

Titkos licit 5 arany egyenként								
Első fordulós licit 4 arany egyenként								
Második fordulós licit 3 arany egyenként								
Harmadik fordulós licit 2 arany egyenként								
Negyedik fordulós licit 1 arany egyenként								
Ötödik fordulós licit 0 arany egyenként								

Egy példa a játék folyamán kialakulható állásra



A fenti példában a túlélő lények az Amazon, a Troll és a Wyrn, tehát csak erre a három lényre tett fogadások fizetnek a játék végén. Ez alapján a fehér játékos kap 2 aranyat, a piros 6 aranyat, a sárga 7 aranyat, a kék 12 aranyat és a zöld pedig 15 aranyat (neki a titkos licit a Troll-ra adott 5 aranyat, és a jól megválasztott 2 első fordulós licitek is segítettek).

A zöld játékos nyerte a játékot!

SPECIÁLIS LÉNY KÉPESÉGEK

Amazon (Felderítés)

Amikor aktiválsz Amazon speciális képességét, akkor húzhatsz 3 lapot a pakliból, és a kezembe veheted őket. Ha az utolsó lapot húztad fel ezzel a képességgel, akkor azonnal vége a játéknak.

Colossus (Kitartás)

Amikor aktiválsz Colossus speciális képességét, akkor dönthetsz úgy, hogy visszavonod egyik licit tokonedet mintha nem is licitáltál volna vele. Olyan lényről is vehetsz vissza tokent, ami időközben elpusztult! Ha a titkos licitedről veszed le a tokent, akkor a hozzá tartozó kártyát el kell dobni.

Cyclops (Kábító lövedék)

Amikor aktiválsz Cyclops speciális képességét, kiválasztasz egy másik játékost. Véletlenül elhúzó a kezében lévő kártyák felé (felfelé kerekítve) és leteszed őket az asztalra anélkül, hogy megnéznéd a játékos el. A játékos nem tudja használni ezeket a kártyákat a következő körében. Visszaveheti őket a 3-ik fázisban, miután kijátszott egy lapot, de mielőtt visszatölti a kezében lévő lapokat 8-ra.

Daimon (Gazdagság)

Amikor aktiválsz Daimon speciális képességét, azonnal felrakhatsz egy licit zsetont bármelyik lényre, bármelyik licit sorba, ahol még nincs lerakott zseton, *beleértve az előző licit sorok ist.* Például, ha éppen a negyedik kör van, fellehet rakni az Unicorn első licit sorára is zsetont, feltéve ha ott nincsen másik zseton. Ez a licit 4 aranyat ér, úgy mintha az első körben lett volna felrakva. Titkos licitre nem lehet feltenni zsetont ezzel a képességgel.

Ettin (Többfejűség)

Amikor aktiválsz Ettin speciális képességét, azonnal *ki játszatsz* egy második kártyát, ugyanúgy mint a 2-ik második fázisban. Egy körben, csak egyszer használhatod ezt a speciális képességét.

Emlékezzél!
Csak a lény támogatója tudja aktiválni a speciális képességét.



Gorgon (Kővédermedés)

Amikor aktiválsz Gorgon speciális képességét, kiválaszthatsz egy játékost és egy olyan lényt amelyik még nem pusztult el. A kiválasztott játékosnak oda kell adnia neked egy a kiválasztott lény kártyát (feltéve ha van neki). Ha nincs neki, akkor meg kell mutatnia neked a kezében lévő kártyákat bizonyításul. Nem mondhatod el a kártyák összetételét a többi játékosnak! A játékos nem adhat abból a kártyáiból, amik a Cyclops speciális képessége miatt kerültek az asztalra és nem is mutathatja meg neked azokat.

Magus (Jövőbe látás)

Amikor aktiválsz Magus speciális képességét, - csak a 3-ik fázisban használható, amikor is eldobhatsz a kezedből maximum 3 olyan lény kártyákat amik már elpusztultak - eldobhatsz a kezedből olyan lény kártyákat is, amelyek még harcban állnak és nem kell bemutatnod a többieknek ezeket. Egy pakliba összerakod az eldobandó kártyákat, és arccal felfelé lerakod őket a dobópaklira. Minden esetben be kell tartani azt a szabályt, hogy maximálisan 3 kártya dobható el a kézbe ebben a fázisban.

Seraphim (Harsonaszó)

Amikor aktiválsz Seraphim speciális képességét, kiválaszthatsz egy olyan lényt ami már elpusztult és azonnal aktiválható a speciális képességét. Nem választhatsz olyan lényt amelyik eleve nem indult a versenyen!

Titan (Lopás)

Amikor aktiválsz Titan speciális képességét, kiválaszthatsz egy játékost akinek legalább 3 kártya van a kezében. Elhúzhatsz 3 kártyát tőle és megnézheted ezeket, az egyiket megtarthatod magadnak, a másik kettőt pedig visszaadod a tulajdonosának anélkül, hogy megmutatná a többieknek. Elmondhatod a többieknek a kártyák tartalmát, de nem mutathatod meg soha ezeket. Nem húzhatsz azokból a kártyákból, amik a Cyclops speciális képessége miatt kerültek az asztalra.

Troll (Újjászületés)

Amikor aktiválsz Troll speciális képességét, elvehetsz egy arccal felfelé lerakott Troll kártyát egy **előző fordulóból** és a kezembe veheted.

Unicorn (Teleportálás)

Amikor aktiválsz Unicorn speciális képességét, kicserélhetsz két **azonos** lényt ábrázoló, arccal felfelé helyezett csata kártyát (Unicorn kártyát nem lehet áthelyezni). *Példa, Ha Wyrn éppen egy 4-es erősségű csata kártyával rendelkezik, de van egy 8-as erősségű csata kártya egy előző fordulóban, lehetőség van a két kártya kicserélésére úgy, hogy a 4-es kártya visszakerül az előző fordulóba, a 8-as meg jelen az aktuális fordulóba.*

Wyrn (Tüzes lehellet)

Amikor aktiválsz Wyrn speciális képességét, lehetőség van egy arccal felfelé lerakott csata kártyát az aktuális fordulóból, eldobni az asztalról. Bármelyik lényről került ki kártya, az alatta lévő (ha volt) lesz az új erőssége a lénynek, ha egyszer megfogtál egy kártyát, nem változtathatsz a döntéseden!



Fordította: ScoopeX