

RÉGIS BONNESSÉE - NAÏADE

Évszakok

JÁTÉK



14+



2-4



60
perc



A királyság legnagyobb varázslói gyűltek össze az Argosz-erdő szívében, hogy részt vegyenek a legendás, 12 évszakon át tartó versengésben. A hároméves verseny végén a versenyzők közül választják meg Xidit királyságának új főmágusát.

Foglald el a helyed, varázsló! Vedd magadhoz ősi varázstárgyaidat, idézd meg leghűbb famulusaidat, és szállj szembe a kihívással!

Libellud

Évszakok

Szabály

A KRISTÁLYTÁBLA

Ez mutatja a játékosok által birtokolt kristályok számát. Ezeknek a kristályoknak a segítségével a játékosok:

- megidézhetik és aktiválhatják bizonyos kártyákat
- annyi presztízspontot (győzelmi pontot) juthatnak a játék végén, amennyi kristályuk van.

A JÁTÉKTÁBLA ÉS A JELŐLŐK

A játéktábla három részre oszlik:



• Az évjelző sávra, ahol egy jelző mutatja, melyik évnél tartanak a játékosok (1., 2. vagy 3. év). A játék a harmadik év végén ér véget.



• Az évszakkerék, amelyen egy jelző mutatja, hogy az adott év melyik évszakában járnak a játékosok (három kék mező jut a télnek, három zöld a tavasznak, három sárga a nyárnak és három piros az őszenek).



• A kristályváltás ábrája mutatja, hogy az egyes energia-fajták a megfelelő akcióval az évszaktól függően mennyi kristályra válthatóak be.

A VARÁZSLÓK JELZŐI

Minden varázsló négy jelzőt kap a saját színéből. Ezekkel jelezheti:

- az általa birtokolt kristályok számát a kristálytáblán
- az idézési mérce szintjét a saját tábláján
- a felhasznált bónuszok számát a saját tábláján

A VARÁZSLÓK SAJÁT TÁBLÁI

Minden játékosnak saját táblája van, amely három részre különíthető el:

- 1** Az energiatartalék szolgál a játék során megszerzett energia tárolására. Legfeljebb hét energia tárolható itt.
- 2** Az idézési mérce mutatja a játékos előtt kijátszva tartható hatalomkártyák maximális számát.
- 3** A bónuszszáv felhasználásával juthatnak a játékosok a játék során különböző előnyökhöz. Így viszont presztízspontokat veszítenek majd a játék végén.

AZ ÉVSZAKKOCKÁK

Négy színben összesen húsz évszakkocka található a játékban. A kék kockák tartoznak a télhez, a zöldek a tavaszhoz, a sárgák a nyárhoz és a pirosak az őszenek. Minden forduló elején dobni kell az aktuális évszakhoz tartozó kockákkal. A kockák minden egyes oldala egy vagy több akcióra ad lehetőséget. Ezen kívül meghatározzák azt is, hogy a forduló végén az évszakjelző mennyit halad előre az évszakkeréken.



A HATALOMKÁRTYÁK


A játékban 50-féle hatalomkártya található, mindegyikből két darab. Ezek segítségével a játékosok:

- presztízspontokat szerezhetnek a játék végén,
- hatásukat befolyásolhatják a játék menetét.

A kártyák két nagy csoportra oszthatók:

- varázstárgyak (felső és alsó szélük lila), amelyeknek hatása csak a tulajdonosuknak biztosít előnyöket
- famulusok (felső és alsó szélük narancssárga), amelyek több játékosra is hatnak egyszerre.

A hatalomkártyák több részre oszthatók:

- 1** A kártya neve
- 2** A kártya megidézésének költsége energiában és/vagy kristályban. Ha a  jel látható a kártyán, az azt jelzi, hogy a költség függ a játékban részt vevő játékosok számától (2, 3 vagy 4).
- 3** A kártya hatása, amely leidézés után léphet életbe.

- 4** Az a presztízspont-mennyiség, amit a kártya ér a játék végén
- 5** A játék szimbóluma és a kártya sorszáma. Az 1-től 30-ig számozott kártyák az alapkártyák, amelyek ideálisak a kezdőkkel játszott játékok során. A 31-től 50-ig számozott kártyák összetettebbek, újdonságot csempészhetnek a játékba.
- 6** A hatalomkártya típusa, amely azt jelzi, mikor érvényesül a kártya hatása.



A KÖNYVTÁRJELZŐK

A könyvtárjelzők mutatják azokat a hatalomkártyákat, amelyekhez a játékosok a második és a harmadik évben jutnak hozzá.



ENERGIAKORONGOK

Négyféle energiakorong létezik: levegő, víz, tűz és föld. Ezek az évszaktól függően akár egészen ritkák is lehetnek. Az energia segítségével a játékosok:

- megidézhetik és aktiválhatják egyes hatalomkártyáikat,
- kristályokhoz juthatnak átalakítás révén.



Évszakok

Szabály

*Foglald el a helyed, varázsló! Vedd magadhoz ősi varázstárgyaidat, idézd meg leghűbb famulusaidat, és szállj szembe a kihívással!
Először is, ellenfeleiddel egyszerre válassz kilenc hatalomkártyát.
Megtfontoltan válassz, mert nagy hatásuk lesz a játék hátralévő részére!
Ez után szokj hozzá az évszakok váltakozásához, hogy a kockák kínálta akciókból a lehető legtöbbet tudd kihozni minden fordulóban!
Gyűjts energiát, idézz meg varázstárgyakat és famulusokat, halmozz fel elegendő kristályt, a hatalom jelképeit, és válj a királyság leghatalmasabb mágusává!*

Előkészületek

Semleges elemek

- Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére
- Tegyétek az évjelzőt az év skála „I” mezőjére és az évszakjelzőt az évszakkerék 1-es mezőjére, ahogy a képen is látható

Két játékos esetén: tegyetek három-három, véletlenszerűen kiválasztott dobókockát a megfelelő helyekre.

Három játékos esetén: tegyetek négy-négy, véletlenszerűen kiválasztott dobókockát a megfelelő helyekre.

Négy játékos esetén: tegyetek mind az ötöt dobókockát a megfelelő helyekre.

- Tegyétek a kristálytáblát a játéktábla mellé.
- Tegyétek az energiakorongokat a kristálytábla mellé, ez lesz az energiakészlet.

VÁLASSZATOK NEHÉZSÉGI SZÍNTET

Ha már ismeritek a játék szabályait, használjátok az alábbi lehetőségeket a nehézségi szint beállítására attól függően, hogy kezdők vagy gyakorlott veteránok vagytok.

1 Varázslótanonc szint (kezdő szint)

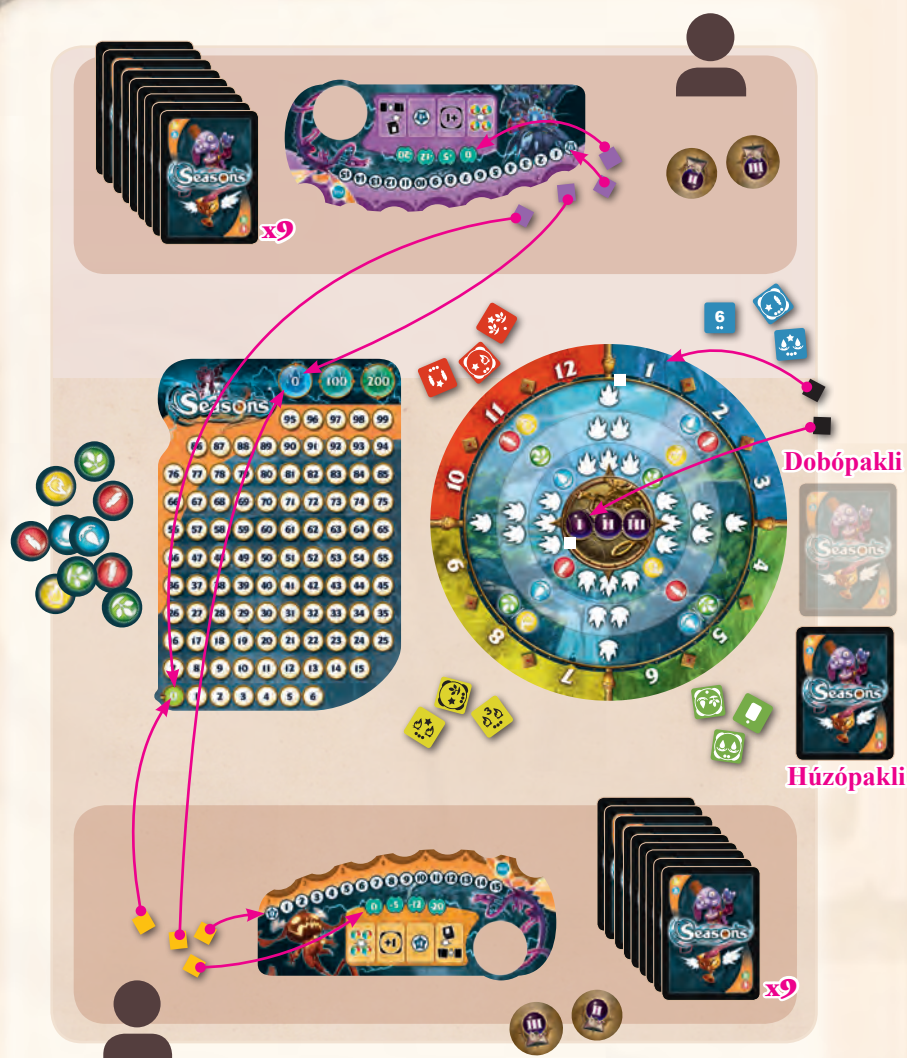
Az első játék során a kezdő fázisban a kilenc hatalomkártya kiválogatása nehézséget okozhat.

Hogy a játék könnyebben tanulható legyen, kialakítottunk „előre gyártott” paklikat. Így a játék első fázisának első lépése helyett minden játékos elvesz egyet ezek közül az előre összerakott paklik közül:

- ▶ egyes pakli: 1, 2, 7, 17, 18, 20, 26, 29, 30 számú kártyák
- ▶ kettes pakli: 3, 5, 9, 14, 15, 21, 23, 25, 28 számú kártyák
- ▶ hármas pakli: 4, 6, 7, 9, 12, 16, 22, 24, 30 számú kártyák
- ▶ négyes pakli: 1, 2, 3, 11, 13, 15, 18, 25, 27 számú kártyák

Tegyétek vissza a dobozba a 31-től 50-ig számozott kártyákat. A maradék kártyák képezik a húzópaklit.

A játékot ezután közvetlenül „A pakli összeállítása” résszel lehet folytatni. A többi szabály változatlan.



2 Varázsló szint (középhaladó szint)

A további játékok során javasoljuk, hogy csak az 1-től 30-ig számozott kártyákat használjátok, a többi tegyétek vissza a dobozba. Ezen kártyák hatásai könnyen értelmezhetők, és segítségükkel lépésről lépésre felfedezhető a játék világa.

3 Fővarázsló szint (haladó szint)



Ha már tapasztalt játékosok vagytok, az 1-30-ig számozott kártyákhoz hozzáadhatjátok a 31-től 50-ig számozott kártyákat is. Ezen kártyák hatásai összetettebbek, de a lapok hatásainak és kombinációinak felfedezésével a játékelmény is fokozódik.

A játékosok kellékei

Minden játékos választ egy saját táblát és maga elé veszi a tábla színével megegyező négy varázslójelzővel együtt. Ezeket a következő helyekre teszi:

- egy jelzőt a kristálytábla alján lévő 0-s mezőre.
- egy jelzőt a kristálytábla tetején található másik 0-s mezőre. Ennek segítségével tartható számon, ha egy játékosnak több mint 100 kristálya van.
- egy jelzőt a saját tábla bónuszsávjának 0-s mezőjére.
- egy jelzőt a saját táblán az idézési mérce 0-s mezőjére

Minden játékos kap egy II-es és III-as könyvtárjelzőt. Fogjátok az összes hatalomkártyát, keverjétek össze őket, és minden játékosnak osszatok kilencet képpel lefelé fordítva! A maradék kártyákat tegyétek a játéktábla mellé, ez lesz majd a húzópakli. Hagyjatok helyet mellette az eldobott lapoknak is! A játék során eldobott vagy feláldozott lapok ide kerülnek majd képpel lefelé fordítva.

A játék során bármikor, ha a húzópakliból elfogytak a lapok, az eldobott lapokat újrakeverve képezzetek új húzópaklit.

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot.

Áttekintés

A játék két jól elhatárolható fázisból áll.

- Az első fázisban, amit Előzménynek nevezünk, a játékosok választanak kilenc hatalomkártyát. Ezek a kártyák határozzák majd meg a második fázisban alkalmazott stratégiájukat.
- A második fázisban, az úgynevezett Versenyben a játékosoknak három év áll rendelkezésükre, hogy a lehető legtöbb presztízspontot gyűjtsék össze, és ezzel elnyerjék Xidit királyságának fővarázslói címét.

Első fázis – Előzmény

I - A kilenc hatalomkártya kiválasztása

Minden játékos megnézi a neki kiosztott kilenc hatalomkártyát. Ezekből a lapokból egyet kiválaszt, és azt képpel lefelé leteszi maga elé. A maradék lapokat – ahogy az alábbi ábra is mutatja – ez után képpel lefelé fordított pakliban maga és bal oldali szomszédja közé teszi.



Miután mindannyian választottatok, mindenki vegye fel a jobb oldali szomszédjától kapott nyolc lapot. Ismét válasszatok egyet, és tegyétek magatok elé a lapot képpel lefelé, a már ott lévő első kártyára. A maradék lapokat ismét a bal oldali szomszédotok kapja és így tovább. Ezt addig ismételjétek, mígnem végül már nem marad kártya, amit tovább lehetne adni. Ennek a fázisnak a végén mindenki előtt kilenc, képpel lefelé fordított hatalomkártyának kell lennie.

II - A pakli összeállítása

A kiválasztott kilenc kártyából mindenki állítson össze három darab, egyenként három lapból álló szettet. Az első szett azonnal a játékos kezébe kerül, mivel ezek lesznek a verseny lelegejétől rendelkezésre álló lapok.



A második szettet tegyétek a II-es könyvtárjelző alá: ezeket a lapokat a verseny második évében fogjátok megkapni. A harmadik szett a III-as könyvtárjelző alá kerül: ezekhez a lapokhoz a verseny harmadik, utolsó évében juttok majd hozzá. A játék során a játékosok bármikor megnézhetik a könyvtárjelzőik alatt várakozó lapjaikat.

Fontos: egyes hatalomkártyák hatása sokkal jobban érvényesül a játék vége felé, épp ezért jobb a III-as könyvtárjelző alá tenni őket, hogy addig se foglalják a helyet a kézben. Más lapoknak érdekes kombinációs hatásuk van. Ezeket érdemes lehet mind egyazon évben kijátszani, hogy nagyobb előnyt szerezhessünk velük.

Második fázis – A verseny

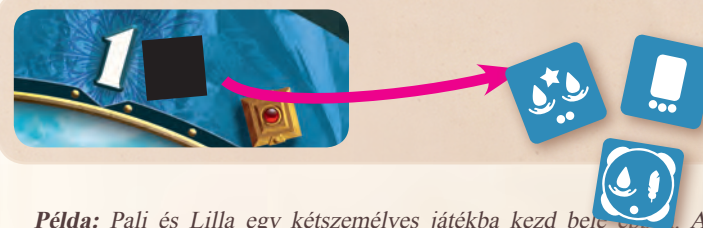
A verseny fázisa több, egymást követő fordulóból áll, amelyek legvégén valamelyik játékos győztesen kerül ki a versenyből.

I - A forduló kezdete

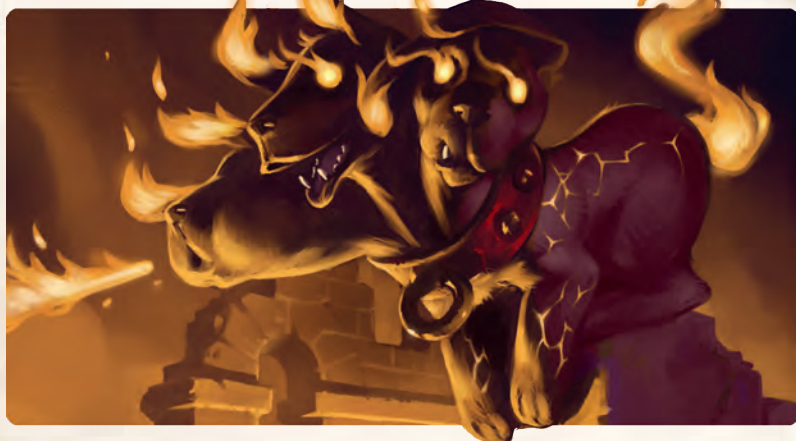
Dobás az évszakkockákkal

A fordulót kezdő játékos magához veszi az aktuális évszakhoz tartozó dobókockákat és dob velük.

Fontos: a legelső fordulóban a legfiatalabb játékos kezd.



Példa: Pali és Lilla egy kétszemélyes játékba kezd bele. Az első forduló elején az évszakjelző az évszakkerek 1-es mezőjén áll, jelezve, hogy éppen tél van. Ezért a kezdőjátékos (Pali) magához veszi a kék kockákat, és dob velük.



1 Az évszakkocka kiválasztása

A kockák minden oldalán egy vagy több szimbólum található. Minden ilyen szimbólum egy, a játékos által a körében végrehajtható akciót jelöl.

A kezdőjátékos a dobott kockák közül kiválaszt egyet, és maga elé teszi azt. Ezután a bal oldali szomszédja is választ egyet a maradék kockák közül, és így tovább, amíg mindenki nem választott. Az asztalon egy kocka maradni fog, amit nem választott senki.

Ezután kezdődnek a játékosok akciói.



Példa: Pali három, a télhez tartozó kockával dobott. Egyet kiválaszt, és maga elé veszi azt. Ellenfele, Lilla is választ egy kockát a maradék kettő közül. Marad egy kocka, amelyiket az egyik játékos sem választott.

Fontos: mivel mindig eggyel több kocka van játékban, mint ahány játékos, az utolsóként választó játékos mindig két kocka közül választhat.

II - A játékosok akciói

Miután minden játékos választott egy évszakkockát, sorban mindenki végrehajthatja az akcióit a kezdőjátékoskal kezdve és az óramutató járása szerint haladva.

Egy játékos, amikor sorra kerül, bármennyi akciót végrehajthat:

- a választott évszakkockához tartozó akció(ka)t végre kell hajtania.
- megidézheti/aktiválhatja egy vagy több hatalomkártyáját.
- használhatja a saját táblája egy vagy több bónuszát.

1 Az évszakkockákhoz tartozó akciók

Egy játékosnak, amikor sorra kerül, végre kell hajtania a korábban választott évszakkockához tartozó akció(ka)t:

- Energiakorongok elvétele:** ha ezeknek a szimbólumoknak valamelyike szerepel a játékos által választott kockán, akkor a játékos megkapja a jelzett energiakorongokat. A játékos a közös tartalékból elveszi a kockán látható mennyiségű és típusú energiakorongot, és a saját táblája energiatartalékába teszi az(oka)t. Az aktuális évszaktól függően egyes energiatípusok sokkal ritkábbak lehetnek.

Fontos: egy játékosnak soha nem lehet hénél több energiakorongja a saját energiatartalékában. Ha már hét jelzője van, és egy akció folytán újabbakhoz jut, csak hetet tarthat meg, és a többletet el kell dobnia, mielőtt újabb akcióba kezdene.



Példa: Pali ezt a kockát választotta. Ezért két földenergiát a közös tartalékból a saját tartalékába kell tennie.

- 6 Kristályok szerzése:** ha a játékos által választott kockán egy szám szerepel, akkor azzal a játékos annyi kristályt szerez, amennyit a kocka mutat. A játékos a varázlójelzőjét előrébb mozgatja a kristálytáblán a szerzett kristályoknak megfelelő mennyiségű mezővel.



Példa: Pali ezt a kockát választotta. Két földenergiát a közös tartalékból a saját tartalékába kell tennie, és varázlójelzőjét a kristálytáblán előrébb kell léptetnie kettővel.

- Az idézési mércé növelése:** ha a játékos által választott kockán ez a szimbólum szerepel, akkor a játékosnak meg kell növelnie a mércéjén az idézési képességét eggyel.

Ez a mércé jelzi azt, hogy a játékos előtt mennyi hatalomkártya lehet kijátszva. Minden játékos idézési mércéje 15-nél véget ér.



Példa: Pali ezt a kockát választotta. Két földenergiát a közös tartalékból a saját tartalékába kell tennie, és varázlójelzőjét eggyel feljebb kell tolnia a saját tábláján található idézési mércén.

Kártya húzása: ha a játékos által választott kockán ez a szimbólum szerepel, a játékos húz egy lapot. Kézbe veheti és megtarthatja vagy eldobhatja a húzott lapot. A kézben tartható lapok száma nincs korlátozva.

Energiakorongok átváltása: ha a játékos által választott kockán ez a szimbólum szerepel, akkor a játékos a köre során, vagyis mielőtt a következő játékos lenne soron, bármikor egy vagy több, a saját tartalékában lévő energiát kristállyá alakíthat át.

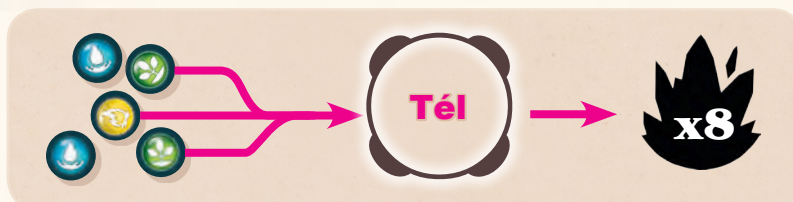
A játéktáblán a kristályváltás ábrája mutatja, hogy az egyes évszakokban melyik típusú energia hány kristályra váltható be.

A váltás által nyerhető kristályok száma az aktuális évszaktól függ, így a játéktábla négy részre van osztva. Az egyik rész a télhez, egy másik a tavaszhoz, a harmadik a nyárhoz, míg a negyedik az őszhez tartozó váltási arányokat mutatja.



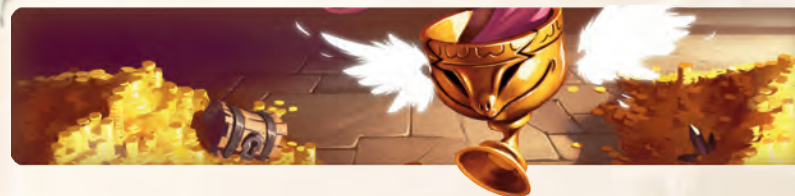
A külső körön szereplő energiatípusok korongjai mindig egy, a középső körön jelzett energiakorongok kettő, míg a belső körön látható energiakorongok három kristályra válthatók be.

A váltani kívánó játékos kiválasztja a saját energiatartalékából az átalakítani kívánt energiakorongokat. Ez után megnézi az aktuális évszakhoz tartozó váltási arányokat a játéktáblán, a kristályváltás ábráján, hogy megtudja, mennyi kristályt szerez a váltással. Ezután a varázslójelzőjét előrébb lépteti a kristálytáblán annyi mezővel, amennyi kristályt szerzett éppen. Az átváltott energiakorongot el kell dobni.



Példa: egy téli fordulóban Pali úgy dönt, hogy átvált egy tűzenergiát és két földenergiát. Ebben az évszakban minden tűzenergia kettő, míg minden földenergia három kristályt ér. Pali eldobja három energiakorongját, és a nyolc szerzett kristálynak megfelelően nyolc mezőnyivel előrébb lépteti a varázslójelzőjét a kristálytáblán.

Fontos: az „átváltás” akció a játékos körének végéig végrehajtható. Előfordulhat tehát, hogy energiakorongokat váltasz át, majd végrehajtasz egy másik akciót, és aztán megint energiát váltasz kristályra.



A hatalomkártyákhoz tartozó akciók: idézés és hatások

■ Egy hatalomkártya megidézése

A hatalomkártyáknak sokféle hatásuk lehet a játék menetére.

Ahhoz, hogy hatásuk használható legyen, meg kell idézni, vagyis játékba kell hozni őket. Ehhez több feltételnek is teljesülnie kell:

- az idézési költségüket ki kell fizetni, vagyis a kijátszó játékosnak annyi és olyan energiát és/vagy kristályt fel kell áldoznia, amennyi a hatalomkártyán szerepel
- az idézési mérce álljon olyan magas értéken, hogy a kártya kijátszható legyen. Például ahhoz, hogy valaki egy második kártyát is ki tudjon játszani, az idézési mérce legalább kettőn kell állnia.

Ha minden feltétel teljesül, a kártya megidézhető és ezáltal játékba kerülhet. A megidézett kártyák képpel felfelé a kijátszó játékos saját táblája elé kerülnek. A kártyát megidéző játékos hangosan olvassa fel a kártya hatását a többieknek, hogy mindenki tisztában legyen a kártya tulajdonságaival.

Fontos:




- egy körben több hatalomkártya is megidézhető, ha a fent említett feltételek teljesülnek.
- egy játékos egy kártya két példányát is megidézheti, ilyenkor hatásuk összeadódik.
- a kézben tartható hatalomkártyák száma nincs korlátozva.
- ha egy kártya hatása ellentmond valamelyik szabálynak, akkor a kártya szövege a mérvadó.
- a szabályfüzet végén található egy összefoglaló az egyes hatalomkártyák hatásairól.
- az ingyen játékba hozott kártyák nem számítanak megidézettnek.



Példa: Pali meg akar idézni egy Szerencse Keze kártyát. Először is meg kell bizonyosodnia arról, hogy az idézési mércéje elég magasan áll ahhoz, hogy új kártyát idézhessen meg. Jelenleg három kártyája van játékban, az idézési mércéje pedig a négyesen áll, ezért még egy kártyát meg tud idézni. Ez után kifizeti a kártya idézési költségét, vagyis egy föld-, egy tűz- és egy levegőenergiát, valamint három kristályt. A Szerencse Keze ezáltal meg lett idézve, a kártyát képpel felfelé a táblája fölé rakja.

II - A hatalomkártyák hatásainak típusai

A hatalomkártyák hatásainak típusai mutatják meg, hogy az épp kijátszott kártya hatása mikor lép életbe. Háromfajta lehetőség van:

-  **A „kijátszáskor érvényesülő” hatások:** a hatás csak akkor érvényesül, amikor a kártya játékba kerül.
-  **Folytonos hatások:** a hatás a játék hátralévő részében érvényesül, kivéve, ha a kártya kikerül a játékból
-  **Aktiválható hatások:** a hatás csak akkor érvényesül, ha a kártya tulajdonosa aktiválja azt. A hatás aktiválásához a játékosnak:

- el kell forgatnia a kártyát 90 fokkal. Az így elforgatott kártya csak a következő forduló elején fordul vissza. Egy már elforgatott kártya a játékos adott körében nem forgatható el még egyszer.
- ki kell fizetnie a kártya aktiválási költségét. Némelyik kártya aktiválásához valamilyen feltételt kell teljesíteni, például fel kell áldozni egy kártyát. Ha nem tudjuk megfizetni a költséget, nem aktiválhatjuk a kártya hatását sem.

Ha ez a két feltétel teljesül, a kártya aktiválható és hatása létrejön.

A bónuszokhoz kapcsolódó akciók

A játék során egy játékos legfeljebb három bónuszakciót használhat. Ezek az akciók különleges előnyöket biztosítanak, ám a játék végén presztízspontvesztést jelentenek az őket használó játékosoknak.

A bónuszoknak négy fajtája van:



Ennek a bónusznak a használatával két tetszőleges, a saját energiaraktárban lévő energiakorong becserélhető két szabadon választott energiakorongra a közös tartalékból.



Ennek a bónusznak a használatával átválthatjuk a saját energiataralékunkban lévő energiákat. Ellenőrizzük le az aktuális évszakhoz tartozó váltási arányokat, és minden energiakorong váltási értékéhez adjunk hozzá egyet. Így egy földenergia, ami télen három kristályra váltható be, ezzel a bóusszal négy kristályá alakítható át.



Ennek a bónusznak a használatával megnövelhetjük az idézési mércénket egyvel.



Ennek a bónusznak a használatával a dobókockán szereplő „Kártya húzása” akció végrehajtása helyett kettő lapot húzhatunk. Az egyiket kiválasztjuk, az a kezünkbe kerül, a másikat el kell dobnunk.

Minden egyes alkalommal, amikor egy játékos bónuszt használ, a varázslójelzőjét egy mezővel előrébb kell léptetnie a bónuszsávján.

Ezzel presztízspontokat veszít, amiket a játék legvégén kell majd levonni. Ha egy játékos csak egy bónuszt használ a játék során, az 5 presztízspont büntetést fog jelenteni; ha kettőt, az 12 presztízspontjába fog kerülni; ha pedig mindhárom bónuszát elhasználja, 20 presztízspontot veszít a játék végén.

Fontos: egy játékos egy játék során legfeljebb háromszor használhat bónuszt. Akár ugyanaz a bónusz is használható háromszor, vagy három különböző egyszer-ször. Használható mindegyik ugyanabban a fordulóban, de akár különböző fordulóban is.

Az akciók végrehajtási sorrendje a játékosok körében

A következő akciókat mindig teljesen végre kell hajtani, mielőtt új akcióba kezdenénk: kártyahúzás, energiakorongok vagy kristályok begyűjtése, az idézési mércé megnövelése. Amint ezeket az akciókat végrehajtottuk, a többi akció tetszőlegesen sorrendben végrehajtható.

III - Egy forduló vége

Ha minden játékos végzett az akcióival, a forduló véget ér.

Lépés az évszakkeréken és évszakváltozás

A forduló végén meg kell nézni, hány pötty van a játékosok által fel nem használt dobókockán. Az évszakjelzőt ennyi mezővel kell előreléptetni. A pöttyök eloszlása minden kockán egyforma: két oldalon van 1, kettőn 2 és kettőn 3 pötty. A játék tempója, hossza így azon múlik, milyen kockát nem választanak a játékosok.

Ha a forduló végén az évszakjelző átlépi a 3-as, a 6-os, a 9-es vagy a 12-es mezőt, az évszak változik. Ez aktiválhatja néhány hatalomkártya hatását.

3

Példa: ezt a kockát nem választotta egyik játékos sem. A forduló végén az évszakjelző három mezővel kerül előrébb, mivel a kockán három pötty látható.

1 Az év vége

Ha az évszakjelző az évszakkeréken a 12-es mezőről az 1-esre lép, akkor új év kezdődik. A tábla közepén található évjelzővel előrébb kell lépni egyet. Ahogy a játékosok a második, illetve harmadik évbe lépnek, kézbe veszik a vonatkozó könyvtárjelző alatt tárolt kártyáikat. Ha egy játékosnak korábról van még lap a kezében, azokat is megtartja, és az új lapokat ezek mellé veszi fel.

1 Új kezdőjátékos választása

Minden forduló végén az előző kezdőjátékostól balra ülő játékos lesz az új kezdőjátékos. Ő fog dobni az aktuális évszaknak megfelelő évszakkockákkal, és ezzel kezdetét veszi az új forduló.

IV - A játék vége

Ha a harmadik év során az évszakjelző továbblép az évszakkerék 12-es mezőjén, a játék véget ér. A játékosok összeszámolják:

- kristályaikat. Minden kristály egy presztízspontot ér.
- a kijátszott hatalomkártyáikon lévő presztízspontok összegét.

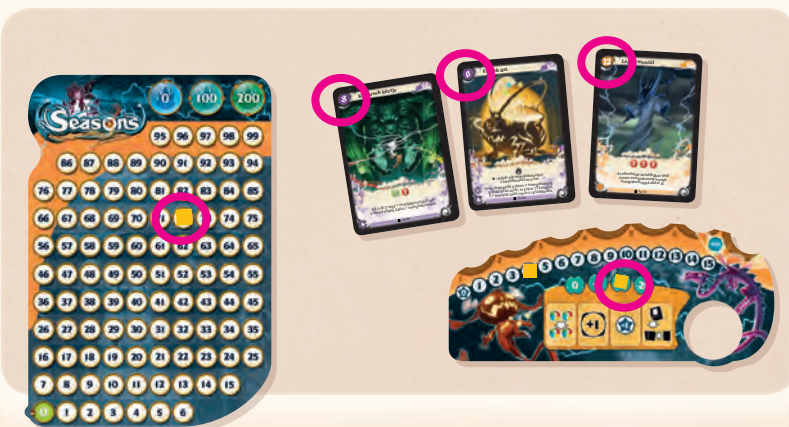
Ebből az összegből kivonnak:

- 5 presztízspontot minden, a kezükben maradt kártya után.
- a felhasznált bónuszokért levonandó mennyiségű presztízspontot.

Fontos: a fel nem használt energia a játék végén nem ér presztízspontot.

A legtöbb presztízspontot elérő játékos lesz Xidit királyságának új fővarázslója. Döntetlen esetén közülük az nyer, aki előtt több hatalomkártya van kijátszva.

Példa: Palinak 72 kristálya van a játék végén, ami 72 presztízspontot ér. A kártyáin szereplő presztízspontok összeadásával még szerez 68-at, ez összesen 140 pont. Viszont mivel kétszer használt a játék során bónuszt (-12 pont) és maradt a kezében egy lap, amit nem játszott ki (-5 pont), a végeredménye 123 presztízspont.



HATALOMKÁRTYÁK LISTÁJA ÉS RÉSZLETES MAGYARÁZATA



1/50 A levegő amulettje

A levegő amulettje megidézésekor a varázslójelződdel lépj előre kettőt az idézési mércén.



2/50 A tűz amulettje

A tűz amulettje megidézésekor húzz 4 hatalomkártyát. Nézd meg őket, válassz egyet, és vedd a kezébe. A maradék 3 lapot dobd el.



3/50 A föld amulettje

A föld amulettje megidézésekor a varázslójelződdel lépj előre 9 mezőt a kristálytáblán.



4/50 A víz amulettje

- A víz amulettje megidézésekor válassz 4 tetszőleges energiakorongot az energiakészletből, és azokat tedd rá erre a kártyára.
- Ez a 4 energiakorong nem tartozik bele az energiataralékodba, így a következő lapoknak nincs rá hatásuk: Csudás ládika, Koldusok kürtje, Légelementál, Xidit lámpása, Fakóarcú Lewis, Az álmok itala, Az élet itala, Árusz elátkozott tanulmánya.



5/50 Istár mérlege

Istár mérlegének aktiválásához dobj el 3 azonos típusú energiakorongot az energiataralékodból, és alakítsd át őket 9 kristállyá. Ez természetesen azt jelenti, hogy a varázslójelződdel előrelép 9 mezőt a kristálytáblán.

- Istár mérlegét akkor is aktiválhatod, ha egyébként a választott kockád alapján nem lenne lehetőség Kristályok szerzése akcióra.
- Ha már Ió erszényét is megidézted, Istár mérlegének aktiválásakor 9 helyett mindig 12 kristályt kapsz.



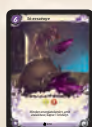
6/50 Az örök tavasz botja

- Valahányszor megidézel egy hatalomkártyát, lépj előre 3 mezőt a kristálytáblán.
- Az örök tavasz botja csak a kezébe megidézett hatalomkártyák esetén lép működésbe. Az olyan hatalomkártyákért, amelyek más lapok aktiválása következményeképp kerülnek játékba (pl. Az istenek kelyhe, Kristálygömb, Az álmok itala), nem jár kristály.



7/50 *Időutazó csizma*

- Az időutazó csizma megidézése nem kerül sem kristályba, sem energiakorongba.
- A csizma megidézései mozgásd az évszakjelzőt előre vagy hátra 1, 2 vagy 3 mezővel.
- Ha a jelölő mozgatása következtében a tél ősre vált vissza, akkor léptesd hátra az évjelzőt is egygyel. A kézben tartott hatalomkártyákat ez nem befolyásolja.
- Ha az időutazó csizma évszakváltást eredményez (a jelölő előre- vagy hátramozgatásával), akkor azok a hatalomkártyák, amelyek évszakváltáskor lépnek működésbe (Kapzsi Figrim, Az örök homokóra) rögtön kifejtik hatásukat.



8/50 *Ió erszénye*

- Ahányszor csak átalakítasz egy energiakorongot, még egyet léphetsz a varázslójelölőddel a kristálytáblán az átalakításért egyébként is járó kristályokon felül.
- Ez a lap hatással van Istár mérlegére és Az élet italára.
- Ió erszényének nincs hatása a Falánk üstre és a Sárkánykoponyára.



9/50 *Az istenek kelyhe*

- Az istenek kelyhének megidézései húzz 4 hatalomkártyát, válassz egyet közülük és idézd meg ingyen, tehát a lapon látható megidézési költség kifizetése nélkül. A megidézéskor nem fejtik ki hatását a Misztikus pióca, Az örök tavasz botja és Yjang elfeledett vázája. A 3 másik lapot dobod el.
- Ha az idézési képességed nem elég magas ahhoz, hogy a választott lapot megidézd, ki kell dobnod azt.



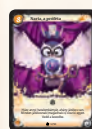
10/50 *Hűség Szállás*

Hűség Szállás megidézései minden ellenfelednek fel kell áldoznia egy korábban megidézett hatalomkártyáját.



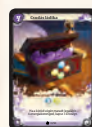
11/50 *Kapzsi Figrim*

- Kapzsi Figrim megidézésének költsége a részt vevő játékosok számától függ.
- Minden évszakváltáskor minden ellenfeled fizet neked 1 kristályt. Minden játékos hátralép egy mezőt a kristálytáblán, te pedig minden visszalépésért egyet előreléphetsz.
- A kristállyal nem rendelkező ellenfelednek nem kell fizetnie.



12/50 *Naria, a próféta*

Naria, a próféta megidézései húzz annyi hatalomkártyát, ahány játékos van (téged is beleszámítva). Válassz egy lapot, és tartsd meg a kezvedben. A többiből ossz ki egyet-egyet minden ellenfelednek.



13/50 *Csudás ládika*

- Ha a köröd végén 4 vagy több energiakorongod maradt a tartalékodban, kapsz 3 kristályt.
- A Csudás ládika hatását segítenek kiváltani a Varázslatok könyvén tárolt energiakorongjaid is, mivel ezek a tartalékod részének számítanak. A víz amulettjén és a Falánk üstön tárolt energiakorongok azonban nem részei a tartalékodnak, így ezeket nem lehet számításba venni a Csudás ládikánál.



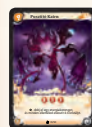
14/50 *Koldusok kürtje*

- Ha a köröd végén 1 vagy kevesebb energiakorongod maradt a tartalékodban, választhatsz egy energiakorongot a készletből – tedd a saját tártalékodba.
- A Koldusok kürtje hatását segítenek kiváltani a Varázslatok könyvén tárolt energiakorongjaid is, mivel ezek a tartalékod részének számítanak. A víz amulettjén és a Falánk üstön tárolt energiakorongok azonban nem részei a tartalékodnak, így ezeket nem lehet számításba venni a Koldusok kürtjénél.



15/50 *Ártó kockák*

- Az Ártó kockák megidézése nem kerül sem kristályba, sem energiakorongba.
- Amikor aktiválsz az ártó kockákat, a választott évszakkockád akcióinak végrehajtása helyett dobod a kockát újra. Csak az új dobás eredménye szerinti akciókat hajtsd végre.
- Az Ártó kockák minden aktiválásakor kapsz 2 kristályt.
- Ha két Ártó kockák lapot is megidéztél, akár mindkettőt aktiválhatod egymás után, és kétszer is újradozhatod az évszakkockádat, ha az első újradozás eredménye nem tetszik. Ez esetben 4 kristályt kapsz.



16/50 *Pusztító Kairn*

Pusztító Kairn aktiválásához ki kell dobnod egy tetszőleges energiakorongodat a tartalékodból. Minden ellenfeled visszalép a varázslójelzőjével a kristálytáblán 4 mezőt.



17/50 Nyakas Amsug

- Nyakas Amsug megidézésekor minden játékos (téged is beleértve) a megidézett lapjai közül visszaveszi a kezébe az egyik varázstárgy-kártyáját.
- Akinek nincs megidézett varázstárgya, természetesen semmit nem kell visszavennie.



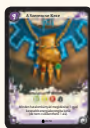
18/50 Varázslatok könyve

- A Varázslatok könyve megidézésekor kapsz 2 energiakorongot a készletből, amit a Varázslatok könyvére kell tenned.
- Amíg a Varázslatok könyve a megidézett lapjaid között van, megnöveli az energiatartalékod lehetséges méretét, így a maximális energiatartalékod 7-ről 10-re növekszik.
- A Varázslatok könyvén tárolt energia a készlet részének számít. Így tehát vonatkoznak rá a következő hatalomkártyák hatásai: Csudás ládika, Koldusok kürtje, Légelementál, Xidit lámpása, Fakóarcú Lewis, Az álmok itala, Az élet itala és Árusz elátkozott tanulmánya.
- A Varázslatok könyvén tárolt bármelyik energikorongodat bármikor átteheted a saját tábládon lévő készletbe, és fordítva.
- Ha megidézed a második Varázslatok könyve kártyát is, készleted akkor sem növekedhet 13-ra, legfeljebb 10-re. A második ilyen lapodon tehát már nem tárolhatsz további energiát.



19/50 Ragfield sisakja

Ha a játék végén több megidézett hatalomkártyád van, mint bármely ellenfelednek, kapsz 20 kristályt. Ha holtversenyben állsz az első helyen a megidézett kártyák tekintetében, egyetlen kristályt sem kapsz.



20/50 A Szerencse Keze

- Valahányszor megidézel egy hatalomkártyát, elegendő a lapon megadottnál eggyel kevesebb energiakorongot kifizetned. Te válaszod ki, melyik energiát nem fizeted ki, de a fizetendő energia száma nem csökkenthető 1 alá.
- A Szerencse Keze nem csökkenti a hatalomkártyáid aktiválásához esetleg fizetni szükséges energiakorongok számát (pl. Kristálygömb).
- A Szerencse Keze csökkenti Az elemek amulettjének megidézési költségét.



21/50 Fakóarcú Lewis

- Fakóarcú Lewis megidézésekor válaszd ki az egyik ellenfeledet, és az energiakészletből tegyél a saját tartalékodba pontosan annyi és olyan energiakorongokat, amennyi és amilyen típusú a választott ellenfeled tartalékában található.
- Nem ellopod az ellenfeled tartalékában lévő energiát, hanem lemásolod – ellenfeled megtartja az energiakorongjait.
- Fakóarcú Lewis nem tudja „lemásolni” a Víz amulettjén és a Falánk üstön tárolt energiát, de a Varázslatok könyvén tárolt energiát igen.



22/50 Éolis rúnakockája

Éolis rúnakockájának játék közben nincs hatása, de a megidézve a játék végén 30 presztízspontot ér.



23/50 A hatalom itala

- A hatalom italának aktiválásához fel kell áldoznod a lapot, amiért húzol egy hatalomkártyát, és növelheted megidézési képességedet 2-vel.
- A húzott hatalomkártyát meg kell tartanod, nem dobhatod el.



24/50 Az álmok itala

- Az álmok italának aktiválásához fel kell áldoznod a lapot, és be kell fizetned a tartalékodból az összes energiát – cserébe ingyen megidézheted a kezekben lévő hatalomkártyák egyikét.
- Az álmok italát akkor is használhatod, ha a tartalékodban nincs energia.
- A Víz amulettjén és a Falánk üstön tárolt energia nem számít a tartalékodba, így az álmok itala aktiválásakor ezeket az energiakorongokat nem kell beadnod. A Varázslatok könyvén tárolt energia azonban a tartalékodba számít, ezért azt be kell adnod.
- Az álmok itala által megidézett hatalomkártya nem aktiválja a következő kártyák képességeit: Misztikus pióca, Az örök tavasz botja, Yjang elfeledett vázaja.



25/50 A tudás itala

A tudás italának aktiválásához áldozd fel a lapot, amiért választhatsz 5 tetszőleges energiakorongot a készletből. Tedd őket a saját tartalékodba.



26/50 Az élet itala

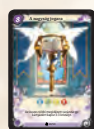
- Az élet italának aktiválásához áldozd fel a lapot, és minden, a tartalékodban lévő energiakorongodat 4-4 kristállyá átalakíthatod – lépj előre a varázslójelölőddel a kristálytáblán. Bármennyi és bármilyen fajta energiát átalakíthatsz a tartalékodból.
- Az élet itala aktiválásához nem kell, hogy az évszakkockádon az átalakítás akció elérhető legyen.
- A Víz amulettjén és a Falánk üstön tárolt energiát nem alakíthatod át, de a Varázslatok könyvén tárolt energiát igen.
- Az élet itala aktiválása (a korongok kristállyá alakítása) után további átalakítások nem végezhetők.

- Ha megidézett lapjaid között van Ió erszénye, az Élet italának aktiválásakor annak hatása is érvényesül.



27/50 **Az örök homokóra**

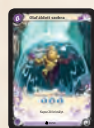
Ahányszor az évszakjelző átlép egy másik évszakba, válassz egy tetszőleges energiakorongot a készletből. Tedd a tartalékodba.



28/50 **A nagyság jogara**

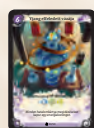
A nagyság jogara megidézésekor 3 kristályt kapsz minden általad korábban megidézett varázstárgyért (tehát azokért, amelyek a nagyság jogara megidézésekor már előtted vannak).

- Ha a második nagyság jogarát idézed meg, akkor az elsőért már megkapod a 3 kristályt.



29/50 **Olaf áldott szobra**

Olaf áldott szobra megidézésekor kapsz 20 kristályt – lépj előre ennyit a varázslójelölőddel a kristálytáblán.



30/50 **Yjang elfeledett vázája**

Minden hatalomkártya megidézésekor kapsz egy tetszőleges energiakorongot a készletből, amit a tartalékodba tehetsz.

- Yjang elfeledett vázája csak a kézből megidézett kártyák esetén fejt ki hatását. Ha másik kártyákkal (pl. Az istenek kelyhe, a Kristálygömb vagy Az álmok itala) hozol játékba lapot, azért nem jár energia.



31/50 **Az elemek amulettje**

Az elemek amulettje megidézésekor eldöntheted, melyik típusú energiával kívánsz fizetni, és ettől függ a kártya hatása.

- 1 vízenergiáért választhatsz 2 tetszőleges energiát a készletből, és a tartalékodba teheted.

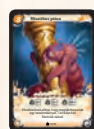
- 1 földenergiáért 5 kristályt kapsz – lépj előre ennyit a varázslójelölőddel a kristálytáblán.
- 1 tűzenergiáért húzhatsz egy hatalomkártyát, amit a kezvedbe veszel. A húzott lapot nem dobhatod el.
- 1 levegőenergiáért 1-gyel növelheted megidézési képességedet.
- Akár mind a 4 fajta energiával fizethetsz, és mind a 4 lehetőséget kihasználhatod, de minden fajtából csak 1 korongot használhatsz el.
- A Szerencse Keze itt is kifejtheti hatását, azaz például lehetséges két különböző hatást elérni egyetlen energiakorong befizetésével.
- Ha Az elemek amulettjét Az istenek kelyhe, Az álmok itala vagy a Kristálygömb használatával idézted meg, úgy kell venni, mintha mind a 4 energiát befizetted volna, tehát Az elemek amulettjének mind a 4 hatása érvényesül.



32/50 **A fény fája**

- A fény fája aktiváláskor két lehetőség közül választhatsz:
- Vagy fizetsz 3 kristályt, és választhatsz egy energiakorongot a készletből, és a tartalékodba teheted.
- Vagy 2 energiát fizetsz, és végrehajthatsz egy átalakítás akciót.

- Csak az egyik lehetőséget választhatod, mivel kártyaaktiváláskor a kártyát el kell forgatni, és a körben már nem használható többet.



33/50 **Misztikus pióca**

- A Misztikus pióca megidézésének költsége a játékosok számától függ.
- Minden játékos, aki megidéz egy hatalomkártyát, fizet neked 1 kristályt, azaz egyet hátralép jelölőjével a kristály-táblán, és te egyet előrelépsz. Ha valakinek nincs kristálya a fizetségre, nem tud hatalomkártyát megidézni.

- A Misztikus pióca hatása csak a játékosok kezéből megidézett lapokra érvényesül. Az istenek kelyhe, Az álmok itala vagy a Kristálygömb segítségével megidézett lapokért nem kell fizetniük.



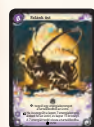
34/50 **Kristálygömb**

- A Kristálygömb aktiváláskor két lehetőség közül választhatsz:
 - vagy nézd meg a hatalomkártya-pakli legfelső lapját, majd tedd vissza a pakli tetejére, ha nem tetszik, vagy 4 kristály kifizetésével ingyen megidézheted, ha akarsz,
 - vagy lépj vissza a varázslójelölőddel három mezőt a kristálytáblán, és kidobhatod a pakli legfelső lapját 3 kristályért.

- Ha a kristálygömb segítségével megidézel egy hatalomkártyát, nem kell kifizetned a megidézés költségét, de kell, hogy legyen hozzá elég magas idézési szinted.

- A kristálygömb segítségével megidézett lap esetén nem érvényesül a következő hatalomkártyák hatása: Misztikus pióca, Az örök tavasz botja és Yjang elfeledett vázája.

- Csak az egyik lehetőséget választhatod, mivel aktiváláskor a kártyát el kell forgatnod, és a körben már nem használható többet.



35/50 **Falánk üst**

- A Falánk üst kártya ingyen megidézhető.
- Ahányszor sorra kerülsz, rátehetsz 1 energiakorongot a tartalékodból a Falánk üst kártyára.
- A Falánk üstön tárolt energia nem használható fel.

- Amint a Falánk üstre rákerül a 7. energiakorong, a kártya azonnal kifejti hatását: a kártyát fel kell áldoznod, a rajta lévő 7 energiakorongot visszateheted a tartalékodba, és kapsz 15 kristályt – mozgasd előre a varázslójelölődet a kristálytáblán.

- A Falánk üstön tárolt energia nem számít bele a tartalékodba, így a következő kártyáknak nincs rá hatása: Csudás ládika, Koldusok kürtje, Légelementál, Xidit lámpása, Fakóarcú Lewis, Az álmok itala és Árusz elátkozott tanulmánya.

- A tartalékodban sosem lehet több korong a megengedettnél. Ha a 7 energiakorong visszatételekor nem férne el mind a tartalékodban, el kell döntened, mit tartasz meg, és mit dobsz ki, mielőtt bármilyen más akcióba kezdenél.



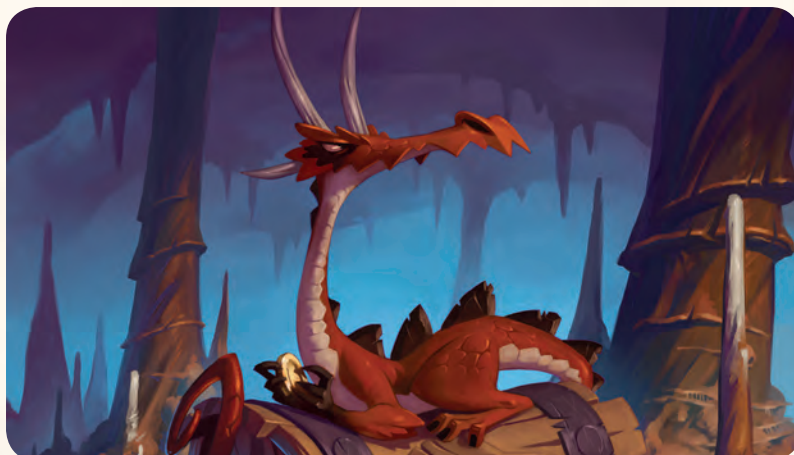
36/50 Vérszívó korona

- Dobj el a kezedből vagy húzz a pakliból egy hatalomkártyát. Annyi energiakorongot kapsz a készletből, ahány presztízspont a kártya bal felső sarkában látható. A kapott energiát tedd a tartalékodba.
- Ha a Vérszívó korona hatásaként lapot húztál, azt meg kell tartanod, nem dobhatod el.
- Az eldobott vagy húzott lapot meg kell mutatnod a többieknek.
- Ha a húzott vagy eldobott kártya 0 vagy kevesebb presztízspontot ér, akkor nem kapsz energiát.



37/50 Sárkánykoponya

- A Sárkánykoponya aktiválásához áldozd fel 3 hatalomkártyádat, és cserébe a varázslójelölőddel előreléphet 15 mezőnyit a kristálytáblán.
- A Sárkánykoponya hatását Ió erszénye nem módosítja.



38/50 Argosz démona

- Argosz démonának megidézésekor minden ellenfeled eggyel csökkenti az idézési képességét, és húz egy hatalomkártyát. A húzást a bal oldalon ülő játékos kezdi, majd a többiek sorban húznak lapot.
- A húzott lapokat meg kell tartani, nem lehet kidobni őket.
- Ha az Argosz démona kártya megidézésekor következtében valakinek az idézési képessége a megidézett lapjainak száma alá csökken, megtarthatja a leidezett lapjait, nem kell feláldoznia lapot. Viszont további lapok megidezéséhez vissza kell növelnie az idézési képességét a szükséges szintre.



39/50 Delejező Titusz

- Delejező Titusz megidezésének költsége a játékosok számától függ.
- A kör végén minden ellenfeledtől kapsz 1 kristályt. Minden ellenfeled visszalép egy mezőt a kristálytáblán, és te ugyanennyit előrelépsz.
- Ha van olyan ellenfeled, akinek kristályai száma 0-ra csökkent, és nem tud kristályt adni, akkor, miután a többiektől begyűjtötted a kristályokat, fel kell áldoznod Delejező Tituszt.



40/50 Légelementál

- A Légelementál megidézésekor minden ellenfeled tartalékában az összes energia átalakul levegő típusúvá.
- A Varázslatok könyvén tárolt energia beleszámít a tartalékba, így az ezen a lapon tárolt energia is átalakul. A víz amulettjén és a Falánk üstön tárolt energia azonban nem számít a tartalékba, így azok nem alakulnak át.



41/50 Tolvaj tündérek

- A Tolvaj tündérek megidezésének költsége a játékosok számától függ.
- A Tolvaj tündérek csak akkor lépnek működésbe, ha egy játékos aktiválja egy megidézett hatalomkártyáját. A megidézéskor ható vagy folyamatos hatású kártyák nem hozzák működésbe a Tolvaj tündérek kártyát.
- Az egyik kristályt a kártyáját aktiváló játékostól, a másikat a készletből kapod.
- Amikor egy ellenfeled aktiválja egy hatalomkártyáját, lépj előre 2 mezőt a kristály táblán, és ellenfeled hátralép egyet.
- Ha ellenfelednek nincs kristály, aktiválhatja lapját anélkül, hogy fizetne neked. Ekkor csak a készletből kapsz 1 kristályt.



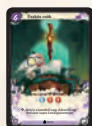
42/50 Árusz elátkozott tanulmánya

- Árusz elátkozott tanulmányának megidézésekor kapsz 2 tetszőleges energiakorongot a készletből, és a tartalékodba teszed. Növel a leidezési képességedet 1-gyel, és lépj előre 10 mezőt a kristály táblán.
- Ha ezt a kártyát feláldozod, el kell dobnod vele a tartalékodban lévő összes energiakorongot (beleértve a Varázslatok könyvén lévőket is).
- A víz amulettjén és a Falánk üstön tárolt energia azonban nem számít a tartalékodba, így azokat nem kell eldobnod.
- Az Árusz elátkozott tanulmánya kártya a játék végén -10 presztízspontot ér megidezőjének.



43/50 A famulusok bálványa

- A famulusok bálványa aktiválásakor lépj annyi mezőt előre a kristálytáblán, amennyi az előtted lévő megidézett famulusaid száma.
- A famulusok bálványa megidézésekor lépj 10 mezőt előre a kristálytáblán.



44/50 **Üszkös csók**

Az Üszkös csók aktiválásakor dobj ki a kezedből vagy áldozd fel egy famulust, és kapsz 4 tetszőleges energiakorongot, amit a tartalékodba tehetsz.



45/50 **Xidit lámpása**

■ A játék végén minden, a tartalékodban lévő energiakorongért kapsz 3 kristályt, amit leléphetsz a kristálytáblán.

■ A Varázslatok könyvén tárolt energia beleszámít a tartalékodba, így az ezen a lapon tárolt energiakorongok is 3-3 kristályra válthatók.

■ A víz amulettjén és a Falánk üstön tárolt energia azonban nem számít a tartalékodba, így azokat nem válthatod kristályra a játék végén.



46/50 **Urm lezárt kincsesládája**

■ A játék végén kapsz 20 kristályt, amit leléphetsz a kristálytáblán, ha a megidézett lapjaid közt nincs famulus.

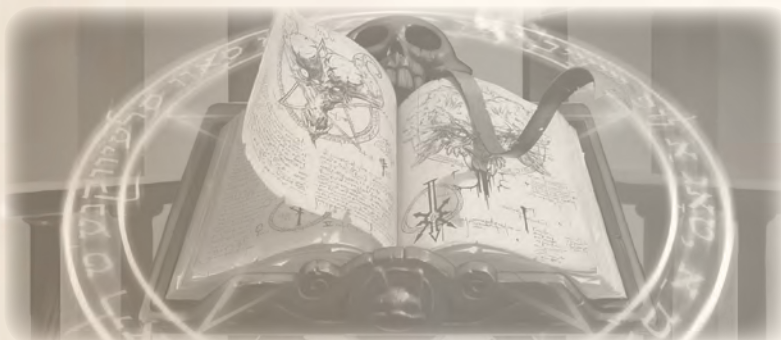
■ Csak a megidézett famulusok számítanak, a kezekben tartottak nem, így ha csak a kezekben van famuluskártya, jár a 20 kristály.



47/50 **Az évszakok tükre**

■ Az évszakok tükre aktiválásakor lépj vissza X mezőt a kristály táblán. Ez után válassz ugyanennyi (X db) azonos fajtájú energiakorongot a tartalékodból, és cseréld be ugyanennyi (X db) másféle, de azonos fajtájú energiakorongra, amit a tartalékodba tehetsz.

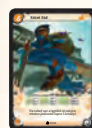
■ Az X értéket te választod meg, és pontosan annyi kristályt kell fizetned, ahány energiát becserélsz. Például, ha 3 kristályt fizetsz, becserélhetsz 3 egyforma energiát 3 másfajta, de egyforma energiára.



48/50 **Ragnor nyakéke**

■ Ragnor nyakéke megidézésekor kapsz 1 tetszőleges energiakorongot a készletből minden megidézett varázstárgyadért. Tedd az energiakorongot a tartalékodba.

■ Hamár megidéztél egy Ragnor nyakéke lapot, a második leidézésekor az első beleszámít a megidézett varázstárgyaid számába.



49/50 **Sötét Sid**

■ Sötét Sid megidézésének költsége a játékosok számától függ.

■ Ha Sötét Sid megidézésekor a te jelölőd van legalább a kristálytáblán, ellophatsz 5 kristályt minden ellenfeledtől. Lépj előre annyiszor 5 mezőt, ahány ellenfeledtől elloptál 5 kristályt, ellenfeleid pedig lépjenek vissza 5 mezőt.

■ Ha van olyan ellenfeled, akinek több vagy legalább ugyanannyi kristály van, mint neked, akkor senkitől sem lophatsz.

■ Ha egy ellenfelednek kevesebb mint 5 kristály van, lopj el tőle annyit, amennyije van, és lépj előre ugyanennyi mezőt. Ez az ellenfél 0-ra lép vissza a kristálytáblán.



50/50 **Onüsz elátkozott lelke**

■ Onüsz elátkozott lelke megidézésekor lépj előre 10 mezőt a kristálytáblán, ezenfelül kapsz 1 vízenergia-korongot, amit a tartalékodba tehetsz.

■ Csak a lapot megidéző játékos kap 10 kristályt és 1 vízenergiát.

■ A lap tulajdonosa a saját körében bármikor dönthet úgy, hogy 1 vízenergia eldobásával átadja a kártyát bal oldali szomszédjának. Szomszédja köteles elfogadni a lapot, ő lesz az új tulajdonosa Onüsz elátkozott lelkének.

■ A lap egy fordulóban akár többször is gazdát cserélhet.

■ A forduló végén a lap aktuális tulajdonosa elveszít 3 kristályt.

■ Onüsz elátkozott lelke a játék végén -5 presztízspontot ér tulajdonosának.

■ Onüsz elátkozott lelkét a játékos szomszédja akkor is megkaphatja, ha az idézési képessége nem elegendő.



Áttekintés

1 Előkészületek

- Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére. Tegyétek az évjelzőt az évjelző sáv 1-es mezőjére, és az évszakjelzőt az évszakkerék 1-es mezőjére.
- Készítsetek elő minden színből eggyel több dobókockát, mint ahány játékos játszik.
- Tegyétek a kristálytáblát a játéktábla mellé.
- Tegyétek az energiakorong-készletet a kristálytábla közelébe.
- Minden játékos vegyen el egy saját táblát, két könyvtárjelzőt és négy varázslójelzőt. A varázslójelzők a következő helyekre kerüljenek:
 - Egy a kristálytábla alján lévő 0-s mezőre.
 - Egy a kristálytábla tetején lévő 0-s mezőre.
 - Egy a saját tábla bónuszsávjának 0-s mezőjére.
 - Egy az idézési mérce 0-s mezőjére.

Osszatok ki minden játékosnak kilenc hatalomkártyát. A maradék kártyákból csináljatok húzópaklit, és tegyétek azt a játéktábla mellé. Hagyjatok helyet mellette a dobott lapoknak is.

2 Előzmény

A kilenc hatalomkártya kiválasztása

- Nézzétek át a kapott kilenc hatalomkártyát. Válasszatok ki közülük egyet, és tegyétek magatok elé képpel lefelé fordítva.
- A maradék kártyákat adjátok tovább bal oldali szomszédotoknak.
- Miután ezt mindenki megtette, a jobb oldali szomszédtól kapott nyolc kártyából válasszatok egyet és tegyétek magatok elé képpel lefelé. Ezt ismételjétek addig, amíg már nem marad kártya, amit tovább lehetne adni.

3 A pakli kialakítása

- A kilenc kiválasztott kártyából mindenki összeállít három darab háromlapos paklit.
- A második és a harmadik pakli kerüljön a II-es és III-as könyvtárjelző alá; ezeket majd a második és a harmadik év elején lehet kézbe venni.

4 A verseny

A forduló kezdete

A legfiatalabb játékos kezdi a legelső fordulót. Magához veszi az évszakjelző által mutatott aktuális évszakhoz tartozó dobókockákat, és dob velük. A kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járása szerint haladva minden játékos választ egyet a dobott kockák közül, és maga elé teszi azt.

A játékosok akciói

- A kezdőjátékos, amikor sorra kerül, végrehajtja az akcióit:
- az évszakkockához tartozó akciók,
 - egy vagy több hatalomkártya megidézése/aktiválása,

- a saját tábla egy vagy több bónuszának használata.

Az évszakkockák következő akcióit mindig végre kell hajtanunk, mielőtt más akcióba kezdenénk: kártya húzása, energiakorongok/kristályok begyűjtése, idézési mérce növelése.

5 Egy forduló vége

- Miután minden játékos kiválasztott egy kockát és végrehajtotta akcióit, az évszakjelzőt előrébb kell léptetni annyi mezővel, ahány pötty azon a kockán van, amelyiket egyik játékos sem választott.
- Amikor az évszakjelző átlép a 12-es mezőről az 1-esre (az őszből a télbe), az évjelzőt is előrébb kell léptetni egy mezővel. Ekkor a játékosok megkapják az új évnek megfelelő könyvtárjelzőjük alatt lévő kártyáikat.
- Az előző kezdőjátékos bal oldali szomszédja lesz az új kezdőjátékos. Ő dob majd az aktuális évszaknak megfelelő kockákkal, és ezzel kezdetét veszi az új forduló.

6 A játék vége és a pontozás

Ha a játék harmadik évében egy forduló végén az évszakjelző túlhalad az évszakkerék 12-es mezőjén, a játék véget ér. Minden játékos összeszámolja:

- a kristályait,
- a kijátszott hatalomkártyáin lévő presztízspontokat.

Ebből kivon:

- 5 presztízspontot minden, a kezében maradt, ki nem játszott kártya után,
- a felhasznált bónuszokért levonandó mennyiségű presztízspontot.

7 A hatalomkártyák

Az alul és felül lila színű hatalomkártyák varázstárgyak, míg a narancssárga színűek famulusok.









- 1 A kártya neve.
- 2 A kártya megidézésének költsége energiában és/vagy kristályban.
- 3 A kártya hatása, amely megidézéskor lép életbe.
- 4 Az a presztízspontmennyiség, amit a kártya ér a játék végén
- 5 A játék szimbóluma és a kártya sorszáma.
- 6 A hatalomkártya típusa, amely jelzi, mikor érvényesül a kártya hatása.











Az egyes energiafajták gyakorisága a különböző évszakokban:

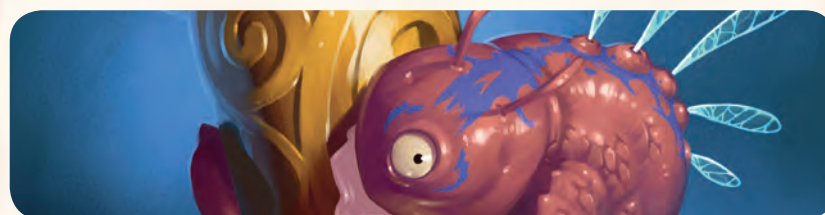
	Gyakori	Ritka	Nem megtalálható
Tél	Víz/Levegő	Tűz	Föld
Tavas	Föld/Víz	Levegő	Tűz
Nyár	Föld/Tűz	Víz	Levegő
Ősz	Tűz/Levegő	Föld	Víz

A kockákon található szimbólumok

-  Minden egyes szimbólumért egy annak megfelelő típusú energia begyűjtése a közös készletből
-  A szám által jelzett mennyiségű kristály begyűjtése
-  Átváltás lehetősége az adott körben
-  Az idézési mércé növelése eggyel
-  Egy hatalomkártya húzása
-  A forduló végén az évszakjelző annyit halad előre, ahány pötty található a bennmaradt kockán.

Kártyaszimbólumok

-  Vízenergia
-  Földenergia
-  Tűzenergia
-  Levegőenergia
-  Kristály
-  Jelzi, ha a kártya aktiválási költsége a játékosok számától (2, 3 vagy 4) függ
-  Kijátszáskor létrejövő hatás
-  Folytonos hatás
-  Aktiválható hatás
-  A kártya presztízspontjai



A LEGFONTOSABB KIFEJEZÉSEK LEXIKONJA:

- ▶ **Átváltás:** akció, amely lehetővé teszi, hogy energiakorngjainkat kristállyá alakítsuk az adott évszaknak megfelelő váltási arányok alapján.
- ▶ **Dobópakli:** az a hely, ahova a kézből eldobott vagy a már kijátszott lapok közül feláldozott kártyák kerülnek képpel lefelé.
- ▶ **Egy hatalomkártya eldobása:** egy hatalomkártya letétele kézből a dobópakliba.
- ▶ **Energia szerzése:** energiakorngok áttétele a közös készletből a saját energiataralékba.
- ▶ **Energiakorngok eldobása/befizetése:** energiakorngok áthelyezése a saját energiataralékból a közös készletbe.
- ▶ **Famulus:** hatalomkártya-típus. Az alsó és felső széle narancssárga.
- ▶ **Feláldozás:** egy már kijátszott hatalomkártya átrakása a dobópakliba.
- ▶ **Húzópakli:** azok a hatalomkártyák, amelyeket az Előzmény fázisban nem osztottunk ki.
- ▶ **Idézés, megidézés:** akció, amely során, ha idézési mércénk lehetővé teszi, a kézből egy hatalomkártyát magunk elé teszünk, képpel felfelé, idézési költségét kifizetve.
- ▶ **Idézési mércé:** sáv a saját táblán, amely azt jelzi, hogy legfeljebb hány megidézett hatalomkártya lehet előttünk egyszerre.
- ▶ **Kártya aktiválása:** egy aktiválható képességgel rendelkező kártya elforgatása az adott képesség használata érdekében.
- ▶ **Közös készlet:** a játékosok által épp nem használt energiakorngok gyűjtőhelye.
- ▶ **Kristályok szerzése:** varázslójelzőnk előreléptetése a kristálytáblán annyi mezővel, ahány kristályt szereztünk.
- ▶ **Presztízspontok:** győzelmi pontok.
- ▶ **Tartalék:** a saját tábla felső területe, ahol egyszerre legfeljebb hét energiakorng tárolható.
- ▶ **Varázstárgy:** hatalomkártya-típus. Az alsó és felső széle lila.

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁSFORDÍTÁS: KOHÁRI ZSOLT ÉS MEZEI ZOLTÁN

REEL, LE MIPEUL, DAMOCLÈS, L'ORDALIE, L'ÉTABLE DES JEUX, A QUI LE TOUR, PAUL, JEAN-LOUIS, BENOIT F., BENOIT D., BENJAMIN, GHISLAIN, CÉDRIC, FRANÇOIS, LAURENT, MARC, EMMELINE, NATACHA, MATHIEU, JC.
Ellenőrzés: Molnár László (Lacxox)