

BEN EISNER TIM EISNER
IAN MOSS MANNY TREMBLEY



CSODAORSZÁG
CSATAI



Játékszabály

Csodaországból kiveszett minden báj és bolondéria...

Hol egyszer móka és kacagás uralkodott, ott most csak haragot találni. A teapartin senki sem örül meg, a Vörös Királynő suttogva beszél, a Gruffacsór megszökött a versből, így amikor Alice visszatér Csodaországba, az már csak halvány árnyéka önmagának. A vezetők elkezdtek felfegyverkezni, hogy helyreállítsák szeretett Csodaországukat. Egyesek végtelen teapartikért harcolnak, némelyek pusztán a harc kedvéért, mások fejeket akarnak leütnetni, illetve van valaki, aki szeretné visszaállítani Csodaország tökéletesen logikátlan világát.

Tartalomjegyzék

A játék alkatrészei	2
A játék előkészületei	4
A játékosok előkészületei	5
A játékmenet áttekintése	6
A teaparti	6
A teaparti menete	7
A teaparti vége	7
Teapartikártyák hatásai	8
Csatlóskártyák	9
Vezetők képességei	10
Harc fázis	12
A csata kimenetele	14
Játék végi pontozás	15
Példa egy csatára	16
Példák a küldetésekre és a kovácsolásra	20
Kétszemélyes játékszabály	21
Készítők	21
Szószedet	22
GYIK	22
Képességek pontosítása	23

A játék alkatrészei



1 JÁTÉKTÁBLA



5 JÁTÉKOSTÁBLA



70 TÁMOGATÓ (SZÍNENKÉNT 14)



25 KASTÉLY (SZÍNENKÉNT 5)



6 RÉGIÓPONTÓZÓ JELŐLŐ



2 x 4J/5J JELŐLŐ



30 FRAKCIÓJELŐLŐ (SZÍNENKÉNT 6)



5 VEZETŐFIGURA ÉS 13 CSODAORSZÁGLAKÓ-FIGURA



5 x +50 PONTJELÖLŐ



20 KEZDŐ FRAKCIÓKORONG (FRAKCIÓNKÉNT 4)



20 FOGADÁSKÁRTYA



30 KÜLDETÉSKÁRTYA



30 EREKLYEKORONG (FRAKCIÓNKÉNT 6)



24 CSODAORSZÁGLAKÓ-ÉS 21 CSATLÓSKÁRTYA



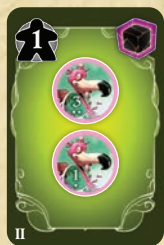
5 HADERŐJELÖLŐ



5 PAJZS



24 CSODAORSZÁGLAKÓ-KORONG (12 x 2)



90 (3 x 30) TEAPARTIKÁRTYA



KEZDŐCSATA-JELÖLŐ



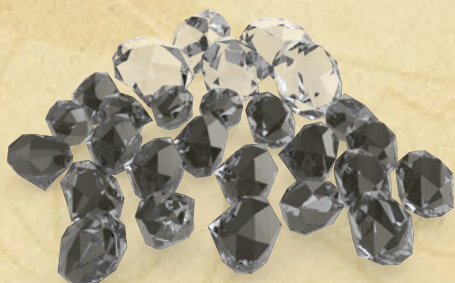
25 KOVÁCSOLÁS-KORONG



34 ŐRÜLETKORONG (29 SIMA, 5 DUPLA)



7 MÉREG-KORONG



40 SZILÁNK (30 1-ES ÉRTÉKŰ ÉS 10 5-ÖS ÉRTÉKŰ)



1 SZILÁNKKOCKA



5 HÚZÓZSÁK



95 CSATLÓSKORONG (TÍPUSONKÉNT 19)
FLAMINGÓ | LÉNY | VÖRÖS BÁSTYA | RÓZSA
KÁRTYAKATONA

A játékosok előkészületei

A Minden játékos válasszon egy frakciót, és vegye magához a következőket:

- ⊗ 1 játékos-tábla (kétszemélyes játéknál a tábla kétszemélyes oldalát használjátok)
- ⊗ 14 támogató
- ⊗ 5 kastély
- ⊗ 1 vezetőfigura
- ⊗ 4 kezdő frakciókorong (1, 1, 1, 2 értékben)
- ⊗ 6 ereklyekorong (3-as értékben)
- ⊗ 1 húzózsák
- ⊗ 1 +50 pontjelölő
- ⊗ 4 fogadáskártya (kivéve kétszemélyes játékban)
- ⊗ 1 dupla örületkorong (sötétkék korong 2 „egység eltávolítása” szimbólummal)
- ⊗ 2 sima örületkorong (lila korong 1 „egység eltávolítása” szimbólummal)
- ⊗ 1 kovácsoláskorong
- ⊗ 6 frakciójelölő
- ⊗ 1 haderőjelölő
- ⊗ 2 segédletkártya



Amennyiben a Gruffacsórral játszol, vegyél magadhoz játékoszám + 2 méregkorongot. Helyezd ezeket a játékos-táblád mellé, a megmaradt korongokat pedig tedd vissza a játék dobozába.

B Tegyétek a kastélyokat és a támogatókat a játékos-táblátok mellé.

C Tegyetek 4 támogatót a játékos-táblátok harmadik kovácsolássávján lévő kijelölt helyekre.

D Tegyetek 4 ereklyekorongot a játékos-táblátok jobb oldalára, az ezekkel azonos szimbólumokra.

E Tegyetek 1-1 frakciójelölőt a játékos-táblátok bal oldalán található négy fejlesztés mellé, majd helyeztetek 1 jelölőt a vezető ereje sáv 1-es mezőjére (kard szimbólum).

F Tegyetek a húzózsákokba 4 kezdő frakciókorongot, 2 ereklyekorongot, 1 kovácsoláskorongot, 1 dupla örületkorongot és 2 sima örületkorongot.

Így a Vörös Királynő a következőket teszi a zsákjába:



G Tegyétek a pajzsot ép oldalával felfelé a játékos-táblátok bal felső sarkára.

H Mindenki tegye egy frakciójelölőjét a pontozósávra.

I Mindenki tegye a haderőjelölőjét a haderősáv elejére.

J Húzzon mindenki 2 küldeteskártyát. Válasszatok 1-et, amit képpel lefelé a játékos-táblátok mellé tesztek, majd keverjétek vissza a másikat a pakliba.

K Azon frakciók fogadáskártyáit, amelyek nincsenek játékban, tegyétek vissza a dobozba.

L Keressétek ki az adott játékra választott csatlóskártyakészlethez tartozó segédletkártyát (A, B, C, D). Ezt helyeztetek a játékos-táblátok mellé, a többi segédletkártyát pedig tegyétek vissza a dobozba.

M A vezetőfigurákat tegyétek a teaparti asztalfőjére.

N Az lesz a kezdőjátékos, aki a legutóbb ivott teát. Az alábbi táblázatnak megfelelően osszatok ki szilánkokat.

H

J

B

L

C

D

Vigyázz, kész, rajt!

Osszatok minden játékosnak a játékoszámának és játékosrendnek megfelelő mennyiségű szilánkot, és mindenki tegye ezeket a játékos-táblája mellé.

Az óramutató járásának megfelelően

	1. JÁTÉKOS	2. JÁTÉKOS	3. JÁTÉKOS	4. JÁTÉKOS	5. JÁTÉKOS
5 JÁTÉKOS	●●●●●	●●●●	●●●	●●	●
4 JÁTÉKOS	●●●●	●●●	●●	●	
3 JÁTÉKOS	●●●	●●	●		
2 JÁTÉKOS	●●	●			

A játékmenet áttekintése

A játékosok egy-egy csodaországi híresség szerepét töltik be, akik harcba küldik frakciójukat, hogy visszaállítsák Csodaország rendjét. A játék 3 fordulón keresztül zajlik (I, II, III). Minden fordulóban lesz egy Teaparti és egy Harc fázis.

A Teaparti fázisban a szereplők körbe-körbe rohangálnak a teapartin, hogy felkészüljenek a csatákra. Annak érdekében, hogy az egyes régiókban megvethessétek a lábatokat, támogatókat helyeztek azokra, igyekeztek magatok mellé állítani csodaországlakókat, szövetségeseket toboroztok csatlóskorongok formájában, és lehetőséget találtok arra, hogy varázslatos kovácsolással kifejlesszék frakciótok egyedi képességeit.

A teaparti

A Kalapos teapartija egy eszeveszett hely, telis-tele csatlósokkal és izgalmas lehetőségekkel.

A körötökben az óramutató járása szerint mozoghattok körbe az asztalon, és bármelyik székre ráléphettek, hogy megkapjátok az ott lévő kártyán látható erőforrásokat. Vigyázzatok, hogy ne mozogjatok túl gyorsan! Minden alkalommal, amikor keresztülhaladtok az asztalfőn, szilánkokat gyűjtötök be, amelyek őrelethez vezetnek.

A teaparti alatt 2 fő célotok lesz: egységeket felhelyezni azokba a régiókba, ahol csatázni szeretnétek, továbbá csatlóskorongokat és csodaországlakókat gyűjteni, akik segítenek nektek a csatákban.

A Harc fázisban minden olyan helyen csatáztok, ahová egységeket helyeztetek fel, továbbá bevethetitek a csatlósokat, akiket a teaparti során szereztetek. Egy csata során a húzószákból csatlóskorongokat húztok, ezzel felhasználva erejüket az összecsapásban. A csatában az a játékos győz, akinek a legnagyobb az ereje, ezzel győzelmi pontokat szerez, és kastélyt építhet az adott régióban. De vigyázat! A törött tükörből kiszabadult őrület mindenfelé terjed. Minél tovább csatáztok, annál nagyobb az esélye, hogy a támogatóitokat megrontja a gonosz, és elhagyják seregeiteket.

MEGTERÍTENI A PARTIHOZ

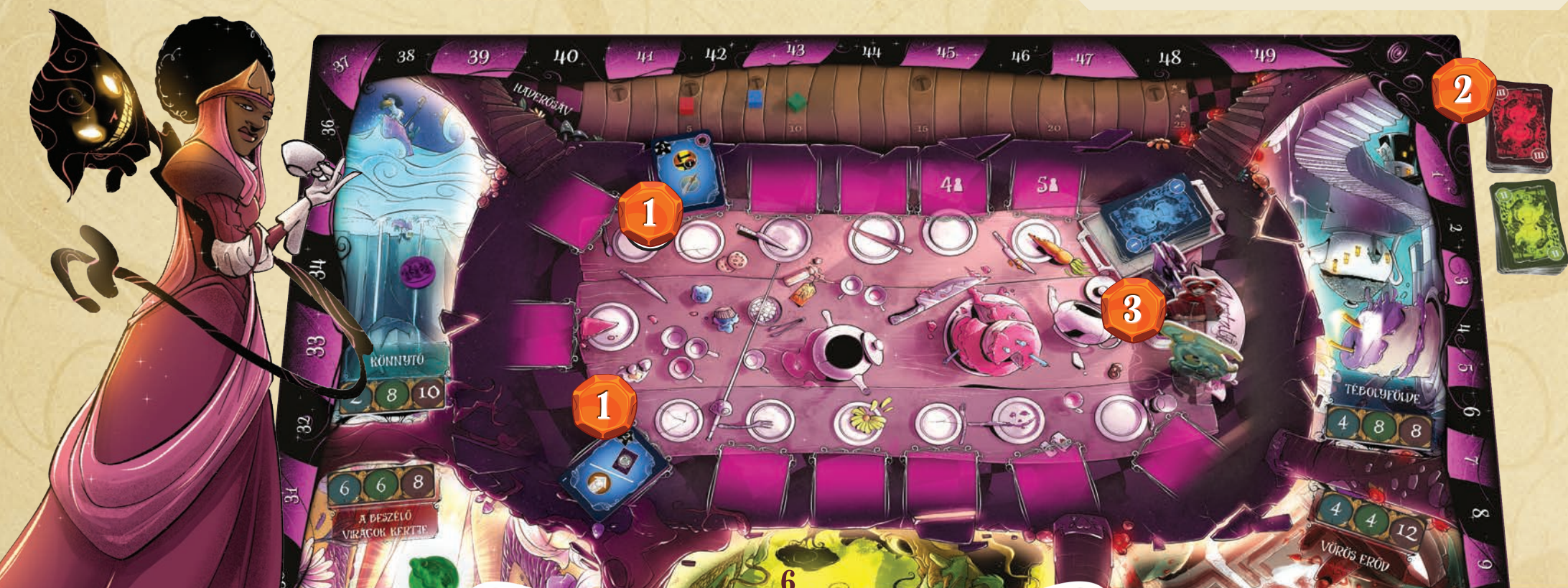
Minden fordulónak külön teapartipaklija van. Kövessétek az alábbi lépéseket az új forduló előkészítéséhez (az első fordulóhoz ezeket már végrehajtottátok a játék előkészületei során):

1. Dobjátok el minden előző fordulóból megmaradt teapartikártyát.
2. Csapjátok fel minden üres helyre egy-egy kártyát, az asztalfő jobb oldalán lévő mezővel kezdve, majd óramutató járása szerint haladva. Bizonyos helyeken játékosszám található – ide csak akkor tegyetek kártyát, ha legalább annyian játszottok, mint amennyit a szám mutat.
3. Helyezzétek a vezetőfigurákat az asztalfőre.
4. A második és harmadik fordulóban az a játékos kezd, akinek a legkevesebb pontja van. Egyenlőség esetén lesz a kezdőjátékos, akinek összesítve kevesebb egysége van a különböző régiókban. Ha így is holtverseny van, a több szilánkkal rendelkező játékos kezd. A játékosok az óramutató járása szerint kerülnek sorra.

A megszerzett teapartikártyákat a játékosok az egész játék során maguk előtt gyűjtik, hogy emlékeztessék őket, milyen korongok kerültek a zsákjukba, illetve a játék végén a küldetések pontozásába is beleszámíthatnak.

Győzelem

A játékosok küldetések teljesítésével, kastélyok építésével és győzelmi pontok (GYP) gyűjtésével nyerik el Csodaország támogatását. Az a játékos, aki ezekből a legtöbb pontot gyűjti össze a harmadik forduló végére lesz Csodaország újdonsült uralkodója és a játék győztese!



A teaparti menete

KÁRTYA KIVÁLASZTÁSA

Amennyiben a saját körötökben az aktuális forduló teapartikártyáiból négynél kevesebb van nálatok, mozgassátok a vezetőtöket az óramutató járásának megfelelően bármennyit, hogy egy olyan szabad mezőre érkezzen, ahol van rendelkezésre álló kártya (A). Vegyétek el a kártyát és az azon látható jutalmakat (B), és a megszerzett támogatókat helyezzétek fel egy tetszőleges régióba (C).



PIHENÉS AZ ASZTALFŐNÉL

Ha elérték az asztalfőhöz, ideiglenesen meg kell állnotok, hogy dobjatok a szilánkkockával (D), és begyűjtsetek annyi szilánkot, amennyit a kocka mutat. Ezután töltsétek fel teapartikártyával az üres mezőket (ahol nincs se kártya, se figura) (E). Ezután folytassátok a körötöket, és mozgassátok a figurátokat egy szabad mezőre. Az asztalfőn körönként csak egyszer haladhattok át.



BEVONULÁS CSODAORSZÁGBA

Amennyiben a körötök elején már van nálatok négy kártya a forduló teapartikártyáiból, helyezzétek a vezetőtöket a játéktáblán lévő 5 régió valamelyikébe (F). Amikor az utolsó vezetőfigurát is lehelyeztéték, a teaparti véget ér.



A TEAPARTI VÉGE

A teaparti akkor ér véget, amikor minden játékos elvett 4 kártyát és lehelyezte a vezetőjét az egyik régióba.

Az őrült Kalapos teája ilyenkor mindenkire kifejti a hatását, így minden játékos kap 1 örületkorongot a készletből, amelyet a húzószakjába tesz.

A legtöbb szilánkkal rendelkező játékosok kapnak 1 további örületkorongot a húzószakjukba, majd eldobják a szilánkjuk felét (felfelé kerekítve).

Ha az említett lépések bármelyikénél nincs elegendő örületkorong, hogy egyenlően el lehessen osztani a játékosok között, senki sem kap örületet. Ha emiatt a játékosok nem kapnak örületet a legtöbb szilánk után, nem dobhatnak el szilánkot sem.

Teapartikártyák hatásai

A teapartikártyákon különböző jutalmak (néha büntetések) láthatók, ezeket tetszőleges sorrendben a lehető legteljesebben kell végrehajtani.

Egységek

Helyeztetek fel annyi egységet **egy tetszőleges régióba**, amennyi a kártya bal felső sarkán látható. Ezek jellemzően támogatók lesznek, de felhelyezhettek korábban megszerzett csodaországglakókat is.



Ha már nincs támogató a készletetekben, minden fennmaradó egységért visszahívhattok egy már felhelyezett támogatót vagy egy állatokat irányított csodaországglakót, hogy egy másik régióba tegyétek.

Amennyiben egy teapartikártyán két külön egység felhelyezése szimbólum található (a bal felső sarokban és középen), a külön jelölt egységeket különböző régiókba is felhelyezhetitek.

Csatlóskorongok



Vegyétek el a megadott korongot, és tegyétek a húzózsákokotkba. Minden csatlóskorongnak van gyenge (•) és erős (••) változata, kivéve a kovácsoláskorongokat, amelyeknek csak gyenge változatuk van. Figyeljete rá, hogy a megfelelő erősségű korongot tegyétek a zsákba!

Bármilyen csatlós

Válasszatok egy tetszőleges csatlóskorongot a feltüntetett erősségben: 1 pötty jelöli a gyenge, 2 pötty jelöli az erős korongot.



Szilánkkocka

Ez a szimbólum néhány kártya jobb felső sarkán látható. A kártya megszerzésénél dobjatok a szilánkkockával, és gyűjtsetek be annyi szilánkot, amennyit a kocka mutat.



Pajzs

Ha a pajzsod a törött oldalán van, amikor megszerzed ezt a kártyát, fordítsd át az ép oldalára.



Csodaországglakók

Válasszatok egyet a felcsapott csodaországglakó-kártyák közül, majd helyezétek a játékosablátok mellé. Ez a csodaországglakó a játék végéig veletek marad. 2 típusú csodaországglakó van:



FIGURA

A figurás csodaországglakó-kártyákon a jobb alsó sarokban a figura képe látható (mint alább a Fehér Nyuszi kártyán).



Amikor csodaországglakó-figurát szereztek, azonnal helyezétek fel egy tetszőleges régióba.

KORONG

A korongos csodaországglakó-kártyákon alul a korong képe látható. Amikor ilyen kártyát szereztek, tegyétek a 2 megfelelő korongot a húzózsákokotkba.



Miután megszerzettetek egy csodaországglakó-kártyát, csapjatok fel egy új kártyát a helyére.

Frakcióképességek

Ezek a szimbólumok lehetővé teszik, hogy kifejlesszék a frakciótok egyik képességét. Távolítsatok el 1 választott képesség mellett található korongot.

A képességeket tetszőleges sorrendben fejleszthetitek. Minden frakciónak 4 képessége van: 2 a frakcióhoz tartozó erejlyekorongokat fejlesztí, 2 pedig passzív képesség.



Szilánk eldobása

Dobjatok el a feltüntetett számnak megfelelő mennyiségű szilánkot.



Kastély

Helyeztetek le egy kastélyt egy olyan régióba, ahol még nincs kastélyotok. Ha van egységetek az adott régióban, a kastély 2 haderőt ad a csata kezdetén. A játék végén a kastélyok győzelmi pontot érnek.



Vezető ereje

Növeljétek meg a vezetőtök erejét 1-gyel. Ha elértétek a vezető erejének a maximumát (6), akkor ehelyett dobjatok el egy szilánkot.



Őrület eldobása

Ez a jutalom lehetővé teszi, hogy kikeressetek a húzózsákokból 1 sima őrületkorongot, és végleg eldobjátok azt. Dupla őrületkorongot nem dobhattok el.



Küldetések

Ez a jutalom lehetővé teszi, hogy felhúzzatok 1 küldeteskártyát.



Ez a jutalom lehetővé teszi, hogy felhúzzatok 2 küldeteskártyát. Ezután dobjatok el egy tetszőleges küldeteskártyát a kezetekből.



Perjeles kártyák

Néhány kártyának perjel van a közepén, ami elválasztja a szimbólumokat. Amikor ilyen kártyát szereztél, választanotok kell a felső és az alsó jutalom közül egyet. Mindig megkapjátok a kártya bal felső sarkán látható egységeket. Ha a kártya jobb felső sarkán szilánkkocka szimbólum látható, dobnotok kell a kockával.



Romlott kártyák

Azoknál a teapartikártyáknál, amelyek szürke hátterűek, és az egyik jutalomnál szilánkkocka szimbólum látható, két lehetőségetek van:

- ☉ Dobtok a szilánkkockával, hogy megkapjátok a hozzá tartozó jutalmat, és begyűjtötök annyi szilánkot, amennyit a kocka mutat.
- ☉ Figyelmen kívül hagyjátok a szilánkkockás jutalmat, és csak a többi jutalmat szerzitek meg.



Korlátozott számú tartozékok

A csatlóskorongok száma korlátozott. Amennyiben olyan csatlóskorongot szereznétek, ami már elfogyott, helyette választhattok egy tetszőleges, ugyanolyan erősségű (gyenge vagy erős) csatlóskorongot.

Csatlóskártyák

A játékban 4 készlet csatlóskártya található. Használhattok a különböző készletekből vegyesen is kártyákat, azonban az egyes készletek kártyái egyensúlyban vannak, megkönnyítendő a választást és a velük való játékot.

Azoknak, akik most ismerkednek a játékkal, azt javasoljuk, hogy ábécé sorrendben próbálják ki a kártyakészleteket. Tapasztalt játékosok sorsoljanak ki egy készletet, és hajrá!



A

Tegyél vissza 1 kimerült korongot a húzószakodba, VAGY duplázd meg ennek a korongnak az erejét.

Duplázd meg annak a korongnak az erejét, amelyet legközelebb az aktív sávodra helyezel.

A csata végén kapsz 1 GYP-t. Kapsz 2 GYP-t, ha ezt a korongot kovácsolod.

Semelyik másik korongod képessége nincs rá hatással.

Amikor ez a korong kimerül, tedd vissza a készletbe, és vedd el a másik erősségű ugyanilyen típusú korongot, és tedd a kimerült korongjaid készletébe.

B

Átmozgathatsz ennek a korongnak az erejével egyenlő mennyiségű támogatót egy szomszédos régióból ebbe a csatába, VAGY duplázd meg ennek a korongnak az erejét.

Ha van legalább egy Flamingó az aktív sávodon, adj hozzá 1-et minden csatlóskorong erejéhez, amit ebben a csatában játszol ki.

A csata végén az összes aktív sávodon található Rózsát tedd vissza a húzószakodba, ahelyett, hogy a kimerült korongok készletébe kerülne.

Ennek a korongnak az ereje 1-re csökken, ha már van Vörös Bástya az aktív sávodon.

Amennyiben a csata végén neked van a legtöbb Lényed az aktív sávon, helyezz fel 1 támogatót egy tetszőleges régióba.

C

A következő húzásnál annyi plusz korongot húzz, amennyi ennek a korongnak az ereje. Válassz 1-et, a többit tedd vissza a húzószakodba.

Miután hozzáadtad ennek a korongnak az erejét a haderődhöz, átmozgathatod a haderőjelölődet a legközelebbi kovácsolás szimbólumra.

A csata végén, ha legalább 2 Rózsa van az aktív sávodon, teljesítheted egy további küldetés hőstett részét, figyelmen kívül hagyva annak követelményeit.

Amikor teljesíted egy küldetés hőstett részét, dobj el végleg 1 korongot az aktív sávodról.

Ha ez a korong gyenge, növeld meg az erejét 2-vel minden, már az aktív sávodon lévő Lény után. Ha ez a korong erős, ehelyett csökkentsd az erejét 2-vel minden ilyen Lény után.

D

Ha ebben a régióban nincs kastélyod, megháromszorozhatod ennek a korongnak az erejét.

Válassz egy ellenfelet, akinek a hadereje nagyobb, mint a tiéd. Ez a játékos gyűjtsön be 1 szilánkot.

Amikor Rózsát kovácsolsz, helyezz fel 1 támogatót egy tetszőleges régióba.

Ha te győzöl ebben a csatában, gyűjts be 1 szilánkot. Ha ez a korong erős, gyűjts be 1 további szilánkot.

Ha több szilánkod van, mint ennek a korongnak az ereje, dobj el 1 szilánkot. Ha kevesebb, gyűjts be 1-et.

Vezetők képességei

Minden vezetőknek van különleges képessége, ami csak a Teaparti fázis során használható.

A Gruffacsór

A teaparti kezdetén tegyél fel 1-1 méregkorongot 2 különböző kártyára a táblán. A köröd végén, ha egyik teapartikártyán sincs méregkorong **1**, tegyél egy méregkorongot egy tetszőleges kártyára **2**. Ha egy ellenfeled elveszi azt a kártyát, tegye a méregkorongot a zsákjába. Ha te veszel el ilyen kártyát, tedd vissza a méregkorongot a készletedbe.



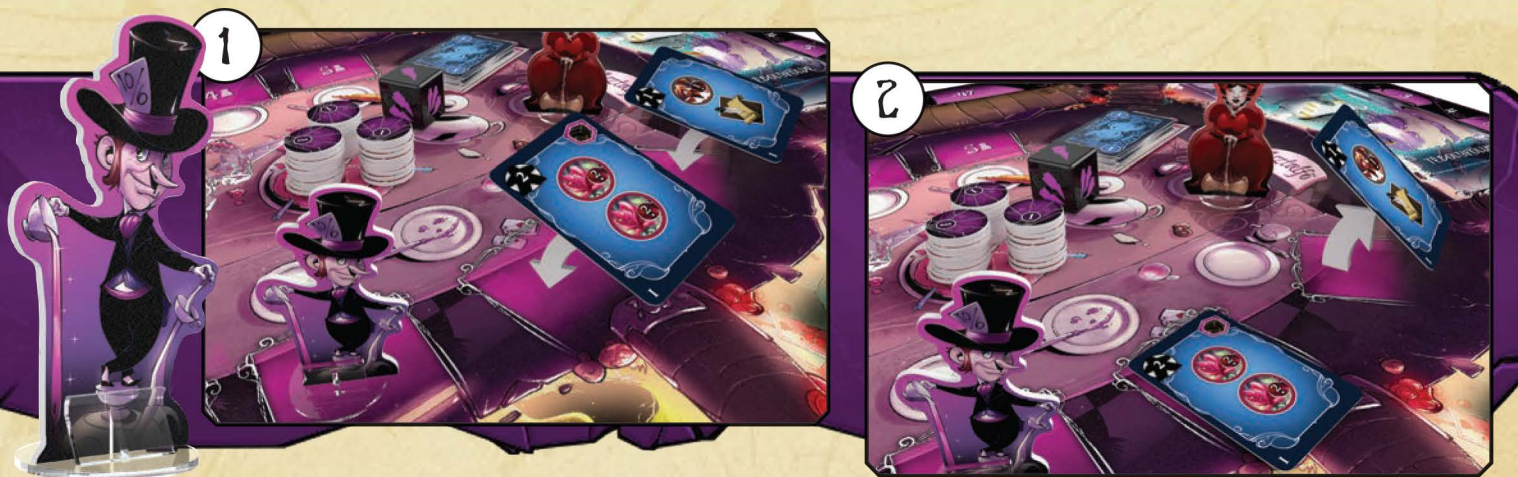
MÉREGKORONGOK

Amikor valaki kihúzza a zsákjából a korongot, le kell vennie egy egységét, a korong pedig visszakerül a Gruffacsórhoz. A pajzs kivédi a méregkorongot. Ilyen esetben a méregkorongnak nincs hatása, és visszakerül a zsákba. A méregkorongok nem kerülnek fel az örületsávra.

Ha a Gruffacsór vesz el olyan kártyát, amin méregkorong található, a korong visszakerül a készletébe. A Gruffacsórnak korlátozott számú méregkorongja van (játékosszám + 2). Ha már minden méregkorongot kiosztott, a Gruffacsór nem helyez fel korongot. A kártyákon maradt méregkorongok a teaparti végén visszakerülnek a Gruffacsór készletébe.

A Kalapos

Teaparti fázisonként egyszer a Kalapos feltöltheti az aktuális játékoszámnál használt **1** üres kártyahelyeket a teapartipakliból, és megszerezheti bármelyik kártyát anélkül, hogy mozogna **2**.



Vezetők képességei (folytatás)

Minden vezetőknek van különleges képessége, ami csak a Teaparti fázis során használható.

A Vörös Királynő

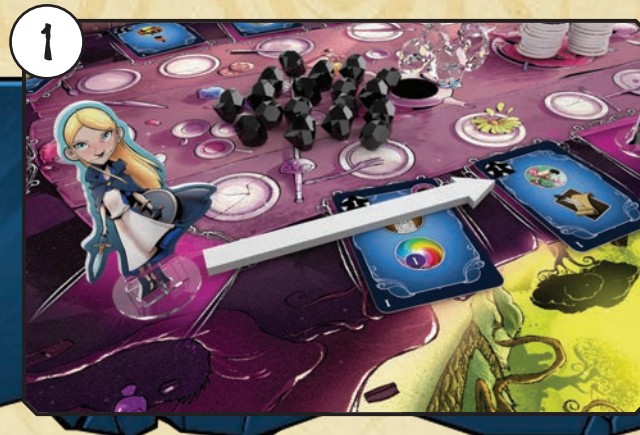
A Vörös Királynő minden körében dönthet úgy, hogy az egy kártyával

1 szerzett egységeket külön régiókba **2** helyezi fel.



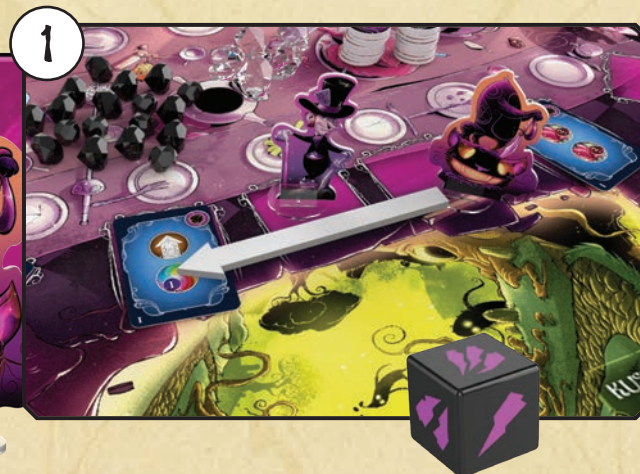
A lázadó Alice

Alice a Teaparti fázisban mindig az óramutató járásával ellentétesen mozog az asztalnál **1**, amikor kártyákat szerez **2**.



Vigyori úr

Amikor a teaparti során Vigyori úr 2 vagy 3 szilánkot dob a szilánkkockával **1**, a begyűjtött szilánkokból 1-et odaadhat egy tetszőleges játékosnak **2**.



Kétszemélyes játékban néhány vezetőknek ettől eltérő képességei lehetnek. Amennyiben ketten játszotok, figyeljetek arra, hogy a játékos tábla megfelelő oldalát használjátok.

Harc fázis

A Harc fázisban minden olyan régióban csatáztok, ahol van egységek (támogató, csodaországglakó, vagy vezető). A csata során a húzózsákból húztok korongokat. Ahhoz, hogy megnyerjétek egy csatát, és kastélyt építhessetek, nektek kell a legnagyobb haderővel rendelkeznetek. Néhány esetben azonban szeretnétek majd kisebb erővel megállni, hogy küldetéseket teljesíthessetek, vagy lehetőségetek legyen kovácsolni.

A céljaitok elérése érdekében gondosan elemezzétek az ellenfelek helyzetét, és mérlegetek, mennyire fontos magatokhoz venni az irányítást, amikor ott lóg a levegőben a romlásba taszító örület.

■ Csatak

A kezdőcsata-jelölő régiójával kezdve, és az óramutató járása szerint haladva csatáztok az egyes régiókban. A csatában korongokat húztok a zsákból, hogy előre mozgassátok a jelölőket a haderősávon.

Minden játékos, akinek van legalább egy egysége (támogató, csodaországglakó vagy vezető) az adott régióban, részt vesz a csatában. A kastélyok a csata kezdetén 2 erőt adnak a haderősávon, azonban nem számítanak egységnek. Ha egy játékosnak az adott régióban csak kastélya van, nem vesz részt a csatában.

■ Fogadás

Abban az esetben, ha nem vettek részt a csatában, fogadhattok arra, hogy ki lesz az ütközet győztese. Miután meghatároztátok a csatázók kezdeti haderejét, a többi játékos egyszerre válassza ki, hogy kire szeretne fogadni.

A fogadáshoz válasszátok ki azt a fogadókártyát, amelyen annak a frakciónak a képe van, amelyik szerintetek győzedelmeskedik a csatában, és tegyétek képpel lefelé magatok elé. Az a játékos, aki jól tippelt, kap 1 tetszőleges gyenge csatlóskorongot a húzózsákjába. Aki helytelenül tippelt, begyűjt 1 szilánkot. Döntetlen esetén se korongot, se szilánkot nem kapnak a játékosok.

Kétszemélyes játékban nincs fogadás.

NINCS KUKUCS!

A Harc fázis alatt nem nézhetek bele a húzózsákba.

A csata lépéseinek részletes leírását megtaláljátok a szabálykönyv 24. oldalán egy folyamatábra formájában (továbbá a szabálysegédleten).

1

KEZDETI HADERŐ MEGHATÁROZÁSA

Haderőt kaptok a régióban található vezetőök, kastélyotok és minden csodaországglakótok után. A kezdeti haderőtök a következőkből tevődik össze: vezető aktuális ereje (játékosablán található), a régióba helyezett csodaországglakók ereje és további 2 haderő a felépített kastély után. Miután ezeket összeadtátok, tegyétek a jelölőket a haderősáv megfelelő mezőjére. A támogatók nem adnak erőt a csatákban.

2

ELSŐ HÚZÁS

Egyszerre húztok a húzózsákból és feditek fel a kihúzott korongot.

3

ÖRÜLETKORONGOT HÚZTATOK?

Aki nem húzott örületkorongot, folytassa a 4. lépéssel. Amennyiben örületkorongot húztatok, tegyétek az örületsávra, balról az első üres mezőre, és vegyetek le annyi egységet, amennyi a korongon látható.

Akinek ezek után még maradt egysége az adott régióban, folytassa a 7. lépéssel. Akinek nem maradt egysége a régióban, kiesett a csatából.



4

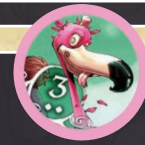
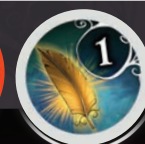
KORONG KIJÁTSZÁSA

Ha a korongnak olyan hatása van, ami kijátszáskor érvényesül, hajtsátok végre. Ez lehet korong-, csodaországglakó- vagy frakcióképesség.

5

KORONG LEHELVEZÉSE

Tegyétek a húzott korongot az aktív sávra, balról az első üres mezőre.



AKTÍV KORONGOK

ÖRÜLETKORONGOK

8

ÚJABB HÚZÁS

A csatában továbbra is részt vevő játékosok egyszerre húznak a húzózsákból. Ha egy játékos szeretne megállni, akkor is belenyúl a húzózsákba, de kezét üresen hagyva jelzi, hogy megáll.

7

MEGVAN A GYŐZTES?

A csata akkor ér véget, amikor:

- ⊙ minden játékos kiesett vagy megállt, VAGY
- ⊙ egy játékos elért a 25-ös mezőig a haderősávon, VAGY
- ⊙ az egyetlen aktív játékosnak van a legtöbb ereje.

Ha véget ért a csata, folytassátok A csata kimenetelével. Egyébként folytassátok a 8. lépéssel.

6

ERŐ HOZZÁADÁSA

A húzott korong erejének megfelelően mozgassátok előre minden játékos jelölőjét a haderősávon.



Időzítés

A legtöbb korong hatása egyidejűleg érvényesíthető. Azoknál az eseteknél, ahol számít a sorrend, a következőképpen járjatok el:

- Az őrületkorongokat és a kiesést MINDIG a többi korong előtt hajtátok végre.
- Ezután tetszőleges sorrendben következnek azok a korongok, amelyek rátok vagy a saját korongjaitokra vannak hatással.
- Ezt követően érvényesülnek azok a koronghatások, amelyek más játékosokra vannak hatással.

Minden olyan esetben, ahol kérdéses az akciók és képességek sorrendje, a legkevesebb győzelmi ponttal rendelkező játékos kezd. Egyenlő pontszám esetén a legtöbb szilánkkal rendelkező játékos kezd.

Megállás


Az első húzás után bármikor dönthettek úgy, hogy nem húztok korongot, ezzel jelezve, hogy nem vesztek tovább részt a csatában. Aki úgy dönt, hogy megáll, végleg befejezi a húzást ebben a csatában. Előfordulhat, hogy azért álltok meg, hogy teljesítsetek egy küldetést, épp egy kovácsolás szimbólumon van a jelölőtök, vagy tartalékolni szeretnétek a régióban megmaradt egységeiteket a következő fordulóra.

Ha egy játékoson kívül mindenki más megállt vagy kiesett, és ez a játékos vezeti a haderősávot, neki is meg kell állnia.

Amennyiben az egyik játékos eléri (vagy meghaladja) a haderősáv 25-ös mezőjét, azonnal győz a csatában. Ilyenkor a csata véget ér, és minden más játékosnak is kötelező megállnia.

Ha kettő vagy több játékos ugyanannál a húzásnál éri el a 25-ös mezőt, a csata döntetlennel végződik.

Őrületkorongok és kiesés

Amikor őrületkorongot játszotok ki, nem léptek előre a haderősávon. Ehelyett vegyetek le annyi egységet (támogató, vezető vagy csodaországglakó) a régióból, ahány  szimbólum látható a korongon. Az eltávolított egységeket tegyétek vissza a saját készletetekbe, majd helyezétek az őrületkorongot az őrületsávon balról az első üres mezőre (a játékosablátok jobb felső része).

Vezetőt csak akkor távolíthattok el, ha az adott régióban már minden más egységetek odaveszett.

Az eltávolított csodaországglakókat a saját készletetekbe tegyétek. Ezeket akkor tehetitek fel újra egy régióba, amikor a teaparti során egységeket helyeztek fel. Amikor eltávolítottok egy csodaországglakót, nem kell visszalépnetek a haderősávon, de a képességének nincs hatása a csata hátralévő részére.

ŐRÜLET KIVÉDÉSE

Amikor őrületkorongot húztok ki a zsákból, megvédhetitek magatokat, ha megfordítjátok az ép (képpel felfelé lévő) pajzsotokat. Ha ilyen módon kivédtek egy őrületkorongot, tegyétek azt vissza a húzózsákba, és fordítsátok a pajzsot a törött oldalára. A pajzs a sima és a dupla őrületkorong minden hatását semlegesíti.

KIESÉS

Ha nincs több egységetek a régióban, kiestek a csatából. A haderőtök visszaesik 0-ra, az aktív sávon lévő korongok kimerültté válnak, és nem húzhattok tovább a zsákból.

A kimerült korongokat tegyétek át az aktív sávról a játékosábla alsó részére. Amikor kiestek, az összes aktív korongotok különleges képessége elveszik (például nem kovácsolhattok a kovácsoláskoronggal). **Ezután forgassátok át a pajzsotokat az ép oldalára.**

HÚZÓZSÁK FRISSÍTÉSE

Amikor az őrületsáv utolsó (negyedik) mezőjére helyeztek le korongot, frissítétek az összes őrületkorongot és a kimerült korongokat: tegyétek vissza ezeket a húzózsákba. Ha azzal a koronggal telik be az őrületsáv, ami miatt kiestek a csatából, először tegyétek az összes aktív korongot a kimerültek közé, és csak ezután tegyétek az őrületkorongokat és a kimerült korongokat a zsákba.

Figyeljete arra, hogy ha olyankor frissül a húzózsákotok, amikor a korongok többsége az aktív sávon van, megnő az esélye annak, hogy őrületkorongot húztok, mivel csak a kimerült korongok kerülnek vissza a zsákba.

KIESÉS ÉS HÚZÓZSÁK FRISSÍTÉSE

Ez a két esemény történhet egyszerre, azonban külön kell kezelni őket, és különböző szabályok vonatkoznak rájuk. A pajzsot csak kiesés esetén fordítjátok az ép oldalára (vagy a teaparti során a megfelelő kártyahatással), a húzózsák frissítésénél ez nem történik meg. A húzózsák frissítésénél korongokat tesztek vissza a zsákba, nem fordítjátok meg a pajzsot, és nem estek ki a csatából.

(A kiesésre és a húzózsák frissítésére példát a 18. oldalon találtok.)

Koronghatások

Az őrületkorongon kívül minden korong növeli a haderőt. Néhány korongnak (csatlósok, csodaországglakók és ereklyék) olyan képessége van, ami hatással lehet a csatára, vagy a csata után érvényesül. A hatások leírásait megtaláljátok a koronghoz tartozó kártyán vagy a játékosablán, a pontosításokat pedig a szabálykönyv 22. oldalán a GYIK részénél.

Azok a képességek, amik egy korong erejére vannak hatással, addig tartanak, amíg a korongot le nem helyezitek. A későbbi húzásoknál ismét a rajta látható erő lesz érvényben.



MÁS JÁTÉKOSOKRA HATÓ KORONGOK

Azok a korongok, amelyek más játékosokra hivatkoznak, csak azokat érintik, akiknek van egységük az aktuális csata régiójában. Ebbe beleszámítanak azok a játékosok, akik megálltak, de nincsenek hatással azokra, akik kiestek.

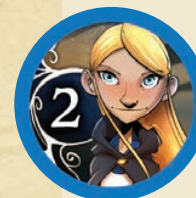
KORONGKÉPESSÉGEK NEM VIHETŐK TOVÁBB

Egyes korongképességek jövőbeli húzásokra vonatkoznak. Ezek a hatások csak az aktuális csatában érvényesülnek.

PÉLDA KORONGOK HÚZÁSÁRA

1. HÚZÁS: FRAKCIÓKORONG

A **frakciókorongoknak** nincs különleges képességük. Amikor ez a korong játékba kerül, Alice megnöveli a haderejét 2-vel.



2. HÚZÁS: FLAMINGÓ



FLAMINGÓ



Duplázd meg annak a korongnak az erejét, amelyet legközelebb az aktív sávra helyezel.

A **Flamingók** (A készlet) megduplázzák a következő aktív sávra kerülő korong erejét. Ennek a korongnak 1-es az ereje, így Alice 1-et lép előre a haderősávon. A Flamingó képessége arra a korongra lesz hatással, amit Alice következőnek húz.

3. HÚZÁS: KÁRTYAKATONA



KÁRTYAKATONA



Tegyél vissza 1 kimerült korongot a húzózsákodba, vagy duplázd meg ennek a korongnak az erejét.

A **Kártyakatona** (A készlet) frissítheti az egyik kimerült korongot, vagy növelheti a saját erejét. Alice úgy dönt, hogy a korong erejét növeli 1-ről 2-re. Mivel a Flamingó után ez a következő korong, ami az aktív sávra került, megduplázódik az ereje, így 2 helyett 4 lépést biztosít a haderősávon.

A csata kimenetele

Aki nem esett ki a csatából, különféle jutalmakra tehet szert. Minden olyan jutalmat megkaptok, amire jogosultak vagytok.

CSATA KIÉRTÉKELÉSE

1 RÉGIÓJUTALMAK ÉS KASTÉLYOK

2 KÜLDETÉSEK

3 FRAKCIÓ- ÉS CSODAORSZÁGLAKÓ-KÉPESSÉGEK

4 KOVÁCSOLÁS

5 FOGADÁSOK KIÉRTÉKELÉSE

6 ROMOK ELTAKARÍTÁSA

■ Régiójutalmak és kastélyok



Az a játékos, aki a legnagyobb haderővel rendelkezik, megkapja a régiópontozó jelölőn látható, fordulónak megfelelő pontszámot. Minden jelölőn 3 pontszám látható. A bal oldali pontszám jelzi az első, a középső a második, a jobb oldali pedig a harmadik forduló jutalmát.

A csata győztese amellet, hogy megkapja a jelzett pontszámot, épít egy kastélyt a régióba. Minden játékosnak régióként egy kastélya lehet. Ha a győztes játékosnak már van kastélya az adott régióban, akkor csak a győzelmi pontokat kapja meg.

A második legnagyobb haderővel rendelkező játékos a jelölőn látható pontszám felét kapja meg.

DÖNTETLENEK ÉS CSATAMENTES RÉGIÓK

- Amennyiben két vagy több játékos holtversenyben áll az első helyen egy csatában, külön-külön döntenek arról, hogy a győzelmi pontot vagy a kastélyépítést választják jutalmul. Ebben az esetben a második helyezettnek nem jár jutalom.
- Amennyiben két vagy több játékos áll a második helyen, egyenlően elosztják a második helyért járó győzelmi pontot, felfelé kerekítve.
- A csatamentes régiókban az ott lévő egységekkel rendelkező játékos választhat a győzelmi pontok és a kastélyépítés között. Ilyen régiókban nincs fogadás, és nem kell korongokat húzni.
- Az első helyet érintő döntetlen esetén a fogadásoknak nincs hatása.

Csatamentes régióknak az a régió számít, ahol a csata kezdetén csak egy játékosnak van egysége.

Nincs győztes:

Ha minden játékos kiesik egy csatából, a csatának nincs győztese.

■ Küldetések (példa a 20. oldalon)

Minden küldeteskártya két részből tevődik össze: hóstettek és célok. A küldetés hóstett részénél arra törekedtek majd, hogy egy adott régió csatájában elérjétek a kártyán leírtakat. A céloknál az egész játékon átívelő feladatokat kaptok, amelyekhez főként a teaparti során szerezhettek meg a szükséges dolgokat. Teljesíthettek a küldetés egyik vagy mindkét részét. A játék végén 3 GYP-t szereztek minden teljesített hóstettért és célért; ha egy küldeteskártya mindkét részét teljesítitek, további 3 GYP-t szereztek.

HÓSTETTEK

Minden küldeteskártyán van egy hóstett, amit egy régió csatájában hajthattok végre (például: A **Kuzmadt fáknál** lezajló csata végén legyen 1-es alap erejű az utolsó aktív korongod.) Ha egy csata végén teljesültek a feltételek, ezt jelentsétek be, majd tegyétek a küldeteskártyát képpel felfelé magatok elé.

Egy csata során egy játékos csak egy hóstettet teljesíthet.

CÉLOK

A küldetések céljai iránymutatást adnak, hogy mit gyűjtsetek a teapartik során, és hogyan fejlesszétek a frakciótokat. A célok teljesítéséhez meghatározott dolgokat kell gyűjtenetek, megvalósítanotok (például: 7 vagy több Lény és/vagy Vörös Bástya).

A célok ellenőrzése a játék végén történik. Azoknál a céloknál, ahol korongokat kell gyűjteni, minden korongot beleszámoltok: a húzózsákban, az aktív és a kovácsolássávon lévőket és a kimerült korongokat is.

A küldetések 3 GYP-t érnek, ha az egyik részük (hóstett vagy cél) teljesült. Amennyiben egy küldeteskártya mindkét részét sikerült teljesíteni, úgy összesen 9 GYP-t kaptok.



Játék végi pontozás

A harmadik forduló Harc fázisának befejeztével a játék véget ér, és a játék végi pontozás következik. A következőképpen számoljátok ki a pontjaitokat:

KEZDJÉTEK A PONTOZÓSÁVON ELÉRT GYŐZELMI PONTOKKAL

ADJÁTOK HOZZÁ 3-6 PONTOT MINDEN KASTÉLY UTÁN

(a kastélyok pontértékét a legelső kovácsolássáv határozza meg)

Megjegyzés: a kétszemélyes játék pontozása ettől eltér. Lásd bővebben a 21. oldalon.

ADJÁTOK HOZZÁ A KÜLDETÉSKÁRTYÁK GYŐZELMI PONTJAIT

Teljesített hőstett = 3 GYP

Teljesített cél = 3 GYP

Teljes küldetés bónusz = 3 GYP

(Ha egy küldeteskártyának csak az alsó, vagy csak a felső része teljesült, az 3 GYP. Ha mindkét része, akkor a kártya 9 GYP-t ér.)

VÉGÜL VONJÁTOK LE 1 GYP-T MINDEN NÁLÁTOK LÉVŐ SZILÁNK UTÁN.

EGY CSODÁLATOS GYŐZTES!

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes, és egyben Csodaország új uralkodója. Immáron dicső módon részletezheti bámulatos terveit Csodaország újjáépítéséről.

Döntetlen esetén a kevesebb szilánkkal rendelkező játékos győz. Ha így is döntetlen áll fenn, akkor az a játékos győz, akinek több egysége van a játéktáblán.

Frakció- és csodaországglakó-képességek



Azok a játékosok, akik nem estek ki a csatából, aktiválhatják azokat a frakció- és csodaországglakó-képességeket, amik a csata végén fejtik ki hatásukat.

Kovácsolás (példa a 20. oldalon)

Korongjaitokból rendkívüli ereklyéket kovácsolhattok. Ha a csata végén olyan mezőn álltok a haderősávon, ahol kovácsolás szimbólum található, lehetőségetek van egy ereklye kovácsolására. Továbbá minden egyes kovácsoláskorong az aktív sávotokon egy kovácsolást biztosít számotokra.



A KOVÁCSOLÁSHOZ:

1. Válasszatok ki 1 korongot az aktív sávotokon (lehet kovácsoláskorong is).
2. Tegyétek balról az első üres mezőre egy tetszőleges kovácsolássávon (a játékos táblákon).
3. Gyűjtsétek be annak a mezőnek a jutalmát, amire a korong tettétek.
4. Amikor egy kovácsolássáv végére értek, azonnal megkapjátok az ott lévő ereklyekorongot. Ezt tegyétek a húzózsákba.

A kovácsoláshoz rendelkeznetek kell legalább egy aktív koronggal, amiből kovácsolhattok. A kovácsolás opcionális, nem vagytok kötelesek végrehajtani.

A legtöbb jutalom a kovácsolássávon megegyezik a teapartikártyák szimbólumaival. Néhánynak azonban egyedi képessége van:

TÁMOGATÓK

Megnövelhetitek a rendelkezésre álló támogatóitok számát. A mezőn lévő támogatókat adjátok hozzá a saját készletetekhez.

KASTÉLY

Ezen a sávon tudjátok befolyásolni, hogy mennyit érnek a kastélyaitok a játék végén. Minden kastély értéke 3 ponttól indul, és elérheti a 6 pontot (kétszemélyes játéknál 7 pontot).

GYŐZELMI PONTOK

A csillagok 4 győzelmi pontot adnak, amikor korongot kovácsoltok rájuk.



Néhány jutalom 2 kovácsolássáv között található. Ahhoz, hogy megkapjátok a jutalmat, a felette és az alatta lévő helyet is fel kell töltenetek koronggal.

Fogadások kiértékelése

- Azok a játékosok, akik jól tippeltek, kapnak egy-egy tetszőleges gyenge csatlókorongot.
- Azok a játékosok, akik rosszul tippeltek, kapnak egy-egy szilánkot.

Romok eltakarítása

A jutalmak begyűjtése után:

1. Az összes aktív sávon lévő korongot mozgassátok a kimerült korongok helyére.
2. Tegyétek vissza jelölőiteket a haderősáv elejére.
3. Elkezdődik az újabb csata, az óramutató járása szerinti következő régióban. A csaták egészen addig folytatódnak, amíg minden régió sorra nem került.

Az örületkorongok az örületsávon maradnak.



A Harc fázis vége

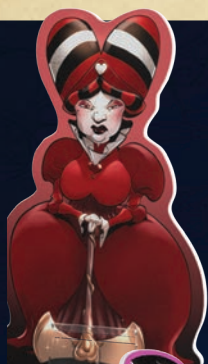
A Harc fázisnak akkor van vége, amikor minden régióban lezajlott a csata. Amennyiben ez a harmadik forduló, a játék végi pontozás következik. Ellenkező esetben:

1. Dobjátok a szilánkkockával, és mozgassátok előre az óramutató járása szerint a kezdőcsata-jelölőt annyi régióval, ahány szilánk a kockán látható.
2. Tegyétek vissza minden kimerült és minden örületsávotokon lévő korongot a húzózsákotokba.
3. Minden olyan támogató és csodaországglakó, aki túlélte a csatát, ott marad a régióban.
4. Helyezzétek a vezetőket a teaparti asztalfőjére.
5. Keverjétek vissza a pakliba a kínálat csodaországglakó-kártyáit, és csapjátok fel 3 új kártyát.
6. Készüljétek elő a következő teapartira (6. oldal).

A pajzsokat ne fordítsátok meg a Harc fázis végén. A törött pajzsok továbbra is töröttek, az ép pajzsok épek maradnak.

PÉLDA EGY CSATÁRA 1 TÉBOLYFÖLDE

1. KEZDETI HADERŐ



$$2 \text{ (sword)} + 0 \text{ (crown)} = 2$$

A KIRÁLYNŐ figurája abban a régióban van, ahol a csata zajlik, és az ereje 2, így a jelölőjét a haderősáv 2-es mezőjére lépteti.



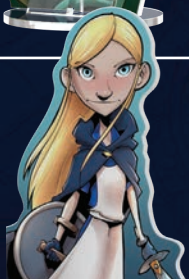
$$0 \text{ (sword)} + 0 \text{ (crown)} = 0$$

A KALAPOSNAK csak támogatói vannak a régióban, a vezetője NINCS ott, így ő 0 haderővel kezdi a csatát.



$$3 \text{ (crown)} + 1 \text{ (figure)} = 4$$

A GRUFFACSÓR figurája NINCS a régióban, így az erejét nem adhatja hozzá a haderőhöz. Van egy kastélya Tébolyföldén, továbbá oda helyezte le a Rozmárt, amelyek 2-2, azaz összesen 4 haderőt biztosítanak a csata kezdetén.



ALICE nem vesz részt a csatában, mivel nincs egysége ebben a régióban, így fogadni fog a csata kimenetelére.



AKTUÁLIS
FORDULÓ



2. CSATA

1. HÚZÁS

A Vörös Királynő egy Vörös bástyát (3), a Kalapos egy kovácsolás-korongot, a Gruffacsór pedig egy örületkorongot húz a zsákból. Az aktuális haderejük ennek megfelelően 5-re, 1-re és 4-re változik.

2. HÚZÁS

A Királynő úgy dönt, hogy megáll, a Kalapos frakciókorongot, a Gruffacsór pedig ereklyekorongot húz. A haderősávon így az 5-ös, 2-es és 7-es mezőn állnak.

3. HÚZÁS

A Vörös Királynő az előző körben megállt, a Kalapos most úgy dönt, hogy ő sem húz többet, a Gruffacsór egy gyenge flamingókorongot húz a zsákból. Jelölőik a haderősáv 5-ös, 2-es és 8-as mezőn állnak.

A Gruffacsór az egyetlen játékos, aki nem állt meg. Mivel ő vezeti a haderősávot, muszáj megállnia, így a csata azonnal véget ér. Az egyetlen aktív játékos, amennyiben nincs a haderősáv élén, dönthet úgy, hogy folytatja a húzást, egészen addig amíg az első helyre kerül vagy kiesik.

A CSATA GYŐZTESE A GRUFFACSÓR.

3. KÜLDETÉS TELJESÍTÉSE

- ☉ A Kalaposnak sikerült teljesítenie a küldeteskártyája hőstett részét, mert úgy hagyta abba a csatát Tébolyföldén, hogy az utolsó aktív korongja 1-es értékű.
- ☉ A Kalapos képpel felfelé leteszi maga elé a küldeteskártyát. A játék végén ellenőrzi, hogy teljesült-e a küldetés „Cél” része, ez fogja meghatározni, hány pontot kap ezért a kártyáért.





1. HÚZÁS



2. HÚZÁS



3. HÚZÁS



VÉGE



2



3 mezőt lép előre a haderősávon.



5

Úgy dönt, hogy megáll, és nem húz több korongot.



5



5

2. HELY

2. lett a csatában:
+3 GYP

0



1 mezőt lép előre a haderősávon.

1



1 mezőt lép előre a haderősávon.

2

Úgy dönt, hogy megáll, és nem húz több korongot.

2

3. HELY

4



Elveszít 1 egységet.
Egy támogatót vesz le.

4



3 mezőt lép előre a haderősávon.

7

1 mezőt lép előre a haderősávon.



8

GYŐZTES

A csata győztese: +6 GYP
Épít egy kastélyt a Vörös erődre.
A Rozmár régiójában győzött egy csatában: +3 GYP

4. KOVÁCSOLJ, HA TUDSZI!

A VÖRÖS KIRÁLYNŐ

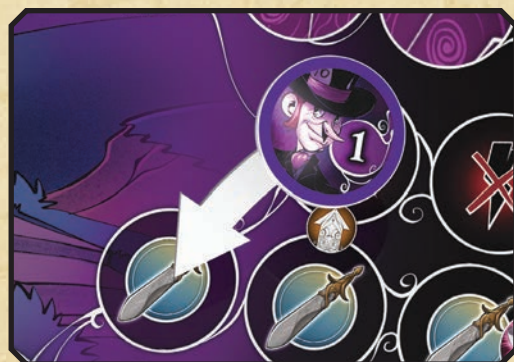
A Vörös Királynő jelölője ugyan kovácsolás szimbólumon áll, úgy dönt, nem kovácsolja a Vörös Bástyát.

A KALAPOS

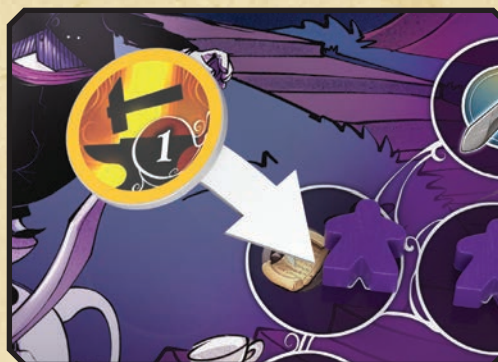
A Kalaposnak van egy kovácsoláskorongja az aktív sávon, illetve az ő jelölője is kovácsolás szimbólumon áll, így 2 kovácsolás akciót is végrehajthat.

A Kalapos úgy dönt, mind a két aktív korongját (egy kovácsoláskorong és egy 1-es értékű frakciókorong) felhasználja kovácsolásra.

Az elsőt a játékosablója második sávjára teszi, és ennek megfelelően előre mozgatja a jelölőt a „vezető ereje” sávon.



A második korongot arra a sávra teszi, ahol támogatókat lehet szerezni. A támogatót hozzáadja a saját készletéhez, és felhúzza 1 küldeteskártyát.



ROZMÁR

Ha te győzöl a Rozmár régiójában zajló csatában, kapsz 3 GYP-t, és bármelyik régióban felépítheted a kastélyt.



Ha a tulajdonosa győz a Rozmár régiójában zajló csatában, kap 3 GYP-t.

A Gruffacsórnak már van kastélya Tébolýföldén, így nem építhet ide újabbat. A Rozmár képességét használva a Vörös erődre épít kastélyt.

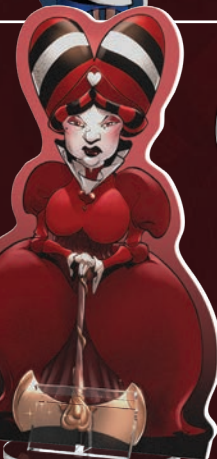
PÉLDA EGY CSATÁRA 2 A VÖRÖS ERŐD

1. KEZDETI HADERŐ



$$3 \text{ (sword)} + 0 \text{ (crown)} = 3$$

ALICE ereje 3, és a figurája ott van a régióban, így a haderősáv 3-as mezőjén kezd.



$$0 \text{ (sword)} + 2 \text{ (griffin)} = 2$$

A **VÖRÖS KIRÁLYNŐ** jelölője a haderősáv 2-es mezőjén kezd. A Királynő nincs személyesen a csata helyszínén, így az ereje nem adódik hozzá, azonban övé a régióban tartózkodó Griffmadár, amelynek 2-es az ereje.



TIPP:

A jobb átláthatóság kedvéért az egyes régiókban csoportosítsátok egy helyre a saját egységeiteket.

2. CSATA

AKTUÁLIS
FORDULÓ



1. HÚZÁS

Alice egy 2-es értékű frakciókorongot, a Vörös Királynő pedig egy kovácsoláskorongot húz, ennek megfelelően lépnek a haderősáv 5-ös és 3-as mezőire.

2. HÚZÁS

Alice egy kovácsoláskorongot, a Vörös Királynő pedig egy örületkorongot húz, és úgy dönt, hogy a Griffmadarat áldozza fel.

Ugyan a Griffmadár már nem vesz részt a csatában, a Vörös Királynőnek nem kell csökkentenie a haderejét annyival, amennyit a Griffmadár korábban adott neki. A Griffmadár figuráját visszateszi a saját készletébe, és a legközelebbi teapartinál ismét lehetősége lesz lehelyezni.

A Vörös Királynő örületsávja megtelt (4 örületkorong van a sávon). Az összes kimerült és örületkorongját visszateszi a húzózsákjába. Az aktív korongok az aktív sávon maradnak.

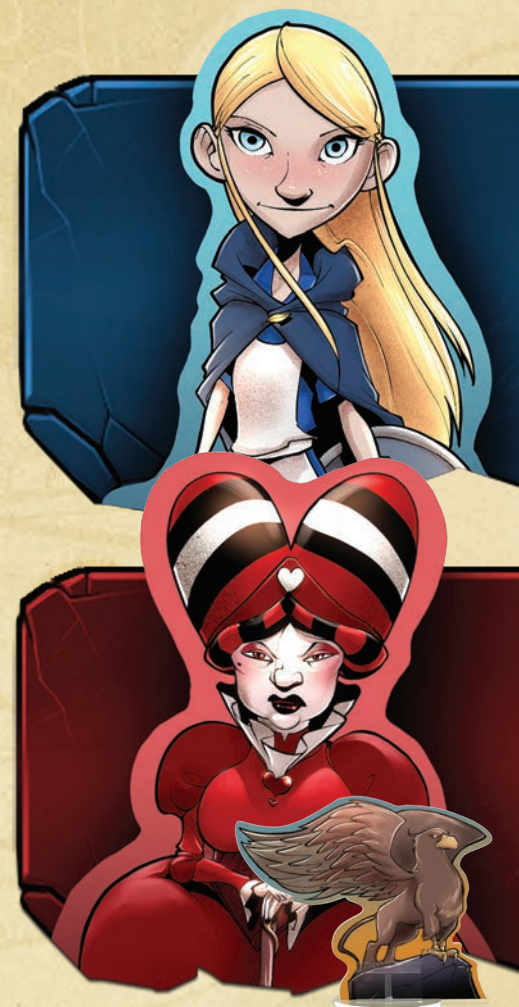


3. HÚZÁS

Alice egy Rózsát húz. A Vörös Királynő ismét örületkorongot húz, így elveszítené az utolsó egységét is a régióban, ezért úgy dönt, hogy felhasználja a pajzsát. Átfordítja a pajzsot a törött oldalára, majd visszateszi az örületkorongot a zsákba.

4. HÚZÁS

Alice megáll, míg a Vörös Királynő megint örületkorongot húz, és elveszíti az utolsó egységét is, ezzel pedig kiesik a csatából. A jelölőjét a haderősáv 0-s mezőjére teszi, és nem kap pontot ezért a csatáért. Mivel kiesett a csatából, nem hajthatja végre a kovácsolás akciót sem. Az aktív korongjait a kimerültek közé teszi, majd visszaforgatja a pajzsát az ép oldalára.





1. HÚZÁS



2. HÚZÁS



3. HÚZÁS



4. HÚZÁS



VÉGE



2 mezőt lép előre a haderősávon.

3



1 mezőt lép előre a haderősávon.

5



2 mezőt lép előre a haderősávon.

6

Úgy dönt, hogy megáll, és nem húz több korongot.

8

GYŐZTES

A csata győztese: +2 GYP
Épít egy kastélyt a Vörös erődre.
Kap 1 GYP-t a Rózsáért.

8



1 mezőt lép előre a haderősávon.

2



Elveszít 1 egységet. Leveszi a Griffmadarat.

3



Használja a pajzsot, hogy visszategye a korongot a zsákba.

3



Elveszíti az utolsó egységét.
KIESETT!

3

X



3. ELJÖTT A FEJLESZTÉS IDEJE!

A csata végén Alice aktív sávján van egy kovácsoláskorong, és úgy dönt, a Rózsát fogja kovácsolni (így további 2 GYP-t kap, amint az a kártyán is látható). A játékos táblája második sorába teszi a korongot, és ennek megfelelően előre mozgatja a jelöljét a „vezető ereje” sávon. Mivel ez volt az utolsó üres hely abban a sorban, megkapja az ereklyekorongot. Alice elveszi az ereklyekorongot (A remény kardja), és beteszi a húzózsákjába.



Ebben a példában Alice 2 jutalmat kap az aktív Rózsá után: 1 GYP a csata végén, és 2 GYP, mert ezt a korongot használta fel kovácsolásra.

PÉLDÁK

PÉLDA KÜLDETÉSRE (HÓSTETT)

A Vörös Királynő a Kuzmadt fáknál zajló csatát két aktív koronggal fejezte be.



Ezzel teljesítette a „Mindenki a saját szerencséjének a kovácsa” küldetés hóstett részét, amihez az kellett, hogy pontosan 2 vagy 6 aktív koronggal fejezzen be egy csatát a Kuzmadt fáknál.



Képpel felfelé leteszi maga elé a küldeteskártyát, ezzel jelezve, hogy végezhette a hóstettet. A hóstettért a játék végén 3 győzelmi pont jár.

MINDENKI A SAJÁT SZERENCSEJÉNEK A KOVÁCSA
HÓSTETT (3 GYP)
A Kuzmadt fáknál lezajló csata végén legyen pontosan 2 vagy 6 aktív korongod.
JÁTÉK VÉGI CÉL (3 GYP)
3 vagy több különböző típusú kovácsolt csatlókorong
HÓSTETT + CÉL (BÓNUSZ +3 GYP)

PÉLDA KÜLDETÉSRE (CÉL)

A Vörös Királynő kovácsolásávjain a játék végén 5 különböző típusú csatlókorong található.



Ezzel teljesítette a „Mindenki legjobb barátja” küldetés játék végi célját, aminek az a feltétele, hogy a játékos legalább 3 különböző csatlókorongot kovácsoljon.

Összesen a Királynő így 9 GYP-t szerez: 3 GYP a küldetés hóstett részéért, 3 GYP a cél részért, és 3 GYP, amiért mindkettőt teljesítette.

PÉLDA KOVÁCSOLÁSRA

Amint a bal oldali példán látható, a Vörös Királynő egy aktív kovácsoláskoronggal fejezi be a csatát. Ezt a korongot kovácsolja, és a második kovácsolásávjának az utolsó üres mezőjére helyezi.

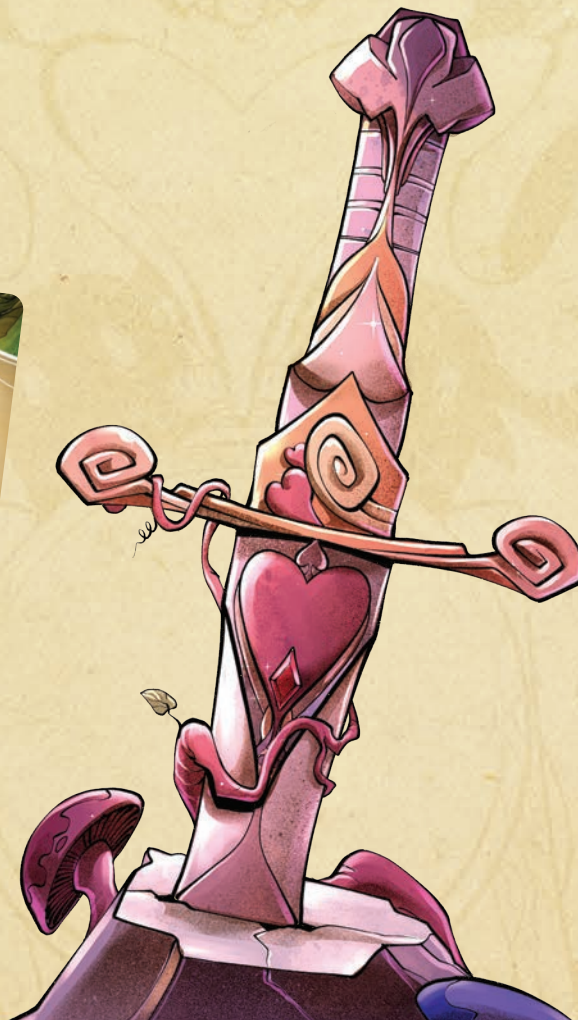
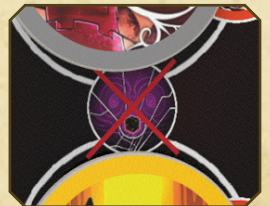


A mező jutalmaként megnövelheti a vezetőjének az erejét 1-gyel.



További jutalomként végleg eltávolíthat egy örületkorongot a húzószákból, mert letakarta a „Dobj el egy örületet” jutalom felett és alatt található mezőket.

Végül megkapja a „harci fejsze” ereklyét, mert sikerült feltöltenie egy teljes kovácsolásávjot.



Kétszemélyes játékszabály

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Csapjatok fel egy küldeteskártyát. A kártyán szereplő régiót ne használjátok ebben a játékban. Ebbe a régióba ne helyezetek fel egységeket, kastélyokat és ne csatázzatok.
2. Vegyétek ki a küldetespakliból az összes olyan kártyát, amin ez a régió szerepel.
3. Távolítsátok el a pontozójelölőt a régióból.
4. Tegyétek a kezdőcsata-jelölőt a használaton kívüli régió után az óramutató járása szerint következő régióra. Dobjatok a szilánkkockával, és mozgassátok a kezdőcsata-jelölőt az óramutató járása szerint annyi régiót, ahány szimbólum látható a szilánkkockán, a nem használt régiót pedig ugorjátok át.
5. A játékosablák kétszemélyes oldalát használjátok (amin aranszínű keretek és „2 játékos” felirat láthatók). Ezen egyes frakcióknál más képességek szerepelnek, és a kovácsolássáv is eltérő.



KERGE KOVÁCSOLÁS

Tegyetek mindkettlen 1 további kovácsoláskorongot a húzószákba.

CSODAORSZÁGLAKÓ-KÁRTYÁK ELTÁVOLÍTÁSA

Távolítsátok el a csodaország-lakó-pakliból A Hercegnő talizmánja és a Badar kártyákat.

TEA 2 FŐRE

A teapartik során mindkettlen 1-gyel több (összesen 5) kártyát szereztek, csak ezután helyezitek fel a vezetőket egy-egy tetszőleges régióba.



HELYI ELLENÁLLÁS

Ahhoz, hogy első vagy második helyen végezzetek egy csatában, és megkapjátok a jutalmakat, a haderőtöknek el kell érnie vagy meg kell haladnia a helyi ellenállás erejét.

A játék kezdetén tegyétek az egyik használaton kívüli haderőjelölőt a haderősávhoz, ez jelöli majd a helyi ellenállás erejét.

Minden Harc fázis kezdetén az aktuális fordulónak megfelelően állítsátok be a haderősávon a helyi ellenállás aktuális erejét.

ELSŐ	MÁSODIK	HARMADIK
3	5	7

A csata akkor is lezajlik, ha csak az egyik játékosnak vannak egységei az adott régióban. A győzelemhez a játékosnak meg kell haladnia az ellenállás erejét, a döntetlenhez ugyanakkora erővel kell rendelkeznie. Ha egy csatában csak egy aktív játékos van, és ereje meghaladta az ellenállás erejét, a csata azonnal véget ér.

Amennyiben a csata úgy ér véget, hogy egy játékosnak nem sikerült utolérnie az ellenállást a haderősávon, az a játékos nem kap pontot (sem az első, sem a második helyért). Teljesíthet viszont küldetést, és lehetősége van kovácsolni.

Kétszemélyes játékban nincs fogadás.

Azok a hatások és képességek, amelyek ellenfelekre vonatkoznak, nem érintik a helyi ellenállást. Ha egy játékos legyőzi az ellenállást a csatában, megkapja a régióért járó pontokat, és épít egy kastélyt a régióba.

KASTÉLY ÉPÍTÉSE

Mivel csak egy ellenfél ellen kell küzdenetek, nagyobb és pompásabb kastélyokat szeretnétek építeni. Ahhoz, hogy egy kastély teljesen felépüljön, két csatában kell győzedelmeskednetek az adott régióban. Az első győztes csata után tegyétek a kastélyt oldalára fektetve a régióba. A második győzelem után állítsátok fel – a kastély megépült.

Azoknál a teapartikártyáknál és képességeknél, amelyekkel kastélyt építhettek, a következők szerint járjatok el: Ha még nincs kastély a régióban, az oldalára fektetve tegyetek le egyet. Ha már van elfektetett kastély, állítsátok a talpára. Az oldalukra fektetett kastélyok is adnak 2 haderőt a csata kezdetén.

A játék végén csak a teljesen megépült kastélyok érnek győzelmi pontot.

Készítők

Ben Eisner, Tim Eisner, Jon Gilmour, Ian Moss és James Hudson eredeti ötlete alapján.

TERVEZŐK

Tim Eisner, Ben Eisner, és Ian Moss

ILLUSZTRÁTOR

Manny Trembley

NARRATÍVA

Manny Trembley és Ben Kepner

PRODUCER

James Hudson

GRAFIKAI TERVEZÉS

Matt Paquette & Co.

FEJLESZTŐI CSAPAT

Derek Funkhouser, Ben Kepner, Matt Faulisi, Dan Stong, Aris Bionat, és James Hudson

GYÁRTÁSVEZETŐ

Kate Finch

SZABÁLYKÖNYV

Jonathan Cox, Maya Coleman, és Christina Ha

FORDÍTÓ

Szöllösi Rita

A VEZETŐK TESZTELŐI

Jessica Dickens Waters, Carol LM Johnson, KP Michael, Mike Deich, Matt Gould, Corey Coleman, és Kyle Wilson

A SZABÁLYKÖNYV TESZTELŐI

Justin Clyburn, Jake Schwartfigure, Nickolas Zuniga, Travis Rhoads, Corbin Coyle, Ryan Halberg, Lauren Peterson (Flowchart Concept Designer), Alejandro Quesada Rodríguez, Christopher Wilson, Sean „Hawkins” Faeth, Rick May, Alicia Molstad, Chris Smolen, Jennifer Schmidt, Ty James, Cardinal Marking, és Gayle Richardson

A CSODÁLATOS TESZTELŐK

Ryan Swisher, Evan Halbert, Ryan Mauk, Taran Kratz, Don Sheets, Scott Biersdorf, Petr Sorfa, Rob Randolph, Keith Eisner, Jeanne Marie Musca, Jake, David Dysart, Lamar Neal, Jake Bachman, Katie McKay, Nick Rhoads, Martin Mitev, Teresa Hedin, Krista Cox, Ryan Schoon, Alicia Molstad, Tami Hurlburt, Adam McCarty, Luke Seigars, John Heidrich, Michael Lencioni, Dawson Cowals, Rio Wibowo, Keith Farmer, Shawn Miller, Chase Van Epps, Joseph Owens, Mohammad Ali, Nathan Woll, Thor Hansen, Jake Schwartfigure, Micah Sawyer, Isaac Villa, Travis Magrum, Michael Addison, Sarah Addison, Mike Gallegos, Jim Schoch, Julia Vasquez, Chris Vasquez, Alvin Vasquez, Josh Swartz, Heather Swartz, Tate Thiel, Matt Paquette, Marshall Britt, Michael Chang, AJ Brandon, Curtis Clark, Dan Shoe, Kira Peavley, Jeremy Salinas, David Waybright, Lizzy Funkhouser, Chris Gerber, Luke Muench, Brad Bachelor, Kyle Williamson, Julie Ewald, Garrett Ewald, Anna Vann, Craig Schwenke, Vesa Luukonen, Christina Ensalata, Don Liles, Brianna Nivinski, Christina Ha, Tom Twedell, Jonathan Larson, és Herb Haneke

Szószedet

Asztalfő

Az asztalfő a teaparti kezdőmezője, innen indulnak el a vezetők. Minden alkalommal, amikor egy vezető eléri az asztalfőt, ideiglenesen meg kell állnia, hogy dobjon a szilánkkockával, és feltöltse azokat az üres kártyahelyeket, ahol nem áll figura.

Dupla egység felhelyezés

Amikor olyan teapartikártyát szereztek, amin két külön egység felhelyezése szimbólum látható, a két csoport egységet felrakhatjátok két különböző régióba.



Egység

Támogató, csodaországglakó vagy vezető.

Ellenfél

Minden olyan (akár már megállt) játékos a csata során, akinek van egysége az adott régióban (támogató, csodaországglakó, vezető).

Kimerült

A csata után minden aktív korong kimerültté válik, és a játékos tábla alsó részébe kerül.

Korong megszerzése

Teapartikártyák, fogadások és kovácsolás segítségével újabb korongokat szerezhetek. Amikor korongot szereztek, egyből a húzózsákba tegyék, hacsak más utasítást nem kaptok.

Korongtípusok

A korongoknak a következői típusai vannak:

- Csatlós – mindegyik különböző típusnak számít, beleértve a kovácsoláskorongokat.
- Csodaországglakó – mindegyik különböző típusnak számít.
- Frakció – ide tartoznak az ereklyekorongok is
- Méreg
- Őrület

Szomszédos

Szomszédosnak számítanak az egymás mellett lévő régiók. Könnytő és Tébofyölde szomszédosnak számít.

Támogató

Ezek az egységek lehetővé teszik, hogy részt vegyetek egy csatában, de nem növelik a haderőt.

GYIK

Játékosrend

Minden olyan esetben, ahol kérdéses, hogy a játékosok milyen sorrendben hajtsák végre az akciókat és képességeket, a legkevesebb győzelmi ponttal rendelkező játékos kezd. Egyenlő pontszám esetén a legtöbb szilánkkal rendelkező játékos kezd.

Méregkorongok

Amikor valaki méregkorongot húz, elveszít egy egységet, majd visszaadja a méregkorongot a Gruffacsórnak. A pajzs a méregkorongokat is kivédi. Ilyen esetben a méregkorongnak nincs hatása, és visszakerül a zsákba. A méregkorongok nem kerülnek fel az űrletsávra.

Ha a Gruffacsór szerez olyan kártyát, amin méregkorong található, a korong visszakerül a készletébe.

A Gruffacsórnak korlátozott számú méregkorongja van, játékoszámtól függően (4–7). Ha már minden méregkorongot kiosztott, a Gruffacsór nem helyez fel többet.

Képességek

Azok a csatlós-, csodaországglakó- és frakcióképességek, amiket a kovácsolás lépésben fejlesztetek ki, már csak a következő csatára lesznek hatással. (Alice „Tudásszomj” képességével majd csak a következő csatában tehetek vissza korongot a zsákba.)

Teapartikártyák jutalmi

A teapartikártyák jutalmait és büntetéseit tetszőleges sorrendben hajthatjátok végre. Azt javasoljuk, hogy az egységek felhelyezésével kezdjétek, így a következő játékos elkezdheti a körét.

Üres húzózsák

Abban a ritka esetben, ha korongot kellene húznotok, de a húzózsák üres, azonnal töltsétek fel a zsákot a kimerült korongjaitokkal és az űrletkorongokkal.

Képességek a csata során

A csatlósok, csodaországglakók és a saját frakciótok képességei, amelyek egy adott csatában aktiválódtak, nem vihetők át a következő csatába.

Csodaországglakók

Ha elveszítetek egy csodaországglakót egy csatában, az általa adott erőt nem veszítitek el. Ezeket a csodaországglakókat a következő teapartiban ismét felhelyezhetitek egységként.

Elfogynak a támogatók

Ha támogatót helyeznétek fel, de nincs több a készletetekben, áthelyezhetek egy támogatót egy másik régióból. Csodaországglakókkal ugyanígy járhattok el.

Célok teljesítése

Ugyanazt a játékelemet több küldetés játék végi céljához is felhasználhatjátok. Ha rendelkeztek például 5 Rózsával, akkor ezek beleszámítanak a „7 vagy több Lény és/vagy Rózsa” és a „7 vagy több Rózsa és/vagy Vörös Bástya” küldetésbe is.



Pajzs

A törött pajzsot akkor fordíthatjátok az ép oldalára, ha kiestek a csatából, egy erre alkalmas teapartikártyát szereztek, vagy egy megfelelő különleges képesség hatását hajtjátok végre (Alice, Dingidungi kesztyűje).

Megállni az első húzás után

Ha szeretnétek, már a második húzásnál kiszállhattok a csatából (nem húztok több korongot), függetlenül attól, hogy elsőre milyen korongot húztatok.



Képességek pontosítása

CSODAORSZÁGLAKÓK

Fehér Nyuszi

Azzal az értékkel számoljatok, amik a korongokon szerepelnek.

Kőr Bubi

Csak azzal az értékkel számoljatok, ami a húzott korongon szerepel. Az örületkorongok ebben az esetben 0-s értékkel rendelkeznek. Ha egy ellenfél több korongot húz, azt vegyétek figyelembe, amelyiket kijátszotta.

Badar

A játékosok hadereje nem mehet 0 alá.

A Hercegnő talizmánja

Ha a választott ellenfél örületsávja üres, ennek a korongnak nincs hatása.



A Bubi koronája

Ez a képesség minden más hatás előtt aktiválódik. Ha egy ellenfél következő kijátszott korongja örületkorong, ennek a korongnak nincs hatása.

Kártyakatoná

Függetlenül attól, hogy hány korongot húztok, csak 1-et játszhattok ki.



A Hernyó vízipipája

Ha minden ellenfél kivédte az örületkorongot a pajzsával, dobj el 1 szilánkot.

Hercegnő

Ha elveszíted a Hercegnőt a csatában, nem kapsz pontot azokért az egységekért, amik ugyanabban a körben kerültek le a tábláról.

Rozmár

Ha csatamentes régióban győzedelmeskedsz, akkor is megkapod a bónusz 3 pontot, és dönthetsz úgy, hogy másik régióba építesz kastélyt. Döntetlen esetén a Rozmár bónusza elveszik.

FRAKCIÓKÉPESSÉGEK

Szesélyes uralkodó

Ez a hatás akkor történik, amikor a korong játékba kerül, még mielőtt a többi játékos hozzáadja az általuk húzott korong erejét a haderejéhez.

Gyors reagálású hadtest

Amikor elhaladsz egy másik vezető mellett, és olyan teapartikártyát szerzel, amin nincs egység felhelyezése szimbólum, az extra támogatót akkor is felteheted.

Kaparintó karmok/Mérgező lepényleső/Nyalkás brigyók

Ha nincs több méregkorong a készletben, hagyd figyelmen kívül a fenti képességek azon részét, ahol méregkorongot kell adnod vagy felhelyezned. Nem vagy köteles méregkorongot kiosztani, ha szeretnéd megtartani későbbre.

Nyúf vad

Ez a hatás akkor történik, amikor a korong játékba kerül, mielőtt a többi játékos hozzáadja az általuk húzott korong erejét a haderejéhez.

A nép barátja

Addig húzz kártyákat a csodaországakó-pakliból, amíg figurás csodaországakót húzol. A korongos kártyákat keverd vissza a pakliba. A kapott csodaországakót leteheted egy tetszőleges régióba.

Egyszerre mindenhol

Alice figuráját áthelyezheted egy másik régióból, vagy felteheted a készletedből.

A teaparti királya

Ezt egy normál köröd helyett hajtod végre.

Aki a szálakat mozgatja

Azelőtt állapítsd meg, hogy ki vezeti a haderősávot, mielőtt a többi játékos hozzáadja az újonnan húzott korongok értékét. Amikor dupla örületkorongot húzol, a támogatókat egyesével vedd le, és ellenőrizd a haderősávot minden támogató elvesztése után.

Nyalkás brigyók

Felteheted az extra méregkorongot a teaparti kezdetekor, vagy a köröd végén, amikor a Mérgező lepényleső képességeddel teszel fel korongot. Egy kártyán legfeljebb 1 méregkorong lehet.

CSATLÓSKÉPESSÉGEK

FLAMINGÓ

A KÉSZLET: Ez a hatás csak egyszer történik meg, és nem vonatkozik azokra a különleges képességekre, amelyek növelik a haderőd (Vigyázat, forró!, Kaján vigyor). Befolyásolja viszont azokat a képességeket, amik közvetlenül korongok erejére vonatkoznak (Vérrel festve).

B KÉSZLET: Csak azoknak a korongoknak az erejéhez adjatok hozzá +1-et, amiket a Flamingó után húztok.

C KÉSZLET: Ebbe beletartoznak azok a kovácsolás szimbólumok is, amelyeken már áthaladtatok.

D KÉSZLET: Ebbe beletartoznak azok a játékosok is, akik már megálltak.

KÁRTYAKATONA

B KÉSZLET: Szomszédos régiókat számít, ahol az aktuális csata előtt, illetve után csatáztok.

C KÉSZLET: Minden esetben csak 1 korongot játszhattok ki a húzottak közül.

D KÉSZLET: Ennél a korongnál kétszemélyes játékban az elfektetett kastély is kastélynak számít.

LÉNYEK

B KÉSZLET: Döntetlen esetén senki nem kapja meg a jutalmat.

RÓZSA

A KÉSZLET: Csak akkor kapjátok meg a bónusz 2 GYP-t, ha egy csata után kovácsoltátok ezt a korongot.

C KÉSZLET: Figyelmen kívül hagyhatjátok a küldetés hőstett részének régióját és követelményét is.

VÖRÖS BÁSTYA

A KÉSZLET: Ezt a korongot nem kovácsolhatjátok a kovácsoláskoronggal. Ha egy kovácsolás szimbólumon fejezitek be a csatát, vagy egy teapartikártya jutalmaként tudtok kovácsolni, úgy kovácsolhatjátok a Vörös Bástyát is.

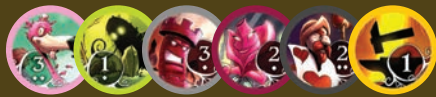
C KÉSZLET: Ez a negatív hatás csak akkor érvényesül, ha van aktív Vörös Bástyátok a csata végén.

D KÉSZLET: Minden aktív Vörös Bástya után gyűjtsetek be 1 szilánkot, az erős Vörös Bástyák után pedig 1-1 további szilánkot.



Szimbólumok és kulcsszavak

Tedd a képen látható korongo(ka)t a húzózsákodba.



Építs kastélyt egy olyan régióba, ahol még nincs kastélyod.



Dobj a szilánkkockával, és gyűjts be annyi szilánkot, amennyit a kocka mutat. Tedd ezeket a játékosáblád mellé.



Helyezd fel a feltüntetett számú egységet egy régióra.



Növeld a vezetőd erejét 1-gyel. Ha a vezetőd ereje elérte a maximumot (6), ehelyett eldobhatsz egy szilánkot.



Kifejlesztetted a frakciód egyik képességét. Vedd le a jelölődet a választott képességről.



Végleg dobj el egy örületkorongot a húzózsákodból. Nem dobhatsz el dupla örületkorongot.



Fordítsd át a pajzsodat az ép oldalára. Ha a pajzsod már eleve ép, ennek a jutalomnak nincs hatása.



Válassz egyet a képpel felfelé fordított csodaország-lakó-kártyák közül, és tedd a játékosáblád mellé.



Húzz 1 újabb küldeteskártyát.



Húzz 2 újabb küldeteskártyát, majd dobj el 1 tetszőleges küldeteskártyát.



Válassz egy tetszőleges csatlókorongot a feltüntetett erősségekben: „♦” jelöli a gyenge, „♦♦” jelöli az erős korongot.



Dobd el a feltüntetett mennyiségű szilánkot.



Dönthetsz úgy, hogy dobj a szilánkkockával, hogy megkapd a feltüntetett jutalmat.

ASZTALFŐ

Az asztalfő a teaparti kezdőmezője, innen indulnak el a vezetők. Minden alkalommal, amikor egy vezető eléri az asztalfőt, ideiglenesen meg kell állnia, hogy dobjon a szilánkkockával, és feltöltse azokat az üres kártyahelyeket, ahol nem áll figura.

EGYSÉG

Támogató, csodaország-lakó vagy vezető.

ELLENFÉL

Minden olyan (akár már megállt) játékos a csata során, akinek van egysége az adott régióban (támogató, csodaország-lakó, vezető).

KORONG MEGSZERZÉSE

Teapartikártyák, fogadások és kovácsolás segítségével újabb korongokat szerezhettek. Amikor korongot szereztek, egyből a húzózsákba tegyék, hacsak más utasítást nem kaptok.

KORONGTÍPUSOK

A korongoknak a következő típusai vannak:

- Csatlós – mindegyik különböző típusnak számít, beleértve a kovácsoláskorongokat.
- Csodaország-lakó – mindegyik különböző típusnak számít.
- Frakció – ide tartoznak az ereklyekorongok is
- Méreg
- Örület

SZOMSZÉDOS

Szomszédosnak számítanak az egymás mellett lévő régiók. Könnytő és Tébolvfölde szomszédosnak számít.

TÁMOGATÓ

Ezek az egységek lehetővé teszik, hogy részt vegyetek egy csatában, de nem növelik a haderőt.

Heves harcok

MINDEN RÉGIÓBAN LEZAJLIK A CSATA, KEZDVE AZZAL, AHOL A KEZDŐCSATA-JELŐLŐ TALÁLHATÓ, MAJD AZ ÓRAMUTATÓ JÁRÁSA SZERINT HALADVA.

