

PÁRBAJ A VÁROSÉRT

CARDIA

Egyszer egy fiatal kalandor kiszabadított egy nagy befolyású dzsinnt, aki csapdába esett egy mocsár szívében. Együtt építették fel Cardia varázslatos városát. Napjainkra virágzik az élet a városban, de négy csoport verseng a hatalomért: a *Lázadók a Mocsárvidékről* 🧟, az *Akadémia Tudósai* 🧙, a *Céhesek a szerszámaikkal* 🔪 és a kalandor leszármazottai a *Dinasztia* 🏰.

Aki megnyeri a hatalom pecsétgyűrűgyűrűjét, és ezáltal elnyeri a csoportok kegyét, az válik Cardia uralkodójává. Játssz ki a kártyáidat a megfelelő időben, és járj túl az ellenfeled eszén!

TARTALOMJEGYZÉK

Játékelemek és felépítés	2-3
Kártyák, célok és játékmenet	4-5
Egy kör	5-11
A játék vége	12
A nehézségi fok kiválasztása	14-15
Kulcsszavak	16-18
A kártyák részletesen	19-24

itt már készen álltok a játékra



A www.hans-im-glueck.de/cardia oldalon találsz az útmutatóról egy videót és egy nagyobb méretben olvasható változatot, valamint 4 játékosnak játékvariációt.

A JÁTÉKELEMEK



2 x 32
karakterkártya



4 áttekintőkártya



8 helyszínkártya



12

pecsétgyűrű



6

időjelző



22 módosító különböző elő- és hátoldallal
(8x1, 8x3 és 6x5)

ELŐKÉSZÜLETEK

1 Üljetek le egymással szemben. Tegyétek az asztal szélére a **pecsétgyűrűket** , **módosítókat**  és az **időjelzőket**  (lásd az ábrát a jobb oldalon).

2 Tegyétek ezek mellé egy lefordított pakliba rendezve a **helyszínkártyákat**. A helyszínkártyák hátoldalál lévő nyíl az asztal másik vége felé mutasson, ez megadja a játék irányát. Az *első játékokban hagyjátok figyelmen kívül a kártya elején álló hatást* (15., 22-23. oldal).

3 Válogassátok ki az összes olyan **karakterkártyát**, amelyen a jobb alsó sarokban egy I jelzés látható. Mindketten vegyetek magatokhoz 16

ugyanolyan hátlapú kártyát. Tegyétek vissza a dobozba azt a 32 kártyát, amelyeken II jelzés van (bővebben a 15. oldalon).

4 Keverjétek meg a 16 kártyát, és tegyétek le magatok elé képpel lefordítva egy pakliba rendezve. Ez a személyes húzópaklitok.

Mostantól ezt csak úgy nevezzük, hogy **pakli**.

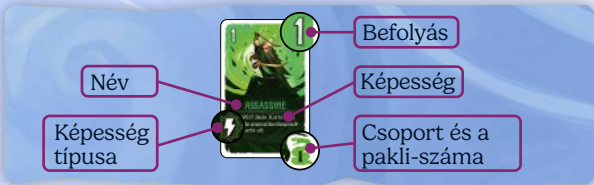
5 Húzzátok fel a felső **5 kártyát** a paklitokból a kezetekbe.

6 Tegyetek magatok elé egy-egy **áttekintő-kártyát**. A jobb felső sarokban **?** szimbólummal jelölve.



A KÁRTYÁK

A két pakli azonos, kivéve a hátlapjukat. Egy pakli 16 kártyából áll, 1-16 értékkel. Ezt az értéket nevezzük **befolyásnak**. Minden kártyának megvan a maga **képessége** is, és a **négy csoport** egyikéhez tartozik. A csoportokat szimbólumuk és színük alapján ismered fel:



CÉLOK ÉS JÁTÉKMENET

A Cardia kártyajáték egy párbaj. Minden körben **2 kártyát játszotok ki** egymás ellen. Ez a **találkozás**. A nagyobb befolyású kártya **pecsétgyűrűt**  kap, az alacsonyabb befolyású kártya **képessége** aktiválódik. A kijátszott kártyák **az asztalon maradnak**, és a képességeik módosíthatják őket.

A megnyert pecsétgyűrűk a játék során oldalt vált-hatnak – erről kicsit később olvashattok bővebben.

Tegyétek az új találkozás lapjait az előzőleg lejátszott találkozás mellé a játék irányában úgy, hogy ezek a kártyák is egymással szemben legyenek, és így tovább.



Aki elsőként gyűjt 5 **pecsétgyűrűt**  a **saját kártyáira, megnyeri a játékot.**

Ajánlás: Játsszatok addig, míg egy játékos meg nem nyer 2 játékot.

EGY KÖR

Több kört játszatok, míg egyikőtök meg nem nyeri a játékot. Minden kör a következő 3 fázisból áll:

1.

Kártya-
kijátszás

2.

Képesség
aktiválás

3.

Kör vége

1. KÁRTYAKIJÁTSZÁS

Mindketten letesztek egy-egy lefordított kártyát, majd egyszerre felfeditek és összehasonlítjátok őket.

Kártyák lehelyezése: Kiválasztasz 1 kártyát a kezedből, és képpel lefelé leteszed a játéktérre a saját oldaladra. Bármelyik kártyádat választhatod. Az ellenfeled is kiválaszt 1 kártyát, amit lefordítva letesz a kártyáddal szemben a saját oldalára.

Kártyák felfedése: Egyszerre megfordítjátok a kártyákat, és összehasonlítjátok a két kártya befolyását. A nagyobb befolyású kártya nyeri a találkozást. A találkozás győztese a győztes kártya alsó szegmensére tesz egy pecsétgyűrűt  a készletből.

Döntetlen: Ha mindkét kártya befolyása egyenlő, akkor egyik kártya sem nyeri meg a találkozást. Tehát egyik kártyára sem kell pecsétgyűrűt tenni. Ilyenkor hagyjátok ki a 2. fázist (*Képesség aktiválása*), és azonnal lépjeteek tovább a 3. fázisba (*A kör vége*).

2. KÉPESSÉG AKTIVÁLÁS

A találkozás vesztese, azonnal aktiválja a kártyája képességét.

Megjegyzés: Néha előnyös lehet elveszíteni egy találkozást azért, hogy aktiválhasd a kártyád képességét.

Az aktivált képességet a lehető legteljesebb mértékben és minden következménnyel együtt kell érvényesíteni minden kártyára. Ehhez kövesd a kártyán leírtakat.

Megjegyzés: Akkor is játszatsz egy kártyát, ha a képességét egyáltalán nem, vagy csak részben tudod érvényesíteni.

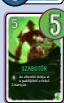
Fontos: Csak annak a kártyának a képessége aktiválódik, amely elvesztette az 1. fázisban a találkozást. Ha ez miatt a képesség miatt egy már játszott kártya elveszíti a találkozást, annak a képessége utólag nem aktiválódik.

Fontos: A játékot vagy a játék menetét megváltoztató képességek mindig elsőbbséget élveznek a játékszabályokkal szemben.

Kétféle képességtípus létezik, amelyeket az ikonjukról ismerhettek fel: ⚡ egyszeri képességek és ∞ állandó képességek. Egyes képességek megváltoztatják a kártyák befolyását (10.-11. oldal).

⚡ Egyszeri képesség

Az egyszeri képességgel közvetlenül akkor foglalkoztok, amikor aktiváljátok.



A **te SZABOTŐR (5)** kártyád elveszíti a találkozást. Tehát aktiválsz a képességét: *Az ellenfeled eldobja a paklijából a felső 2 kártyát.*

Az ellenfeled a két kártyát képpel felfelé teszi a dobópaklijára.

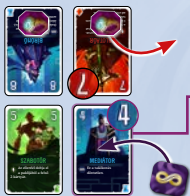
∞ Állandó képesség

Amikor aktiválsz egy állandó képességet, egy időjelzőt ⌚ teszel a kártyára. A kártyád állandó képessége ettől kezdve aktív.



A kártya képessége akkor is aktív marad, ha a kártya a játék folyamán később megnyeri a találkozást.

Ha az időjelzőt  eltávolítod a kártyáról, a képesség attól a pillanattól nem aktív. Ekkor azonnal vidd végig az ebből eredő változtatásokat (a már lejátszott találkozásokban is).



Az ellenfeled ezt a találkozást is megnyeri, és pecsétgyűrűt  helyez a kártyájára.

Aktiváld a **MEDIÁTOR (4)** képességét: Ez a találkozás döntetlen.

Elhelyezel egy időjelzőt  a **MEDIÁTOR** kártyán. Amíg az időjelző ott van, ez a találkozás döntetlen.

Tehát visszahelyezed a pecsétgyűrűt a szemközti kártyáról a közös készletbe.

Megjegyzés: Bizonyos képességek lehetővé teszik, hogy időjelzőket helyezz el a már lejátszott kártyákon. Ez lehetővé teszi, hogy akár utólag is aktiváld egy kártya állandó képességét.

Befolyás megváltoztatása

Bizonyos képességekkel megváltoztathatod egy kártya befolyását. Ilyenkor elveszel egy **módosítót**  a **megadott értékben** a készletből, és ráteszed a megfelelő kártyára a befolyása alá.



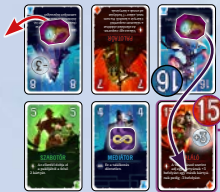
Megjegyzés: Néha több módosítóra van szükség a megadott érték eléréséhez (pl. +7 =   ).

A kártyán lévő összes **módosító értéke azonnal** hozzáadódik vagy levonódik a kártya befolyásából. Mindaddig érvényesek, amíg a kártyán vannak.

Ha ez megváltoztatja a találkozás kimenetelét, akkor a pecsétgyűrűt  áthelyezed a győztes kártyára, vagy visszahelyezed a készletbe (döntetlen esetén).

*Emlékeztető: Ez **nem** aktiválja a másik kártya képességét.*

Különleges eset: A    lapkák nincsenek korlátozva. Ha elfogynak a közös készletből, pótoljátok valamivel, improvizáljatok!



Aktiválsd a **FELTALÁLÓ (15)**

képességét: választásod szerint +3 befolyás egy kártyára és -3 befolyás egy másik kártyára.

Ráteszed a **FELTALÁLÓ** kártyára a **+3** jelzőt, és ezzel megnyered a találkozást. Tedd át a pecsétgyűrűt a **FELTALÁLÓ** kártyára. A **DZSINN (16)** képessége

nem aktiválódik. Ezután ráteszed a **-3** jelölőt az ellenfeled két körrel korábban kijátszott **BÍRÓNŐ (8)** kártyájára. Ez a találkozás most döntetlen lett, ezért visszateszed a pecsétgyűrűt a közös készletbe.

3. A KÖR VÉGE

A kör végén húzz 1 kártyát a paklidból a kezedbe.

Ha a paklid üres, már nem tudsz kártyát húzni. A dobópaklit nem keveritek újra. **Nem** veszítettél, ha nem tudsz húzni.

Megjegyzés: Mindig pontosan 1 kártyát húztok. Így előfordulhat, hogy a játék során kevesebb vagy több mint 5 kártya van a kezetekben.

Ezután kezdjétek el az új kört az 1. fázissal.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, ha az alábbi feltételek valamelyike teljesül:

- 1. fázisban: Az ellenfeled már nem **tud több kártyát kijátszani**. Győztél!
- 2. fázisban: Aktiválsz **egy képességet, amely megnyeri a játékot**. Győztél!
- 3. fázisban: A kör végére **5 vagy több pecsétgyűrűt**  gyűjtöttél a kártyáidra. Győztél!

Döntetlen: Ha mindkettőtöknek ugyanannyi, de legalább 5 pecsétgyűrűje van a kör végén. Ilyenkor addig játszotok tovább, míg egyikőtöknek nem lesz több pecsétgyűrűje, vagy más módon nem nyer.

Megjegyzés: A képességek hatásait a pecsétgyűrűk megszámlálása előtt érvényesítitek.

Speciális eset: Ha már egyikőtök sem tud kártyát kijátszani, akkor az a győztes, akinek több pecsétgyűrűje van. Ha a pecsétgyűrűk számában is egyezés van, akkor a játék kimenetele döntetlen.

Most már elkezdhettek játszani!

Az áttekintőkártyán találtok egy rövid összefoglalót. Ha bármilyen kérdésetek van, nézzétek meg a Kulcsszavak (16-18. oldal) vagy a megfelelő kártyák (19-20. oldal) leírásánál.

Ha már játszottatok néhány partit, akkor olvassatok tovább a következő oldalon.

Részletesebb példa egy körre



1. fázis: lefordítva letesztek 1-1 kártyát a kezetekből az előző találkozás mellé. Ezután egyszerre felfeditek a lapokat. Az ellenfeled **ÓRAKÉSZÍTŐ (11)** nagyobb befolyású, mint a **BÍRÓNŐ (8)**. Tehát az Órakészítő kap 1 pecsétgyűrűt .



2. fázis: **Aktiváld** a **BÍRÓNŐ (8)** állandó képességét: Minden döntetlen találkozást megnyersz (az ezutánikat is). Ráteszel 1 időjelzőt  a **BÍRÓNŐ** kártyádra és 1 – 1

pecsétgyűrűt teszel arra a két kártyára, amik a korábban döntetlennel zárult találkozásnál fekszenek.

3. fázis: Mindketten húztok 1 – 1 kártyát a saját paklitokból a kezetekbe.

A NEHÉZSÉGI FOK KIVÁLASZTÁSA

Néhány játék után variálhatjátok a játékot a helyszínekkel, valamint a II jelzésű lapokkal. Annak érdekében, hogy könnyebben válasszatok a sok lehetséges kombinációból, négy nehézségi szintet különböztetünk meg a 💀 számtól függően.

0-1 💀: Bérgyilkosok kiképzése

2 💀: Tapasztalt feltalálók

3-4 💀: Hatalmas mágusok

5+ 💀: A dzsinn le van nyűgözve!

A szint meghatározásához adjátok össze a használt pakli és a kiválasztott helyszínkártya 💀 értékeit.

A helyszínkártyák nehézségét a jobb felső sarokban látjátok.

Az I-es pakli értéke 0 💀, a II-es pakli értéke 1 💀.

A helyszín nélküli játékban 0 💀 van. A helyszíneken 1-3 💀 van. Példa: II-es pakli (1 💀) +  = 3 💀.

Ajánlás: Először válasszatok egy helyszínt 1 💀 szimbólummal, és játsszatok vele az I-es paklival, majd később új kombinációkat is próbáljatok ki.



II-ES PAKLI

A II-es pakli úgy működik, mint az I-es pakli, csak új képességekkel. Tegyétek vissza az I-es pakli összes kártyáját a dobozba, és vegyétek ki a 32 kártyát a jobb alsó sarokban lévő II-es jelöléssel. Az előkészületek itt is megfelelnek az eddig olvasottaknak (2-3. oldal).



Ajánlás: Játsszatok a II-es paklival először helyszín nélkül.
A II-es pakli egyes lapjairól a 21-22. oldalakon olvashattok részletesen.

HELYSZÍNEK -

Válasszatok 1 helyszínt, és helyezétek képpel felfelé a pakli tetejére. *Mostanra már emlékeztek a játék irányára.*



Minden helyszínnnek van egy speciális szabálya, amely az egész játékra vonatkozik. Az egyes helyszínekről a 22-23. oldalon olvashattok.

Még több kihívásra vágytok? Saját felelősségre egyszerre több helyszínen is játszhattok.

A KOMBINÁLÁS

Ha már jól ismeritek a játékot, akkor a paklikat egymással is kombinálhatjátok. Ehhez vehetitek például az összes sárga lapot az I-es pakliból, az összes piros lapot a II-es pakliból stb. Azonban mindig azonos paklival kell játszani. *Különböző paklikkal való párbajokhoz más mágikus játékokat ajánlunk.*

KULCSSZAVAK

Befolyás:

- A játék bármely pontján, ha módosítók megnövelik egy kártya befolyását és így nagyobb lesz a kártya befolyása, mint a vele szemben fekvő kártyáé, akkor, helyezz 1 pecsétgyűrűt a befolyásosabb kártyára, és távolítsd el a pecsétgyűrűt, ha szükséges, az összes pecsétgyűrűt a kisebb befolyású kártyáról.
- Ha egy kártyán több módosító (pozitív és negatív) van, akkor azok összevonódnak egymással. Csak az összevonás utáni eredményt tedd a kártyára. A kártyának negatív befolyása is lehet.
- Ha egy képesség a „következő kijátszott kártyára” vonatkozik, akkor a megfelelő módosítót az aktuális kártyád mellé helyezed a játék irányában. Miután felfedted az új kártyát, tedd rá a módosítót. Ez azonnal beleszámít a kártya befolyásába, azaz már az 1. fázisban, amikor összehasonlítjátok a kártyákat.



Aktiváld az ÓRAKÉSZÍTŐ (11): Adj a kártyádnak +3 befolyást az előző találkozásban, valamint a következő találkozásban.

A korábban **általad** kijátszott **SEBÉSZ (3)** kártyára helyezed  jelölőt. Ezután a következő kártya helyére is helyezel egy  jelölőt.

- Nem helyezhetsz módosítókat a kezetekben lévő kártyákra, a dobópaklikban vagy a húzópaklikban lévő lapokra.

Kártyák eldobása:

Képességektől függően el kell dobnod a kártyákat a kezedből, pakliból vagy a már kijátszott kártyákból. Az eldobott kártyákat már nem használhatod.



- Az eldobott kártyákat képpel felfelé teszed a saját dobópaklidra. Az eldobott kártyákon lévő összes lapka visszakerül a közös készletbe. Bármikor megnézheted a saját és az ellenfeled dobópakliját.
- Amikor egy találkozás mindkét kártyáját eldobjátok, akkor az összes következő találkozás lapjait elcsúsztatjátok, hogy az üres hely beteljen.

Másolás és aktiválás: Lemásolod egy másik kártya képességét, és aktiválsz, mintha ezen a kártyán lenne.

Aktiválás: Aktiválsz egy másik kártya képességét (a másik kártya helyén). Amikor aktiválsz egy állandó képességet, a szokásos módon egy időjelölőt teszel a kártyára.



Szemben fekvő kártya



A játék
iránya



Ellenfél
kártyája

A te
kártyád

Előző
találkozás

Aktuális
találkozás

Következő
találkozás

Kijátszott kártya: Képpel felfelé fordított kártya (beleértve az aktuális találkozás kártyáit is). Az eldobott kártyák nem számítanak kijátszott kártyának. Az „*egyik kijátszott kártyád*” egy olyan kártyának kell lennie, amelyet már kijátszottál. A „*választásod szerinti kártya*” lehet a te egyik kártyád vagy az ellenfeled egyik kártyája.

Előző találkozás: Az a találkozás, amely közvetlenül ez mellett van a játék menetével ellentétes irányban.

Korábbi találkozás: Minden olyan találkozás, amely ez előtt van a játék menetével ellentétes irányban.

Ezt követő találkozás: Egy már lejátszott találkozás, amely a játék irányában következik (nem a következő, még le nem játszott találkozás).

I-ES PAKLI - PONTOSÍTÁSOK



ORGYILKOS: Ez és az ellenfél lapja kijátszottnak minősül. Ezután dobjátok el őket (17. oldal).



MEDIÁTOR: Ha az időjelzőt eltávolítjátok, a képesség inaktívvá válik, a nagyobb befolyású kártya azonnal megnyeri a találkozást.



BÍRÓNŐ: Tegyel 1 pecsétgyűrűt a kártyádra minden olyan találkozásban, amely döntetlennel zárult. Ettől kezdve minden lejátszott találkozásban döntetlen esetén nyersz. A másik kártya képessége nem aktiválódik. Ha egy találkozás már nem döntetlen, a nagyobb befolyású kártya nyer. Ha ez a képesség inaktívvá válik, eltávolítod a megfelelő pecsétgyűrűket.

Ha a pecsétgyűrűk számában (3. fázis) van döntetlen, akkor ezzel a képességgel nem nyered meg a játékot. Ha az ellenfél is aktiválta ezt a képességet, mindketten megnyeritek az összes döntetlen találkozást.



BÁBJÁTÉKOS: Az újonnan kihúzott kártya hatalma határozza meg, hogy megnyered-e a találkozást. Ha a kihúzott kártya alacsonyabb befolyású, mint a **BÁBJÁTÉKOS**, akkor a képessége nem aktiválódik (mert egy képesség már aktiválódott ebben a találkozásban).

Ha nem tudsz kártyát húzni az ellenfeledtől, mert nincs kártya a kezében, akkor ő nem tud lapot kijátszani, ezért megnyered a játékot.



ÓRAKÉSZÍTŐ: Ha nincs korábbi találkozás, akkor a képességnek ez a része kimarad. A képességének a többi részét a szokásos módon használd.



KINCSTÁRNOK: Újabb pecsétgyűrűt teszel egy kártyára. Ez lehet az ellenfél lapja is.

Ez addig a kártyán marad, amíg a képesség aktív.



MOCSÁRŐR: A kör végén szokás szerint húzol 1 kártyát. Ettől kezdve 1 kártyával több van a kezedben.



NAGYMESTERNŐ: Ki kell választanod egy olyan kijátszott kártyát, amelynek az adott pillanatban legalább akkora befolyása van, mint a **NAGYMESTERNŐNEK**. Minden módosítót figyelembe kell vened. Úgy használod a lemásolt képességet, mintha a **NAGYMESTERNŐ** rendelkezne a képességgel, és aktiválná a maga helyén.



FELTALÁLÓ: A módosítókat helyezheted magára a **FELTALÁLÓRA**, valamint a szemközti kártyára is.



DZSINN: Azonnal megnyered a játékot. Még akkor is, ha az ellenfelednek 5 (vagy több) pecsétgyűrűje van (csak a 3. fázisban számoltok pecsétgyűrűket).

Ha nem találtad meg a választ, akkor itt keresgélj a gyakori kérdések, speciális esetek: www.hans-im-glueck.de/cardia



II-ES PAKLI - PONTOSÍTÁSOK



MÉREGKEVERŐ: Ha ennek vagy a vele szemben fekvő kártyának a befolyása később megváltozik, ez a képesség **nem** aktiválódik újra.



TELEKINETIKUS: Az összes időjelzőt és módosítót az egyik kártyádról felveszed, és átteszed mindet egy másik kártyára (ez lehet maga a **Telekinetikus** is). Nem szabad megosztanod őket több kártya közt. Ha időjelzőt helyezel egy nem aktivált tartós képességgel rendelkező kártyára, az azonnal aktiválódik.



KÖVET: A módosítót magára a Követre vagy a vele szemközt fekvő kártyára is elhelyezheted.



CSODAGYEREK: A módosítót magára a **CSODAGYEREKRE** vagy a vele szemközt fekvő kártyára is elhelyezheted.



ZSAROLÓ: Az ellenfelednek el kell dobnia 2 kártyát, mielőtt véghez vinné a 2. fázist. Ha nincs elég kártya a kezében, akkor a lehető legtöbb kártyát dobja el.



ILLUZIONISTA: A kártya képességét a szokásos módon aktiválad. Bármilyen elhelyezkedés amire a képesség utal a kiválasztott kártyához képest értendő, nem pedig az **Illuzionistához képest** (17. o.). Nem számít, hogy a választott képességet már aktiváltad-e korábban.



TANÁCSOSNŐ: Megnyered az előző találkozást, még akkor is, ha az döntetlen.



MECHANIKUS DZSINN: Ha az ezt követő találkozást eldobjátok, akkor a játék irányában következő legközelebbi találkozás számít ezt követőnek (lásd a 17. és 18. oldalt).

HELYSZÍNEK



KÍGYÓTEMLOM: Annak nincsen hatása, ha a játék során később ismét elveszíted a találkozást.



BAZÁR: A kártyahúzás csak a kör végén marad el. Amikor kártyákat húzol egy képesség hatása miatt, azt a szokásos módon teszed. Ha 0 vagy 1 lapod van, azonnal húzol 4 kártyát (függetlenül attól, hogy melyik fázisban).



VÁROSALAPÍTÁS ÜNNEPE: 3 egymást követő találkozást kell megnyerned. Nem számít, melyik fázisban vagytok. Ha egy kártyán 1-nél több pecsétgyűrű van, az akkor is csak 1 találkozásnak számít.



NAGY KÖNYVTÁR: Ha csak 1 kártya maradt a paklidban, akkor húzd fel azt a lapot. Ha a paklid üres, nem húzol.



RONCSTELEP: Már nem tudod érvényesíteni a hatását, ha csak 1 vagy 0 kártyát tudsz húzni a pakliból. Ha az utolsó 2 kártyát húzod a pakliból, 1-et visszateszel belőlük.



AUKCIÓSHÁZ: A hatás az 1. fázisban való felfedés után aktiválódik. A kártyán lévő összes lapkát figyelembe veszitek. Ugyanakkora befolyás esetén nem kell lapot dobni. A hatás csak azokra a kártyákra vonatkozik, amelyeket te magad játszol ki. Ha a paklid üres, hagyd figyelmen kívül a hatást.



ELÁTKOZOTT KATAKOMBÁK: Csak az 1. fázisban felfedett kártyákra érvényes. Lényegtelen, hogy a kártyát később eldobod-e vagy sem. Ha egy találkozás eltolódik, nem veszítesz.



KÖDÖS MOCSÁR: Az első körben még nem fedtek fel egyetlen kártyát sem. Bármikor újra megnézheted a képpel lefelé fordított kártyáidat. A „következő kártya, amit kijátszol” mindig arra a kártyára utal, amelyet a kezedből választasz (nem pedig arra, amelyik már lefordítva lent van).

Köszönet a szerzőktől:

Szeretnénk köszönetet mondani néhány különleges embernek: Raphaël, aki a kezdetektől fogva hitt a játékban, Gaëtan, egy második impulzusért, Johannes, a játék kiváló fejlesztéséért, a Hans im Glück nagyszerű csapatának, a sok-sok játéktesztelőnek (különösen a CAL-ból). Faouzi külön köszönetet mond a következőknek: Titou, Malik és Rafik. Mathieu köszönetet mond Remnek.

RÖVID ÁTTEKINTÉS A JÁTÉK VÉGÉRŐL

lásd
a 12. oldalt

A játék véget ér és nyersz, ha:

- Az ellenfeled nem tud kijátszani kártyát (1. fázisban)
- Egy képesség ezt mondja neked (2. fázisban)
- Legalább 5 pecsétgyűrűd van a kör végén (3. fázisban)

ILLUSZTRÁCIÓ

Dominik Mayer: művészeti vezető borító, ÁRNYÉKVADÁSZ,
BÁBJÁTÉKOS, MÉRNÖK, KORONAHERCEG

Jonas Schmutzler: hátlap, Jövendőmondó, PALOTAŐR, BÍRÓNŐ,
MOCSÁRŐR, FELTALÁLÓ, DZSINN, ZSAROLÓ, TANÁCSOSNŐ ALAPÍTÓI FESZTIVÁL

Ingram Schell: SEBÉSZ, MÉREGKEVERŐ, KÖVET, ADÓSZEDŐ, ILLUZIONISTA,
BOSZORKÁNYKIRÁLY, MECHANIKUS DZSINN, RONCSTELEP, AUKCIÓSHÁZ

Qistina Khalidah: ORGYILKOS, MÁGUSNŐ, MEDIATOR, SZABOTŐR, ÓRAKÉSZÍTŐ,
NAGYMESTERNŐ, TELEKINETIKUS, ELEMENTARISTA, ELÁTKOZOTT KATAKOMBÁK

Florian Herold: KINCSTÁRNOK, LÁZADÓ, KÖNYVTÁROSNŐ, CSODAGYEREK,
ARISZTOKRATA, KÍGYÓTEMPLOM, NAGY KÖNYVTÁR, BAZÁR, KÖDÖS MOCSÁR

Importálja és forgalmazza Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. www.piatnik.hu,
Származási hely: EU

© 2025 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15, 80809 München



Szerző: Mathieu Rivero
& Faouzi Boughida
Kivitel: Franz-Georg Stämmele
Illusztráció: Dominik Mayer,
Jonas Schmutzler, Ingram Schell,
Qistina Khalidah, Florian Herold

