fel 5 táborkártyát a **2. kor** paklijából. Innentől használjátok ezt a paklit a játék végéig!

Új szabályok

Mostantól a legmagasabb licitálási értékkel bíró Elvaland megteheti, hogy ahelyett, hogy az aktuálisan végrehajtandó kocsmából választana kártyát, a **táborból** választ kártyát (**ereklyét** vagy **zsoldost**).

Döntetlen esetén ahhoz, hogy megállapítsátok, hogy kié a legmagasabb licitálási érték az aktuális kocsmánál, vegyétek figyelembe a **drágakövek** értékeit, ugyanúgy, ahogyan az alapjátékban is tettétek!

Kizárólag a legmagasabb licitálási értékkel bíró Elvaland vehet el kártyát a táborból.

A többi Elvaland köteles a licitálási értékeket figyelembe véve csökkenő licitálási sorrendben az aktuálisan végrehajtandó kocsmából kártyát elvenni.

A táborpaklik **ereklye-** és **zsoldoskártyákból** állnak.

Ha az elsőnek sorra kerülő Elvaland a táborból választ kártyát, akkor mielőtt a következő **kocsmá** végrehajtására térnétek, el kell dobni az előtte végrehajtott kocsmában maradt kártyát!



Ne keverjétek meg a **táborkártyák**, illetve a **törpe**kártyák dobópakliját!

KEDVES ELVALAND!

AZ ELSŐ FORDULÓBAN AZ **5-ÖS DRÁGAKŐ** BIRTOKOSAKÉNT EGYÉRTELMEŰEN ELŐNYÖD VAN, AZONBAN NEM ÜLHETSZ A BABÉRJAJDON, UGYANIS EZ KORÁNTSEM BIZTOSÍTJA A GYŐZELMEDET.

A KIRÁLYOD SZÓLT HOZZÁD!





Ereklyekártyák

Helyezd őket a **parancszónádba**, kivéve, ha a leírás másképpen rendelkezik.

1. kor:

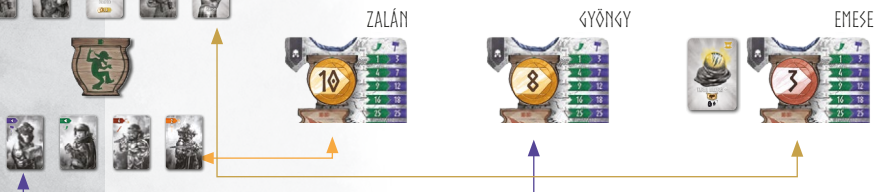


FAFNIR BÁLEYGR ☺

Fafnir Báleygr, azaz Fafnir Lángoló Szeme olyan ősi ereklye, ami kísértetiesen hasonlít az elátkozott sárkány szemére.

A rontás, ami belőle árad, az örületbe kergetheti az öt birtokló Elvalandot.

Onnantól, hogy a tulajdonodba kerül, a játék folyamán, ha a licitálás nyertese nem a táborból választ, akkor te az aktuálisan végrehajtandó kocsmában helyett akár a táborból is választhatsz kártyát.



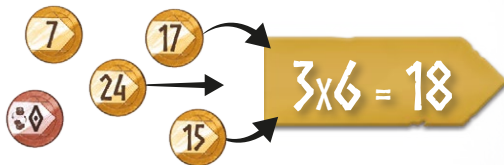
A Röhögő Goblin kocsmában Zalán megnyerte a licitálást 10-es értékkel. Úgy dönt, hogy inkább egy **törpekártyát** vesz el, mintsem a **táborból** válasszon. A 8-as licitálási értékkel Gyöngynek mindenféleképpen a kocsmából kell kártyát választania. Emese 3-as licitálási értékkel bír, de nála van FAFNIR BÁLEYGR, így mivel Zalán nem járt a táborban, ő dönthet úgy, hogy a kocsmában helyett a táborból választ kártyát.



DRAUPNIR

Olyan mítikus karperec, ami minden kilencedik éjjelen kilenc felé osztódik. Bőséget hoz az Elvalandnak, és akinek a birtokába jut, képessé teszi arra, hogy a legtöbbet hozzon ki a kereskedéseiből és az érmeátváltásaiból.

A 2. kor végén, a pontszámolás során minden **legalább 15-ös értékű érméd** után adj **6 pontot** a **végző bátorságértékedhez!**



A játék végén Gyöngynek a következő értékű **érméi** vannak: 24, 16, 15, 7 és 0. Így **18 pontot** kell hozzáadnia a **végző bátorságértékéhez**.



VEGVISIR

Vegvisir a védelem és iránymutatás szimbóluma, a felfedezők erejét páratlan magasságokba emeli.

Azonnal helyezd ezt az **ereklyét** a **hadseregged felfedező** oszlopába! Ha ezzel egy újabb **sor** megtelik, azonnal toborozz egy újabb **hőskártyát!**

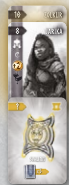
Vegvisir felfedezés rangnak számít és **13 ponttal** növeli a **felfedezőid bátorságértékét**.



SVALINN

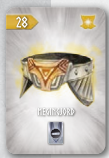
A pajzs, amit úgy ismernek, mint az isteni hatalom jelképe, és ami a Föld védelmezőjeként bátorságot biztosít a hőseid számára.

A 2. kor végén a pontszámolás során minden **hőskártyád** után adj **5 pontot** a **végső bátorságértékedhez!**



$$3 \times 5 = 15$$

Anettnek **3 hőskártyája** van a játék végén, így **15 pontot** ad a **végső bátorságértékéhez.**



MEGINGJORD

Thor istenség erőt adó öve, ami évekkel ezelőtt elveszett. Ez a különleges nomád klán talált rá és védelmezi azóta is, számodra pedig szükségtelenné teszi a továbbiakban hősök toborzását, hiszen magának Thor istennek az ereje támogatja a hadseregedet.

A játék további részében nem toborozhatsz **hőskártyát**, amikor egy **sorod** megtelik, így a továbbiakban egy **sorod** teljessé tétele nem jár semmilyen hatással.

A 2. kor végén a pontszámolás során adj **28 pontot** a **végső bátorságértékedhez!**

Megjegyzés: GJALLARHORN lehetővé teszi, hogy **hőskártyát** toborozz még a MEGINJORD birtokában is.



VIDOFNIR & VEDRFÖLNIR

Vidofnir, a kakas, illetve Vedrfölnir, a sólyom tollai Yggdrasil tejejére vannak tűzve, és az aranyérméid kezelésében lesznek nagy segítségedre.

Azonnal fordítsd meg az **erszényedben** lévő **érméidet**, és váltsd át az egyiket **+2**, a másikat pedig **+3** értékű **érmére** (lásd az **“érme átváltása”** részt az alapjáték szabálykönyvének 11. oldalán).

Ha az erszényedben lévő **érmék** valamelyike **kereskedőérme** (a **0** értékű érme vagy a **3-as értékű vadászmester**), akkor a másik, erszényedben lévő érmét váltsd át **+5** értékű érmére!

Az **érmeátváltásokat** tetszőleges sorrendben hajthatod végre.

Emese megfordítja az erszényében lévő **érméket**, egy **3-as** értékű és egy **2-es** értékű **érmét**. Úgy dönt, hogy a 3-as értékű **érmére** érvényesíti a +3-as átváltást, így ahelyett 6-os értékű **érmét** vesz el. A 2-es értékű **érmére** érvényesíti a +2-es átváltást, így ahelyett 5-ös értékű **érmét** vesz el, ugyanis a **királyi kincstárban** nincsen 4-es értékű **érme**.



Ha Emese egy **kereskedőérmét** és egy 3-as értékű **érmét** fordított volna meg, akkor a 3-as értékű **érméjéért** cserébe +5-ös átváltással 8-as értékű **érmét** vehetett volna el.



2. kor:



BRÍSINGAMENS

A Brysingar nyakék Freyja istennő tulajdona volt, és az Elvaland, akinek a tulajdonába kerül ellenállhatatlanná válik. Évekkel azután, hogy Loki ellopta azt, a nyakék a vándorló karavánnál bukkant fel.

Azonnal nézd meg a dobópakliban lévő kártyákat és válassz kettőt (**királyi felajánlás kártyát** és/vagy **törpekártyát**)!

Hajtsd végre a kártyákat tetszőleges sorrendben:

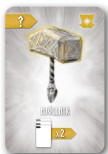
- Ha **királyi felajánlás kártyát** választottál, hajts végre egy **érmeátváltást**!

- Helyezd a kiválasztott **törpekártyát** a **hadseregedbe**! Ha ezzel egy újabb **sor** megtelik, azonnal toborozz egy újabb **hőskártyát**!

A 2. kor végén, még a pontszámolás előtt, dobj el egy általad választott **törpekártyát** a hadseregedből! A választott kártya bármelyik sorban és bármelyik oszlopban lehet, de **hőskártyát** nem választhatsz.



Kende a **BRÍSINGAMENS** szerencsés tulajdonosa. A játék végi pontszámolás előtt el kell dobnia a **hadseregéből** egy törpekártyát.



MJÖLLNIR

Thor kalapácsa, az istenek leghatalmasabb fegyvere, a védelem és a világegyetem szimbóluma, az óriások gyilkosa... És most a tiéd. Tűzeld fel vele seregedet, hogy bátorságuk ne ismerjen határokat!

A 2. kor végén a pontszámolás során adj **2-2 pontot** egy általad választott kaszt minden **rangja** után a **végző bátorságértékedhez!**



10x2 = 20

A játék végi pontozás során Zalánál van a MJÖLLNIR, és **10 ranggal** rendelkezik a **vadászok** kasztban.

Mivel ebben az oszlopban van a legtöbb **rangja**, erre a kasztra érvényesíti az **eréltre** hatását, így további **20 bátorságpontot** kap.



HÖFUD

Heimdallr isten kardja, ami döntő előnyt biztosít a harcosaidnak.

Az összes többi Elvalandnak azonnal ki kell választania egy-egy **harcoskártyáját**, és el kell dobnia azt a **hadseregükből**. Bármelyik kártya kiválasztható a **harcos** oszlopból, de **hőskártya** nem.



HRAFNMERKI

Odin saját hollőzászlaja. Senki sem tudja, hogy hogyan jutottak hozzá a nomádok. Csak a kifogyhatatlan bölcsesség és alázat tehette lehetővé, hogy e zászló rájuk lett bízva.

A 2. kor végén a pontszámolás során adj **5-5 pontot** minden nálad lévő **zsoldoskártya** után a **végző bátorságértékedhez!**



$$2 \times 5 = 10$$

Emesének 2 **zsoldoskártyája** van a játék végén. Így emiatt 10 pontot ad a **végző bátorságértékéhez.**



JÁRNLÓFI

Thor bátorságot hozó kesztyűje, ami minden kapzsiságot elfeledtet. A tekintetedet az előtted álló csatára szegezted, és emiatt elveszíted minden érdeklődésedet az arany iránt.

Azonnal dobd el a **kereskedőérmédet** (a **0** értékűt vagy a **3-as értékű** vadászimestert)! Figyelem! Ha ez az **érme** egy még nem végrehajtott kocsmánál van, nem lesz érvényes licitálásod a kocsmá végrehajtása során, így nem vehetsz el egy kártyát sem.

A 2. kor végén a pontszámolás során adj **24 pontot** a **végző bátorságértékedhez!**





GJALLARHORN

Heimdallr isten kürtje, a Ragnarök és Nidavellir utolsó háborújának hírnöke. Hívására egy hős emelkedik fel, hogy csatlakozzon hadseregéhez.

Azonnal toborozz egy **hőskártyát** a megtelt rangok **sor-mennyiségétől** függetlenül. Ahhoz, hogy egy újabb **hőskártyát** toborozhass, figyelned kell annak az aranszabálynak a betartására, miszerint a hadseregében lévő **sorok** számának többnek kell lennie, mint a toborzott **hőskártyák** száma.



Szofi megszerzi GJALLARHORN-t és úgy dönt, YLUDT toborozza a hadseregébe. A játék ezen szakaszában Anett hadseregében még nincs megtelt **sor**, így 2 **sor** kell megtöltenie mielőtt a második **hőskártyáját** is toborozhatná.



rangok 1. sora

rangok 2. sora

1. megjegyzés: GJALLARHORN akkor is lehetővé teszi **hőskártya** toborzását, ha nálad van MEGINGJORD.

2. megjegyzés: Nem lehet olyan **hőskártyát** toborozni, aminek a feltétele nem teljesíthető. Például BAKKA-t nem lehet toborozni, ha nem tudod eldobni két különböző oszlop utolsó **törpe**kártyáját.



Zsoldoskártyák

Helyezd őket a **parancszónádba!**

Az **1. kor** végén, még a **csapatértékelés** előtt, továbbá a **2. kor** végén, még a játék végi pontszámolás előtt, a **hadseregedbe** kell helyezni őket:

* Minden Elvaland jelentse be, hogy mennyi **zsoldoskártyával** rendelkezik a saját **parancszónájában!**

Az Elvalandoknál lévő **zsoldoskártyák** mennyiségét figyelembe véve csökkenő sorrendben kell az Elvalandoknak a zsoldoskártyáikat kijátszaniuk, így tehát az kezd, akinek a legtöbb zsoldoskártyája van, és az lesz az utolsó, akinek a legkevesebb zsoldoskártyája van.



Az az Elvaland, aki a parancszónájában a legtöbb zsoldoskártyával rendelkezik, taktikai előnyhöz jut.

Eldöntheti ugyanis, hogy:

- elsőként helyezi át a **zsoldoskártyáit** a **hadseregébe**, vagy
- passzol és majd miután minden más Elvaland végzett a **zsoldoskártyák** áthelyezésével, ő is megteszi ezt.

Döntetlen esetén megszokott módon a **drágakövek** értékét kell figyelembe venni, tehát a magasabb érték nyer, de ebben az esetben nem kerülhet sor **drágakövek cseréjére**.



- * A zsoldoskártyák hadseregbe helyezésekor dönts el, hogy a kártyán szereplő két kaszt közül melyiket veszed figyelembe!
- * A körödben tetszőleges sorrendben helyezheted a hadsereggedbe a **zsoldoskártyáidat**, és csak amikor végeztél, akkor kerül sorra a következő **Elvaland**.

Kasztjelölők

Amennyiben egy oszlop kizárólag egyetlen **zsoldoskártyát** tartalmaz, a **választott kasztból** helyezz rá egy **kasztjelölőt**, hogy emlékezz, mit választottál.

Ha már szerepelnek ebben az oszlopban **törpekártyák**, eltávolíthatod a kasztjelölőt, hiszen akkor már egyértelmű lesz, hogy a **zsoldoskártya** mely kaszthoz tartozik.



A **zsoldoskártyák** hadsereggedbe helyezésével lehetőség nyílna **hőskártya** toborzására. Amennyiben ez megtörténik, ne folytasd a **zsoldoskártyák** áthelyezését, állj meg, előbb toborozz egy **hőskártyát**, majd folytasd a **zsoldoskártyák** hadsereggedbe helyezését! Onnantól, hogy egy **zsoldoskártyát** lehelyeztél egy oszlopba, nem helyezheted azt át máshova.

Bármilyen időzítéssel kapcsolatos kérdés esetén, BRÍNSINGAMEN, YLUD és THRUD, valamint a **zsoldoskártyák** kapcsán olvassátok el a 24. oldalon "a korok vége" részt!

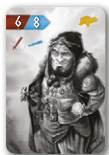
Az 1. kor végén Zalán 2 **zsoldoskártyával**, Emese 1 **zsoldoskártyával**, Gyöngy pedig 1 **zsoldoskártyával** rendelkezik. Kendének nincs egyetlen **zsoldoskártyája** sem.



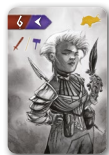
Mivel Zalánnak van a legtöbb **zsoldoskártyája**, eldöntheti, hogy elsőként vagy utolsóként helyezi át őket. Csak ő dönthet ezzel kapcsolatban, a többiek nem, ő pedig úgy dönt, hogy ő lesz az utolsó. Emese a hadseregébe helyezi a zsoldosát, amivel megtelik egy **rangja**, így hőskártyát toborozhat. Gyöngy a **vadász** oszlopába helyezi a **zsoldoskártyáját**,

hogy megpróbáljon Zalán fölé kerekedni a **csapatértékelések** során. Kendének nincs **zsoldoskártyája**, amit áthelyezhetne. Végül Zalán helyezi a hadseregébe a **zsoldoskártyákat**, megszerzi a **bányászok** többségét, a **vadászok** tekintetében pedig döntetlen alakul ki közte és Gyöngy között, így senki sem szerzi meg a **többséget**.

1. kor



harcos 6
felfedező 8



harcos 6
kovács



vadász
felfedező 8



vadász
bányász 1



kovács
bányász 1



harcos 9
felfedező 11

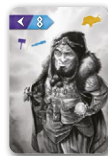
2. kor



vadász
kovács



harcos 6
bányász 1



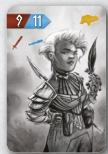
kovács
felfedező 8



harcos 6
vadász



felfedező 8
bányász 1



harcos 9
felfedező 11

Hősképességek



Kártyák

Semleges hősök

Helyezd őket a **parancsnórádba**, kivéve, ha a leírás másképpen rendelkezik.



ANDUMIA, A NEKROMANTA

Rejtélyes, kísérteties és... zavarbaejtő. Ezek jutnak mindenkinek az eszébe, amikor először találkoznak Andumiával. A származása titkokat rejt és egészen vad mendemondák szólnak róla, majdnem annyi, mint Skaaról, aztán hirtelen el is hallgat minden és mindenki, amikor a hatalma nyilvánvalóvá válik. Felébreszti a holtakat, bőlből jósol és aranyat teremt, ezekkel pedig mindenkit elnémít.

Andumia nagy segítségedre lehet, ha egyetlen magányos törpével szeretnéd növelni a bátorságodat vagy a vagonodat.

12 ponttal növeli a **végző bátorságértékedet**.

A toborzásakor azonnal nézd meg a dobópakliban lévő kártyákat és tarts meg egyet azok közül (**királyi felajánlás kártya** és/ vagy **törpekártya**).

- Ha **királyi felajánlás kártyát** választasz, azonnal érvényesítsd a hatását, majd a kártyát dobd a dobópakliba!

- Ha **törpekártyát** választasz, helyezd a **hadseregédbe!**

Ezzel lehetőséged nyíthat egy **hőskártya** toborzására.



HOLDA, A VÁNDORÉNEKES

A Thingvellir vízesés peremén találtak rá gyerekkorában. Egy líra fekküdt mellette, és egészen hamar nyilvánvalóvá vált a zenei és úgy általában a művészi tehetsége. Személyéről sokaknak egy ősi legenda jut az eszébe. Egy legenda, miszerint gyermek születik, egy félisten, kinek szülei egy törpe és maga Bragi, a költészet és zene istene.

Amint ujjai lírájának húrjaihoz érnek, érezni fogod magadban a bátorságot, ami követéséhez és megsegítéséhez szükséges. Azt beszélnek, hogy a harcok során a líráját fegyverként képes használni. Még ha az érméid értékei alapján nem is látogathatnád meg a tábor, Holdára számíthatsz.

12 ponttal növeli a **végső bátorságértékedet**.

A toborzásakor azonnal válassz a táborból egy **zsoldos-** vagy **ereklyekártyát!**



KHRAD, A KOLDUS

Energikus és egyedülálló. Khrad szeret gyávaságot vagy színlelt örületet mutatni, hogy rászedje az előtte állót. Gyakran lebecsülik, így mindenből jól jön ki. Könnyű megfélemezni arról, hogy ő valójában Dagfid királynő unokatestvére és Jarika jobbkeze. A kastélyba érkezése mindig feldühíti Gridet. Bár a képessége nagyon egyértelműnek tűnhet, az időzítése és a használatának célja korántsem nyilvánvaló.

4 ponttal növeli a **végső bátorságértékedet**.

A toborzásakor azonnal adj **+10**-et a legalacsonyabb értékű érmédhez (kivéve **kereskedőérmék**, lásd az **“érme átváltása”** részt az alapjáték szabálykönyvének 11. oldalán!)



JARIKA, A ZSIVÁNY

Egy nagyra becsült arisztokrataként Jarikára szónoki és kereskedői képességei miatt ragadt a beceneve. E tehetségei tették lehetővé, hogy országát jelentősen gazdagabbá tegye. Egyesek szerint elképzelhető, hogy még Grid és Astrid összesített vagyonánál is gazdagabb. Akárhogyan is, ha cserébe, kereskedelembe keveredsz vele, számíts arra, hogy ő jön ki belőle jól. A hatalma a játék előrehaladtával nőttön nő, komoly vagyonhoz juthatsz, és így a legjobb törpéket fogadhatod fel.

8 ponttal növeli a **végző bátorságértékedet**.

Semleges hősként helyezd őt a **parancszónádba!**

Érmeátváltás (királyi felajánlás, a király segítője, <RÍD>) vagy **érme kereskedés** során növeld a célértéket +2-vel!



Anna már a játék korai szakaszában sikeresen toborozta JARIKÁT. Anna a 0 értékű **érméjét** játssza ki. A köre végén megfordítja az erszényében lévő két **érméjét**, a 3-as és a 4-es értékűt. Eldobja a 4-es értékű **érméjét**, és a **királyi kincstárból** a 7-es értékű érmét kellene elvennie helyette, de mivel JARIKA nála van, 9-es értékű **érmét** vesz el a +2 növelés miatt

Később a játék során Anna egy **+3-as királyi felajánlást** választott, aminek hatását a 2-es értékű **érméjére** szeretné érvényesíteni, így emiatt 5-ös értékű érmét vehetne el a **királyi kincstárból**, de JARIKA miatt 7-est vehet el (5+2).





OLWYN, A SZEMFÉNYVESZTŐ

Olwyn művész és előadóművész, különleges képessége, hogy mindenhol jelen van, és ezzel a királynak is jó szolgálatot tesz. Olwyn egy örök vándor fia, és családi képességüket generációkon át fejlesztették. Egyesek azt állítják, hogy a Thingvellir víze az oka mindennek, ugyanis Olwyn gyerekként beleesett. Akárhogyan is, a csatatéren izgalmas szövetséges. Többféleképpen lehet a hasznodra, kísérteties megkettőzésre képes, és egyéb szokatlan dolgokat is művel. Próbáld meg kitapasztalni!



9 ponttal növeli a **végő bátorságértékedet**.

Toborzásakor vedd magadhoz a két O **bátorságértékű** hasonmáskártyáját, és helyezd őket két általad választott oszlopodba!

A másolatok hadseregedbe helyezésével lehetőség nyílna **hőskártya** toborzására.

Az "OLWYN HASONMÁSA" kártyák törpekártyának számítanak, és a kasztjuk attól függ, hogy melyik oszlopba helyezed őket. Nem pusztíthatja el őket DAGDA, BONFUR, BRÍRINGAMENS és HÖFUD hatása, továbbá nem számítanak **hőskártyának**.

Ha egy oszlopban kizárólag egy "OLWYN HASONMÁSA" kártya szerepel, helyezz rá egy **kasztjelölőt**, hogy meghatározd az oszlop kasztját!



ZOLKUR, A KAPZSI

Korábban a királyi kincstár őrségének a tagja volt, de száműzték Nidavellirből, mert megpróbálta becsapni a királyt. Zolkur most visszatért, hogy bünbánatot tartson. Bár testi erejével nem képes szembeszállni Fafnir szörnyű csapataival, felajánlja legnagyobb tehetségeit, a cselszövést és a kapzsiságot. Az ilyesfajta hatalmak tökéletes összhangot igényelnek. Pontosan kell tervezned, hogy a lehető legjobban járj.

10 ponttal növeli a **végző bátorságértékedet**.

Toborzásakor azonnal helyezd őt az **erszényedben** lévő **érmékre!** A következő érmekereskedésed során a megszkottól eltérően a magasabb értékű **érméd** helyett az alacsonyabb értékű **érmédet** kell eldobnod.

Ezt követően helyezd ZOLKUR kártyáját a **parancszónádba!**



ZOLKUR Kendénél van. Megfordítja a 0 értékű **kereskedőérméjét**, az aktuálisan végrehajtandó kocsmbából toboroz egy kártyát, majd megfordítja az erszényében lévő 10-es és 2-es értékű **érméket**. Ezt követően eldobja a 2-es értékű **érméjét**, majd a **királyi kincstárból** elveszi a 12-es értékű **érmét**.

SZÓJEGYZÉK



Az 1. és 2. kor dobópaklijának felfedezése Ez a szimbólum az **1. és 2. kor törpekárttyák** dobópaklijának átnézését teszi lehetővé, majd a dobópakliból összesen egy vagy több kártya elvehető (az aktivált hatástól függ, hogy mennyi). Az 1. és 2. kor dobópaklija a kijátszott **királyi felajánlás kártyákból**, a **DAKDA**, **BONFUR**, **BRÍSSINGAMENS** hatására eldobott törpekárttyákból, valamint a kocsmákban nem választott, és így eldobott kártyákból áll. Ezzel a hatással **táborkártyák** nem fedezhetők fel, ez a kártyatípus nem lehet az **1. és 2. kor** dobópaklijában. A játék során bármelyik Elvaland bármikor átnézheti a dobópaklit.



Állandó hatás Ez a szimbólum azt jelzi, hogy amikor egy ilyen kártyahatás feltételei teljesülnek, a hatás folyamatosan érvényben van a játék során. Ez a szimbólum jelenleg a **JARIKA** és a **FAFNIR BÁLEYGR** kártyákon látható.

• Impresszum •



Szerző Serge Laget
Illusztrátor Jean-Marie Minguez
Grafikai tervező Valériane Holley
Mobil alkalmazásfejlesztő
Nicolas Normandon
NORSE betűtípus Joël Carrouché
NJØRD TYPEFACE betűtípus
Tugcu Design CO. munkája



reflexshop

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.

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

Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

A korok vége



Az 1. kor vége

1. A **zsoldosok** sorozása

A legtöbb zsoldossal rendelkező Elvaland eldöntheti, hogy elsőként vagy utolsóként helyezi őket a hadseregébe.

2. YLUD hadseregbe helyezése

3. Csapatértékelések (kasztkártyák)



A 2. kor vége

1. A **zsoldosok** sorozása

A legtöbb zsoldossal rendelkező Elvaland eldöntheti, hogy elsőként vagy utolsóként helyezi őket a hadseregébe.

2. YLUD hadseregbe helyezése

3. THRUÐ parancszónába helyezése

4. BRÍSINGAMENS dobó hatásának érvényesítése

5. Végső pontozás

Ha egy zsoldoskártya hadseregbe helyezésekor lehetőség nyílik hőskártya toborzására, először hajtsd végre a hőstoborzást, és csak azt követően folytasd a zsoldoskártyák áthelyezését!

Ha YLUD vagy egy **zsoldoskártya** lehelyezésének hatására HOLDÁT toborzod, és egy táborban lévő **zsoldost** választasz, helyezd a **zsoldoskártyát** azonnal a **hadsereggedbe!**