

Szilaj Kalandok MIRADERÓBAN

Üdvözöllek Miraderóban, ifjú lovas! Látom, új vagy még itt, és még csak most ismerkedsz a lovaglás művészetével. Látom azt is, hogy tehetséges vagy, így minden bizonnyal te leszel a leggyorsabb az újonnan érkezők közül, aki először tanulja meg, hogyan is kell bánni a lóval! Száguldj szabadon!

A játék célja

A Szilaj - Kalandok Miraderóban című társasjátékban mindannyian a sorozat egy szereplőjének bőrébe bújhattok. A játék elején még alig ismertek lovaglási technikákat, de ahogy haladtok előre, a feladatok teljesítésével egyre ügyesebbek lesztek. Az értékes tapasztalati pontokat tudássá kovácsolhatjátok, és praktikus mozgásokat taníthattok lovaiteknak.

AZ LESZ A NYERTES, AKI ELSŐKÉNT TANUL MEG 4 KÉPESÉGET.

Tartalom

6 karakterlap • 6x6 képességkártya • 2 játékossegédlet • 6 figura
6x3 karakterképesség-jelző • 18 küldeteskártya • 12 táblaelem
24 eseménykártya • 15x3 képességkocka • 22 kincskocka
14 farönkjelölő • 1 útlapka • 3 dobókocka (6, 8, 10 oldalú)

Játékmódok

A társasjáték két játékmód szerint játszható: kezdő és haladó. Az első alkalommal a kezdőmódot ajánljuk, hiszen ott kevesebb szabályt kell megjegyezni. Ha már ismeritek a játék működését, a haladó mód több lehetőséget fog nyújtani nektek az igazi versengésre, miközben minden játék egyedibbé is válik.



Hogy könnyebb legyen a szabálykönyv áttekinthetősége, kék színnel emeltük ki a haladó játékmódot.

Ha minél előbb szeretnétek kezdeni, ezeket a kiemelt részeket átugorhatjátok.

Előkészület (1-6.).....

1 Építsük fel a játéktáblát az asztal közepére!

- A játéktábla 12 kétoldalú elemből áll. A kezdőjátékhoz azokat az oldalukat használjuk, amin nem látható a sarokban kítűző.
- Az első játék alkalmával, a táblaelemekből a számozásuk szerinti sorrendben - lásd a példát jobbra - állítsuk össze a táblát.

A játéktábla moduláris, így egyedi világokat tervezhetünk minden játékhoz. A táblaelemeket tetszés szerint lehet áthelyezni és elforgatni, a következő három szabály betartásával:

- Minden esetben 3x4-es pályát készítsünk! Tehát 3 sor, 4 oszlop (lásd a jobb oldali példában).
- A pálya összeállításánál ügyeljünk, hogy minden mezőre vezessen út. Itt figyelembe kell venni a szakadékokat, melyeken távolugrás képességgel csak később tudunk majd átkelni.
- A 3 küldetésadó helyszín mindig ugyanazon a helyen kell, hogy maradjon:

1. oszlop, 1. sor: JP és fiai vasúttársaság (piros „J”)
2. oszlop, 3. sor: Miradero (kék „M”)
4. oszlop, 2. sor: Prescott birtok (zöld „P”)

Hogy minden játék új kihívás legyen, érdemes a táblaelemek „kítűző” jelölésű, másik oldalát is kipróbálni. Ez a világ szabadon variálható!

2 Válasszunk szereplőt!

- Mindenki válasszon egyet a 6 szereplő közül, vagy dönthetünk sorsolással is. A szereplő karakterlapját tegyük magunk mellé.
- Haladó játékmódban minden karakternek egyedi képessége is lehet. Ilyenkor a karakterlapot a képességgel jelölt oldalán használjuk. A képességeket a szabálykönyv függeléke ismerteti.
- A figurát tegyük az egyik nevesített helyszínre, választásunk szerint a piros „J”, kék „M” vagy zöld „P” mezők egyikére.



3 Válogassuk szét a kártyákat!

- 1 Az eseménykártyákat** keverjük meg, majd tegyük a paklit a játéktábla mellé, arccal lefelé.
- 2 Lovas képességkártyák**
 - Válogassuk szét őket hátoldaluk szerint, karakterenként.
 - A játék megkezdése előtt válasszunk ki egyet a képességkártyáink közül, amit már eleve tudni fogunk, így azonnal használhatjuk, és beleszámít a győzelmi feltételbe is.
 - Minden játékos tegye a karaktertáblája jobb szélére a többi képességkártyáját: ezek lesznek a további tanulható képességek.
- 3 Küldetések**
 - Válogassuk szét őket 3 külön pakliba a hátlapjuk szerint.
 - Keverjük meg, majd a 3 paklit helyezzük a hozzájuk tartozó táblaelem lapkája mellé arccal lefelé.
 - Minden játékos húzzon egy kártyát abból a küldeteskártya pakliból, amelyikhez tartozó helyszínre a karakterét tette. A kártyát arccal felfelé helyezze maga elé, és tegye rá a megfelelő színű kockákat a közös készletből.



4 Tapasztalati pontok. Összünk kezdőkészletet!

- A játék dobozában találunk még kockákat is, 4 különféle színben. A piros, kék és zöld kockák tapasztalati pontokat jelképeznek, míg a sárga, kisebb méretű kockák kincsek. Ezeket halmozzuk fel a játéktábla mellé.
- Minden játékos vegyen el 1 kockát mind a négy színből, és helyezze a karakterlapjára.
- Haladó játékmódban a karakterképességeket a játék során maximum 3 alkalommal lehet használni. Ezt a 3 képességjelölő zsetonnal jelöljük: amikor használjuk a képességet, egy jelölőt vissza kell dobunk a dobozba.



5 Kockák és akadályok

- Készítsük a tábla mellé a 3 dobókockát (6, 8 és 10 oldalú).
- Haladó játékmódban szükségünk lesz a farönkjelölőkre is, ezek legyenek egy halomban a játéktábla mellett.



6 Válasszunk kezdőjátékost

Sorsolással, vagy legyen az, aki legutoljára ült lovon. A többi játékos, az óramutató járása szerint követi őt.

A játék menete.....

Egy játékos köre 3 fő fázisból áll:

- 1 Képesség megnevezése
- 2 Dobás és lépés
- 3 Képességek forgatása (pihentetés)

Tipp: „dob, lép, forgat, dob, lép, forgat”.
Érdemes ezt a sorrendet megjegyezni, hogy ne feledkezzünk meg a forgatásról.

1 Képesség megnevezése

Amint egy játékos megtanul egy lovas képességet, azt azonnal használhatja is.

A játékos a kör elején megnevezi, hogy melyik képességet kívánja használni, ezután dobhat csak, és utána nem gondolhatja meg magát.



- Minden kör elején maximum 1 iránytűvel jelzett képesség használható.
- Csak azok a képességek használhatóak, amelyek nincsenek „pihentetés alatt”.
- A Magasugrást és a Távlugrást nem kell külön megnevezni, ezek ún. passzív képességek (lásd a Képességek leírásánál), amelyek automatikusan használhatóak.

2 Dobás és lépés

A játékban alapértelmezett a 6 oldalú dobókocka. A legtöbb esetben ezzel dobunk, majd lépünk a táblán annyi mezőt, amilyen értéket dobtunk.

Fontos: a játékban 3 fajta dobókockát használhatunk: 6, 8 és 10 oldalút. Ezeket a kártyákon és a karakterlapokon a következőképpen jelöltük:



Menetirány

Nincs kötelező haladási irány! A dobás után a játékos dönthet, hogy milyen irányba indul el. Azonban a dobást köteles teljes mértékben lelépni (kivételek: zsákutca és J,M,P mezők). A dobás lelépése közben visszafordulni nem lehet, kötelező a következő vagy szomszédos mezőre lépni, és nem megegyedett ugyanarra a mezőre visszalépni, ahonnan a dobás alatt egyszer már elléptünk. Egy mezőn akár több játékos is állhat egyszerre.

Zsákutca

Ha akadályba ütközünk, ahonnan nem tudunk továbbhaladni (például zsákutca, szakadék, farönk és J,M,P mezők), akkor az utolsó elérhető mezőn meg kell állnunk, ott feladva a további lépési lehetőséget.



Akadályok

Lépésünk során néha akadályokba ütközhetünk: szakadékok, farönkök. Ezeket csak akkor tudunk keresztülmenni, ha a lépésünkhöz a megfelelő képességet már megtanultuk (szakadék esetén „távlugrás”, farönkök esetén „magasugrás”).

3 Képességek forgatása (pihentetés)

Egyes képességeket csak limitáltan használhatunk. A kétágú iránytűvel jelölt képességeket csak minden 2. körben, a négyágúval jelölt Galoppot pedig csak minden 4. körben aktiválhatjuk. Ha ilyen lehetőséget használtunk, a lépés után a képességet pihentetni kell. Fordítsuk el a kártyát:



a kétágút 180°-kal fejjel lefelé

a négyágút az óramutató járása szerint 90°-kal

Ezzel egyidőben, ha van olyan képességkártyánk, amit a korábbi körök során használtunk és pihentetés alatt áll, szintén forgassuk tovább.

Példa: Lucky a köre elején úgy dönt, hogy vágózni fog Szilajjal. Dob a 10 oldalú dobókockával, majd lép. Ezután a Vágta kártyát fejjel lefelé fordítja. Mivel az előző körben galoppozott, az előző kör végén a Galopp kártyát elforgatta 90°-kal. Most a forduló végén egy újabb 90°-os fordítást végezhet rajta. Bár egyik kártyát sem tudja következő körében használni, két kör múlva újra vágózhat, és 3 kör múlva újra galoppozhat.

Képességkártyák.....

A játék célja 4 képességkártya összegyűjtése. Természetesen ezek a kártyák nem csak a győzelmet hozzák el, de a mozgásunkban is segítenek minket, mivel megszerzésük után használhatjuk is őket!

Minden kártyán 4 információ található:

- 1 a kártya neve és egy illusztráció
- 2 a képesség megtanulásának költsége (színes kockák)
- 3 a képesség jele
- 4 a pihentetéshez szükséges idő mutatója (iránytű)



Képesség a játék során bármikor tanulható, ha az összegyűjtött készletből a kártyán feltüntetett költséget kifizetjük. Ilyenkor válasszuk ki bármelyik még meg nem tanult képességünket, és az árát a közös készletbe tegyük vissza.

Például: Lucky visszatesz 1 kék, 1 zöld és 2 piros kockát, majd az új tananyagok paklijából kikeresi a Kenter nevű képességet, és a „tudásába” emeli.

A karakterlapunk jobb oldalán egy pakliban halmozzuk fel a „tanulható képességeket”, azaz a még meg nem tanult képességeket. Ha egy képességet elsajátítottunk, tegyük a karakterlapunk fölé, a „megtanult képességek” helyére. A megtanult képességek nyilvánosak.

Tipp: természetesen az átláthatóság kedvéért ki lehet teríteni a még meg nem tanult képességeket a karakterlap mellé, csak legyen egyértelműen elkülönítve a már megtanult képességektől, hogy a többi játékos számára is látható legyen, melyik képességet tudjuk használni. Érdemes figyelni azt is, hogy ki hol tart, milyen messze a játék vége.

Kártyák költsége, avagy tapasztalati pontok

Tapasztalati pontokra (avagy a piros, kék és zöld kockákra) küldetések során tehetünk szert. A piros kocka az ügyességet, a kék az erőt, míg a zöld kocka a gyorsaságot jelképezi. A kockákat bármivel helyettesíthetitek, ha esetleg elfogyának.



Képességek leírása

Egyes képességek használatával különleges dobási lehetőségekre tehetünk szert, míg más képességek az utunkban lévő akadályok ellen hatásosak.

Galopp: a leggyorsabb mozgásforma a játékban, ahol egyszerre két, a 8 és 10 oldalú kockával dobhatunk, majd az eredményt összeadva remélhetőleg sokat léphetünk. A sok mozgás ára, hogy csak minden negyedik körben használható a képesség. A 10 oldalú kockán a 0 érték 10-et jelent.

Vágtá: ha vágtázni szeretnénk, a 6 oldalú kocka helyett a 10 oldalú kockával dobhatunk. Egy körön át pihentetnünk kell a képességet. A 10 oldalú kockán a 0 érték 10-et jelent.

Ügetés: dobjunk a 6 és a 8 oldalú kockával és válasszunk, hogy melyiknek az értékét szeretnénk lelépni.

Távolugrás: ha szakadékon szeretnénk túljutni, a távolugrás fog segíteni nekünk. Az előző három képességgel ellentétben ez egy ún. passzív képesség: ennek a kártyának a használatát nem kell bejelenteni, forgatni sem szükséges, és más képesség mellett is használható. Ha megtanultuk a távolugrás képességét, mozgásunk során egyszerűen csak haladjunk át a szakadékok fölött. Ha lépésünk szakadék mezőn érve véget, ott megállhatunk.

Magasugrás és Igvontatás: bár megtanulhatóak a kezdőjáték során is, hiszen ezek a kártyák is beleszámítanak a győzelemi feltételbe, a képességük csak a haladó játékmódban használható.

Az irányítással nem jelölt képességeknek nincs pihentetési idejük.

Eseménykártyák hatására előfordulhat, hogy farönkök korlátozzák a mozgásban a játékosokat. Ezek az akadályokon egyetlen képességgel tud keresztülvinni: a Magasugrás. Működése megegyezik a távolugráséval, csak szakadékok helyett a kidőlt fákra értendő.



A farönköktől meg lehet szabadulni úgy is, ha az Igvontatással egyszerűen elvontatjuk őket az útról. Ilyenkor dobjunk a 6 oldalú dobókockával, majd mozgás után álljunk meg azon a mezőn, ahol az akadály található (akkor is, ha többet dobunk). Vegyük le a farönköt a tábláról, így megnyitva a többi játékos előtt is az utat, így jutalmul még egy sárga kincskockát is felvehetünk. Igvonás esetén más képességkártyát nem használhatunk.

Titok: létezik egy titkos, hetedik képesség is, a „Poroszkálás”. Ezt a kártyát megtalálhatjátok a Szilaj – A titkos küldetés című játékban, amelynek összes kártyáját kombinálhatjátok a társasjátékkal.



A forduló vége

Képesség megnevezése, dobás, lépés, forgatás után a körünket befejeztük, adjuk át a lehetőséget az óramutató járása szerinti következő játékosnak.

Miután minden játékos befejezte a körét, a forduló végén a kezdőjátékos csapja fel az eseménykártya húzópaklijának legfelső lapját.

Ha a pakli elfogyott, keverjük meg a korábban felhúzott kártyákat, és képezzünk új húzópaklit.

A eseménykártyák két részből állnak:

- 1 felső fele: kincsestérkép
- 2 alsó fele: különleges események

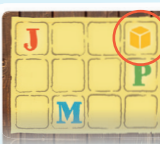
A kártya alsó felét, a különleges eseményeket csak a haladó játékmódban használjuk, a kezdőmód során hagyjuk figyelmen kívül.



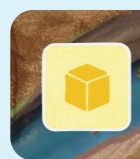
Megjegyzés: a különleges események pontos leírása a szabálykönyv függelékében megtalálható.

Kincsestérkép

Nincs is kaland kincsek nélkül. Minden forduló végén, amikor felcsapjuk az eseménykártyát, van esély rá, hogy egy, vagy akár két kincs is megjelenjen a pályán. A eseménykártya felső része egy térkép, a játéktábla kicsinyített mása. Könnyű beazonosítani rajta a játéktábla 12 mezőjét a piros „J”, kék „M” és zöld „P” betűk alapján. A sötét színű térképen nem szerepel kincs.



A játéktáblán gyakorló pályák is találhatók: ez a sárga kincskocka helye. A kártya felcsapása után keressük meg azt a táblaelemet, ahol az eseménykártya a kincset jelöli. Helyezzünk erre a táblaelemre, azon belül pedig pontosan a gyakorló pályára 1 sárga kincskockát. Új kincsek megjelenése a korábbi kincseket nem tünteti el. Ha valaki olyan szerencsés, hogy pont a fejére hullik a kincs, azt egyből fel is veheti.



Egyes kártyák két kincset is jelölhetnek. Ilyenkor mindkét helyre tegyünk kincset. Más kártyákon nincs kincs feltüntetve, ilyen esetben nem történik semmi.

A kincsek megszerzése egyszerű: csak haladjunk keresztül azon a csillagos mezőn, amellyel a gyakorló pályára érintkezik (lásd jobbra).

- Nem kell és nem is lehet rálépni a gyakorló pályákra. Ezek nem mozgás céljából használható területek, így keresztülhaladni sem lehet rajtuk.

- Ha olyan mezőre lépünk, amivel érintkezik egy ilyen gyakorló pályára, és ott sárga kincskockák találhatóak, azokat felvehetjük. Ha a gyakorló pályára több lépésmezővel is érintkezik, bármelyiken keresztülhaladva megszerezhetjük a kincset.
- Nem szükséges ezeken a mezőkön megállnunk, elég keresztülhaladnunk, így elképzelhető, hogy egy nagyobb dobással több gyakorló pályát is érinthetünk.

A játékban 3 nevesített helyszín található. A kincskockák ezen a helyszíneken beválthatóak a táblán feltüntetett ábra szerint. A beváltás mennyisége nem korlátozott, több képességkockát is vehetünk egyszerre.

piros „J” - 2 sárga kincskockát 1 piros tapasztalati kockára
kék „M” - 2 sárga kincskockát 1 kék tapasztalati kockára
zöld „P” - 2 sárga kincskockát 1 zöld tapasztalati kockára



Különleges események

Haladó játékmódban a kincsek felbukkanása után különleges események is bekövetkezhetnek. Egyes események a következő fordulóra lesznek kihatással, más események során kockáinkat cserélgethetjük. Előfordulhat azonban olyan is, hogy vihar támad, és farönkök gurulnak az útra.

Farönkök

Egyes kártyákon a farönkök mellett két szám található: az ilyen számozású mezőkre kerülnek kidőlt fa jelölők, vagy innen tűnnek el a korábbiak.



- Keressük meg a játéktáblán azokat a farönkkel jelölt mezőket, ahol a kártyán látható szám szerepel, és helyezzünk oda egy kidőlt fa jelölőt.
- Ha már található azon a mezőn farönk jelölő, akkor azt távolítsuk el onnan. Ilyenkor nem helyezzünk le másik farönköt.
- Arra a mezőre, ahol figura áll, nem kell letenni farönköt.



Gyakorló pályára a játéktáblán.

Kockaszerező mező, ahol a kincs- és tapasztalati kockákat megszerezhetjük.

Küldetések

A lovas képességek megtanulásához szükséges tapasztalati pontokra (avagy a piros, kék és zöld kockákra) a helyszíneken beváltott kincsek után is szert tehetünk, de a legjobb módszer a megszerzésükre, ha a nevesített helyszíneken küldetéseket vállalunk. A küldetések különböző helyekre fognak minket elkalauzolni.



- Ha a „J”, „M” vagy „P” mezőre lépünk, (ilyen esetben nem kell pontosan lelépni a dobást), azonnal felhúzhatunk egy küldeteskártyát a helyszínhez tartozó pakliból.
- Ezután helyezük a küldeteskártyát magunk elé, majd tegyük a kártyára kockákat azokra a helyekre, ahova azt a kártya mutatja.

Tipp: Forgassuk magunk előtt a küldeteskártyákat hasonló pozícióba, mint a játéktábla, hogy könnyebb legyen azonosítani a mezőket!

- A piros, kék és zöld kockákat, a sárgával ellentétben, nem a táblára helyezük, hanem a saját küldeteskártyánkra, így ezeket más játékos nem szerezheti meg előlünk.
- Ezek a kockák ugyanolyan módon szerezhetőek meg, mint a sárga kincskockák: csak keresztül kell lovagolnunk a térképen a csillagos mezőn (lásd az előző oldal jobb alsó sarkában). Ilyenkor a kockát vegyük le a küldeteskártyáról és helyezzük a karakterlapunkra, a saját, már megszerzett kockákat tartalmazó készletünkbe.
- Ha egy küldeteskártyánkon már nincs kocka, azt tegyük vissza a megfelelő pakli aljára.
- Előfordulhat, hogy az adott helyszínnél már nincs küldeteskártya, ilyenkor nem tud a játékos onnan kártyát húzni.

Fontos: Maximum 2 küldeteskártya lehet előttünk!

Városba lépve dönthetünk úgy, hogy egy korábban húzott küldeteskártyánkat eldobjuk, és újat húzunk helyette. Az eldobott kártyán lévő kockákat a közös készletbe tegyük vissza.

Megjegyzés: Minden küldeteskártyán 3-3 kockát láthatunk, kétféle színben. Olyan színű kocka hiányzik a kártyáról, amilyen színű helyszínen a kártyát húztuk (például a kék városban húzott küldetésen nincsen kék kocka).

Tipp: Maximum 2 küldeteskártya lehet előttünk, és ez erősen ajánlott is. Két küldetés 6 kocka megszerzését jelenti. Elképzelhető, hogy a két küldetésen lesznek közös gyakorlóléhelyek, így egy mozdulattal akár több kocka is begyűjthető.

Hosszú játékmód

Akik szeretnének egy jó hosszú versenyfutásban részt venni, azoknak ajánljuk, hogy ne a 4. kártyánál állítsák meg lovaikat, hanem száguldjanak az utolsó megtanulható kártyáig.

Érdemes lehet kipróbálni úgy is a játékot, hogy nem választunk kezdőképességet, vagy kezdőkészlet nélkül vágunk neki a kalandoknak.

Függelék

Karakterképességek

A haladó játékmódban a karakterek képességeit is használhatjuk, de egy játék során maximum 3-szor. Erre külön jelölő szolgál, amit a játék során a karakterlapon tárolunk. A képesség bármikor használható, de használat után egy jelölőt vissza kell dobni a dobozba.

Lucky szerencsés karakterképességgel rendelkezik, mert dobását újradobhatja, bármilyen kockát is használt. A képesség használatakor egy jelölő egy kocka újradobását engedi meg.

Pru kítőnő távolugró. Ő a távolugró képességekártya nélkül is át tudja ugrani a szakadékokat, ha a dobása mellé egy karakterképesség jelölőt is eldob.

Abigail a dobásának eredményét kettővel növelheti, ami különösen jól jön, ha éppen a célja előtt állt meg a lova.

Javier két sárga kockát becserélhet egy nevesített helyszínen - ahol küldeteskártyát vehet fel - bármilyen színű kockára. Cserésként egy karakterképesség jelölőt be kell adni.

Nyiszi egy jelölőért cserébe a 6 oldalú dobókocka helyett 10 oldalúval is dobhat. Aktiválhatja ezt a karakterképességet lovas képességekártya használatával együtt is.

Mixtli ha küldeteskártyát húzna, kettőt is húzhat egy jelölőért cserébe. A húzás után eldöntheti, hogy melyiket tartja meg, melyiket teszi vissza a pakli aljára.

Különleges események



Játékosok közötti csere

Bármelyik játékos cserélhet bármelyik játékosal közös megegyezés alapján piros, zöld vagy kék kockákat.



Beváltás

2 sárga kockáért cserébe azonnal fel lehet venni egy tapasztalati kockát. Játékosként maximum egyszer.



Limitált csere

Mindenki beválthat egy zöld, piros vagy kék kockát egy másik tapasztalati kockára. A cserét megtehetjük már megszerzett kockáinkkal is, de akár a küldeteskártyán lévő kockákkal is. Maximum egy kockát lehet beváltani.



Speciális csere

A kártyákon feltüntetett színek szerint mindenki becserélheti a kockáit, akár a megszerzett készletből, akár a küldeteskártyákon.



Útépítés

A játékhoz tartozik egy speciális útlapka is. Ezt a eseménykártya kihúzásakor a pályára fektethetjük egy új utat létrehozva vele, így összeköthetünk két utat, amelyek eddig nem találkoztak, de felül is írhatunk vele szakadékokat vagy farönköket.

Gyakorlólé hely (csillagos mező) nem fedhető le vele.

Ha a játékosok nem tudnak megegyezni, akkor kockadobással kell eldönteni, hogy ki mondja meg az új út építésének helyszínét.



Akadály nélkül

A következő körben képességekártya nélkül is átugorhatjátok az utakadályokat!



Bármelyik dobókocka x2

A következő fordulóban minden dobás értéke megduplázódik.



Újradobás

A következő fordulóban egy kockát minden játékos újradobhat.



Bármelyik dobókocka +2, +3 és +5

A következő fordulóban minden dobás értékéhez 2-t, 3-mat vagy 5-öt adhatunk (a kártyán szereplő érték szerint).



Farönkök

Ezek a kártyákon két szám található. Helyezzünk egy farönkjelölőt a játéktáblán azokra az utakadállyal jelölt mezőkre, ahol a kártyán látható szám szerepel. Ha már található azon a mezőn farönkjelölő, akkor lerakás helyett azt fel kell venni.



Új küldetés

Minden játékos húzhat egy új küldeteskártyát, bármelyik városról. Ha egy játékosnak két aktív küldeteskártyája van, a húzás után eldöntheti, hogy a húzott kártyát visszahelyezi a paklira, vagy egy korábbi küldetését dobja el.



Nem kötelező pihentetés

A következő fordulóban használt képességekártyákat nem kötelező elfordítani használat után. Minden pihentetés alatt álló kártyát azonnal visszaállítunk eredeti állapotába.