

Varázslók és sárkányok

KÜLÖNLEGES KÁRTYÁK

Ari

3 arany

Varázsló

Egy Citadella (Citadel) melletti régió alá vagy fölé helyezhető. Az adott régió nyersanyagait 1:1 arányban képes varázserővé alakítani. 2 varázserője van, amikor játékba kerül.

Arsa

1 arany + 1 téglá

Varázsló

Egy Citadella (Citadel) melletti agyagföld alá vagy fölé helyezhető. Az adott agyagföld tégláit 1:1 arányban képes varázserővé alakítani. 2 varázserője van, amikor játékba kerül.

Citadel (Citadella)

2 arany + 2 érc + 1 gabona

A Citadella ugyanúgy építhető fel, mint a város, de nem építhetők mellé Városfejlesztő kártyák, viszont lehet hozzájuk építeni négy Citadellafejlesztő kártyát. Citadella nélkül nem lehet kijátszani Varázsló (Wizard) lapokat. Ha egy Citadellában nem lakik varázsló, akkor a Nincs varázsló (Wizard Absent) felirattal felfelé kell fordítani a Citadellát és csak egy Győzelmi Pontot ad. Ha legalább egy varázsló lakik a Citadellában, akkor meg kell fordítani a lapot és két Győzelmi Pontot ad a játékosnak.

Haffi

1 arany + 1 farönk

Varázsló

Egy Citadella (Citadel) melletti erdő alá vagy fölé helyezhető. Az adott erdő farönkjeit 1:1 arányban képes varázserővé alakítani. 2 varázserője van, amikor játékba kerül.

Hor

1 arany + 1 birka

Varázsló

Egy Citadella (Citadel) melletti birkanyáj alá vagy fölé helyezhető. Az adott birkanyáj birkáit 1:1 arányban képes varázserővé alakítani. 2 varázserője van, amikor játékba kerül.

Ira

1 arany + 1 érc

Varázsló

Egy Citadella (Citadel) melletti hegy alá vagy fölé helyezhető. Az adott hegy érceit 1:1 arányban képes varázserővé alakítani. 2 varázserője van, amikor játékba kerül.

Tali

1 arany + 1 gabona

Varázsló

Egy Citadella (Citadel) melletti gabonaföld alá vagy fölé helyezhető. Az adott gabonaföld gabonáit 1:1 arányban képes varázserővé alakítani. 2 varázserője van, amikor játékba kerül.

VARÁZSLAT AKCIÓKÁRTYÁK (LILA)

Better World (Jobb világ)

1 varázserő

Semleges

Kikereshetsz egy eseménykártyát a húzópakliból (Évvége lapot (Year End) nem) és kizárhatod a játékból. Az esemény kártyák sorrendjén nem változtathatsz.

(A játékból kizárt eseménykártyát rakjádok vissza a dobozba!)

By Magic's Hand (Varázskéz)

1 varázserő

Támadó

Ellophatsz egy varázskönyvet az ellenfeled uradalmából és elhelyezheted a saját uradalmadban.

(Csak akkor lophatsz el a varázskönyvet, ha el is tudod helyezni az uradalmadban.)

Knowledge of the Ancients (Az Ősök tudása)

2 varázserő

Semleges

A dobott lapok közül kézbe vehetsz egy akciókártyát vagy varázslat akciókártyát.

Land: Change Thyself! (Föld, változtasd meg tenmagad!)

1 varázserő

Semleges

Az egyik olyan régiódat, amiből kettő van és nincs rajta Régiófejlesztő kártya, kicserélheted egy másik régióra a húzópakliból. A régió által tárolt nyersanyag mennyisége a csere ellenére sem változik.

(A felhúzóható régiók közül kikeresheted azt a régiót, amire cserélni kívánod a saját régiódat, ezután a régiópaklit meg kell keverned.)

Materialization (Anyagváltoztatás)

1 varázserő

Semleges

Egy falud várossá változik.

Kijátszási feltétel: 2 varázsló (Wizard) az uradalmomban.

Whirlwind (Forgószél)

1 varázserő

Támadó

Az ellenfél egyik általa kiválasztott régiójáról lesöpri az összes nyersanyagot.

Witch (Boszorkány)

1 varázserő

Támadó

Az ellenfél egyik épületére lehet kijátszani. Amíg az épületen rajta van, addig az elveszti minden képességét, nem ad Győzelmi- és Kereskedelmi Pontokat, nem vehető figyelembe kijátszási feltételnél. Ha az ellenfél körében az esemény kockán "?" jön ki, akkor a Boszorkány a dobott lapok közé kerül.

Kijátszási feltétel: 2 varázsló (Wizard) az uradalmomban.

Wizards Duel (Varázspárbaj)

1 varázserő

Támadó

Válaszd ki az ellenfél egyik varázslóját (Wizard)! Mindkét játékos dob egy kockával és hozzáadja a varázslójának az aktuális varázserőjét a dobás értékéhez. A vesztes varázslót vissza kell tenni az egyik kiegészítő húzópakli alá.

(A saját varázslódat is te választod ki, nem kell feltétlenül egyeznie a varázslatot kijátszó varázslóval.)

ESEMÉNYKÁRTYÁK (KÉK)

Comet (Üstökös)

Minden olyan játékosnak, akinek több mint 3 Győzelmi Pontja van, a kézben tartott lapjait valamelyik húzópakli alá kell tenni és annyi lapot kell húznia ugyanabból a húzópakliból, amennyit egyszerre a kezében tarthat.

Dance of the Unicorns (Az unikomisos tánca)

Minden varázsló (Wizard) kap egy varázserőt.

CITADELLAFEJLESZTŐ KÁRTYÁK (LILA)

Ismail the Green Dragon (Ismail, a zöld sárkány)

2 varázserő + 1 arany

Egység - Sárkány

Erő: 4

Lovagi torna: -

Ismail csak a Fekete lovaggal (Black Knight) támadható.

Magic Kitchen (Boszorkánykonyha)

1 varázserő + 1 arany

Épület

Fizess egy varázserőt és dobj egy kockával! Ha 3-ast, 4-est, 5-öst vagy 6-ost dob, akkor kapsz egy általad választott nyersanyagot. 1-es dobás esetén a Boszorkánykonyha felrobban és a dobott lapok közé kell tenni.

Magic Mill (Varázsmalom)

1 varázserő + 1 arany

Épület

Egyszer egy körben fizethetsz egy aranyt, hogy az egyik varázsló (Wizard) kapjon egy varázserőt.

Samsor the Black Dragon (Samsor, a fekete sárkány)

3 varázserő + 2 arany

Egység - Sárkány

Erő: 6

Lovagi torna: -

Samsor csak a Fekete lovaggal (Black Knight) támadható.

Stone of Wisdom (Bölcsek köve)

6 varázserő + 3 arany

Épület

2 Győzelmi Pont

Támadó akciókártyák, támadó varázslat akciókártyák és támadó varázskönyvek nem használhatók, amíg a Bölcsek köve játékban van.

Kijátszási feltétel: 2 Citadella (Citadel) az uradalmomban.

VARÁZSKÖNYVEK (BARNA)

Change Places (Teleportáció)

2 varázserő

Semleges

A köröd kezdetén kicserélheted egymással két uradalmon belüli épületet/egységedet a szabályok betartásával.

(Egység és épület is cserélhető egymással.)

Countermagic (Ellenvarázs)

2 varázserő

Támadó

Az ellenfél körében használhatod, hogy semlegesítsd vele egy akciókártyát vagy varázslat akciókártyát. A semlegesített kártyát az egyik húzópakli alá kell tenni.

Earth Magic (Földmágia)

3 varázserő

Támadó

Kicserélheted az egyik olyan régiódat, amiből legalább kettő van, az ellenfél egyik olyan régiójával, amiből neki is legalább kettő van. Olyan régió nem lehet a varázslat célpontja, amelyen van régiófejlesztő kártya.

(A régiókon lévő nyersanyagok mennyisége nem változik.)

Guardian of Fate (A Sors felügyelője)

2 varázserő

Semleges

Megnézheted az eseménypakli legfelső 3 lapját, és közülük az általad kiválasztottakat (akár mindet) az eseménypakli alá teheted.

Inspiration (Ihlet)

2 varázserő

Semleges

Válassz ki két húzópaklit és vedd a kezébe ennek a két húzópaklinak a legfelső két-két lapját! Csak a köröd végén kell megvizsgálnod, hogy hány lap maradhat a kezében.

Magic Potion (Varázssital)

2 varázserő

Semleges

Az egyik lovagod (Knight) vagy sárkányod (Dragon) Ereje megduplázódik az ellenfél következő körének a végéig.

Magical Eye (Varázsszem)

1 varázserő

Semleges

Az egyik húzópaklit átnézheted és egy lapot a kezébe vehetsz, majd a kezedből egy lapot ugyanannak a húzópaklinak az alá kell tenni.

(A keresés során nem változtathatsz meg a lapok sorrendjét.)

Prophecy (Prófécia)

1 varázserő

Semleges

Válassz ki négy húzópaklit és mindegyiknek nézd meg a legfelső lapját!

Timejump (Időugrás)

2 varázserő

Védő

Az esemény kockán dobott eseményt semlegesíti, az esemény kockával újat kell dobni.

(Ekkor mindenképpen a második esemény jut érvényre.)

Wheel of Time (Az idő kereke)

2 varázserő

Semleges

Azelőtt használhatod ezt a varázslatot, hogy a saját körödben dobnál. Az esemény kockával ne dobj, ehelyett válassz ki, hogy melyik esemény történjen meg!