

GOXU

Goblin Fennhatóság



Szabálykönyv

Kim Satô játéka

Illusztráció: **Bertrand Benoit** és **Romain Gaschet**

Tervezés: Ian Parovel

Támogatta a Coke Zero és a Sushi

A GOSU-t 2-4 játékos játszhatja 10 éves kortól.

A játékidő a játékosok számától függően 20 perctől 45 percig terjedhet.

Köszönet minden tesztelőnek, akik segítettek a játék létrehozásában!

Köszönet mindnyájatoknak a több mint 1200 játékesztelésért:

Kim, Marc, Christine, Cyrille, Cyril x2, Park Lee, Ko, François, Gersende, Chloé, Lilian, Greg x3, Mark, Tim & Tom, Iko, Ian, TokyoBGCrew, Florian x2, Johann x2, Fred x3, Adrien x2, GG, CROC, Philippe x4, Matthieu x2, Manu x3, 20.100, Phal, Alain, Alexandre, Ben x2, Cédric x3, Christophe, David, Emilie, Gabriel, Gael, Jérôme, Julien, Ludo, Martin, Nicolas x3, Ulysse, Sébastien, Thomas x2, Will I Am, Asami, Dano, Haya, Kino, Nene, Rui, Fuji, Kami, Peter, Frank, Chelsea, Bertrand, Romain, QQ, Ol, Lalou... és a többieknek!



Harci dobok dübörögnek

DŰM DŰM DŰUM... DŰM

A Vér Holdjának felkelésével a vének kora kegyetlenül a végéhez ért. A megalapított rend elkezdett hanyatlani, majd nagy robajjal porladt szét, amikor beállt a káosz. De hamarosan egy új birodalmi rend támad fel a csatamező füstölgő romjaiból. Egy rend, mely örök uralomra rendeltetett... legalábbis a következő vörös holdig!

DŰM TADUM TADUUM

Próféták és csillagjósok dugták össze szarvaikat, hogy megjósolják a következő együttállás idejét és annak időtartamát. Egy hónap, egy év vagy egy évszázad? Senki nem tudta a választ. Ám az első éjjeltől kezdve mindenkinek volt egy elmélete és azt örömmel osztotta meg a táborúznél, a harci dobok morájától kísérve. Ezalatt a világ a béke többszázados bénultságából kezdett ébredezni. A vérbosszú és a gyűlölet virágzott mindenhol, mintha a közelgő karmazsin hold a mézarátlások és öldöklések új korának előfutára lenne.

DŰM TADUM TUUM DÁTUUUM

Minden nemzetben, törzsben és klánban a legfelsőbb Gosu Birodalom fővárosától a legalsó, elfeledett barlangig a fiatal vezetők ellenállhatatlan készíttetését érezték a zsigereikben: csata hívását! A csapatok alakulása közben a legvakmerőbb stratégiák születtek meg. Mindenhol konfliktusok törtek ki, és az első éjjeltől kezdve vörös, zöld, kék, sárga és több száz más színű vér folyt patakokban.

TÁDÁ DADUM DÁÁ DŰM DŰUMM

Minden kovács újra befűtötte kemencéjét, hogy rengeteg új fegyvert készítsenek. A varázslók ősi könyveiket kutatták és segítségükre szövetségeseiket idéztek. Az alkimisták új képleteken kezdtek el dolgozni, a mérnökök pedig visszatértek a rég elfeledett ultra-titikos prototípusaikhoz. A béke ideje egész biztosan lejárt!

DÁ DÁ TŰM TŰM DÁM

Egy új korszak vette kezdetét: a hadurak korszaka!

DÁ DÁ PAAAAM TŰM DÁÁAM



Játékelemek:

100 goblin kártya

8 aktiválás jelző

9 győzelmi pont

1 előnyjelző

Ez a szabálykönyv



- Szervusztok, a nevem Kamakor, a bölcsek bölcse és az Ősi Goban klán hírnöke. Én fogom nektek megtanítani, hogy hogyan kell a GOSU-t játszani, ezt a ravasz és körmönfont játékot, mely goblin humorral van fűszerezve.

A GOSU 100 kártyát tartalmaz, melyek mindegyike egy goblint ábrázol. Ez a pakli 5 goblin klánból (5 színből) áll, és mindegyik 3 típusra osztható. Ez a 3 típus a goblinok különböző szintjeinek felel meg, 1-től 3-ig.

Az „1-es szintű” goblinok a gyalogosok, más néven a **Bakutok**. A játékban 50 van belőlük (25 különböző, mindegyikből kettő).

A „2-es szintű” goblinok a veteránok, akiket **Hősöknek** hívnak. A játékban 35 van belőlük (mindegyik egyedi).

A „3-as szintű” goblinok az **Őzekik**, vagyis a tábornookok. A játékban 15 van belőlük (ezek is egyediek). A goblinok szintje a kártyák bal felső sarkában látható, közvetlenül klánjuk ikonja alatt.



Az 5 goblin klán az Ősi Gobanok (fehér), az Alfa Goblinok (zöld), a Sötét Goblinok (fekete), a Meka Goblinok (kék) és a Tűz Goblinok (piros) klánja.



A játék célja:

A GOSU-ban minden játékos egy hadvezért alakít, aki goblinokat toboroz a hadserege felépítéséhez. Minden játékkör egy Nagy Csatával ér véget, mely során a legerősebb sereggel rendelkező játékos kap egy győzelmi pontot. Az a játékos nyeri meg a játékot, aki először gyűjt össze három győzelmi pontot. Alternatív győzelmi feltételek teljesítésével is győzhetsz, melyek a tábornokok (**Őzekik**) kártyáin láthatóak.



A játék előkészületei

Megkeverjük a 100 kártyát és letesszük a paklit képpel lefelé az asztal közepére. Ez lesz a játékosok közös húzópaklija. E mellett fogunk kialakítani egy közös dobópaklit. Minden játékos választ egy színt, elveszi a két hozzá tartozó aktiválás jelzőt és húz 7 kártyát. Véletlenszerűen válasszátok ki a kezdőjátékost, aki megkapja az előnyjelzőt, majd kezdjétek el az első kört. A goblinok általában kő-papír-ollóval döntenek el, ki kapja meg az előnyjelzőt. Ti válasszatok olyan módszert, mely az igényeiteknek a legjobban megfelel.



Ha a játék elején egy játékosnak nincs **Bakuto** (1-es szint) a kezében, eldobhatja a kezében lévő összes kártyát és húznia kell 7 újat. Ezt addig csinálhatja, amíg nem lesz legalább 1 **Bakutoja**.



Játékkörök

Egy kör során a játékosok fordulókat játszanak az óramutató járása szerint, míg nem passzolnak mindannyian. Ha minden játékos passzolt, a kör véget ér. Ha egy játékos passzolt, többé nem vehet részt az aktuális körben. A többi játékos addig játszik tovább, míg mindegyikük nem passzol. Ha csak egy játékos maradt, ő addig játszhat tovább, ameddig szeretne. Egy játékos akkor passzolhat, ha nem tud vagy nem akar tovább játszani (ezzel bizonyítva, hogy kemény hadvezér, aki visszatartja a jó kártyáit a következő körre).

A játékosok fordulóinak száma nincs korlátozva egy körben, de minden játékos csak egyszer cselekedhet fordulónként.

Akkor milyen lehetséges akcióid vannak egy fordulóban?

Az első lehetséges akció a saját fordulóban egy kártya kijátszása a kezedből magad elé, hogy kialakítsd sereged. Goblin sereged kártyák képviselik, melyeket három sorba és öt oszlopba fogunk rendezni. Az „1-es szintű” goblinok (**Bakutok**) alakítják az első sort. A „2-es szintű” goblinok (**Hősök**) alakítják a másodikat és a „3-as szintű” goblinok (**Özekik**) foglalják el a harmadik és egyben utolsó sort. Egy sorban nem lehet ötnél több goblinod, tehát hadsereged nem állhat több mint 15 goblinból.



Hogyan hozzuk a goblinokat játékba?

Az első besorozott goblinnak egy **Bakutonak** (1-es szint) kell lennie. Ő alkotja a csapatod alappilléret. Helyezd le képpel felfelé hadsereged első sorának bal szélére. Klánjától függetlenül (vagy színétől, ha úgy tetszik) az első goblint ingyen játszszuk ki, játékba kerülése semmibe sem kerül. Ha van a kártyára írva egy képesség, melyet lehelyezésekor alkalmazhatunk, azelőtt végre kell hajtanunk, mielőtt azt mondanánk „jöhet a következő” (ne feledd, körönként csak egyszer cselekedhetsz).

Mostantól, a következő körödtől kezdve kijátszatsz egy **Hőst** is (2-es szint) vagy újabb **Bakutokat** (1-es szint).





Bármilyen szintűek a goblinok, mindig balról jobbra kerülnek játékba.



Az újabb **Bakutok** kijátszására (balról jobbra, legfeljebb 5-öt egy sorba) van egy egyszerű szabály. Jegyezzük meg, hogy ez csak a **Bakutokra** vonatkozik! Ha a kijátszani kívánt goblinod más klánhoz tartozik, mint azok a **Bakutok**, melyek már a hadsereggedben vannak, el kell dobnod 2 kártyát a kezedből, hogy kifizesd a besorozását. Ha már van a hadsereggedben ugyanolyan klánba tartozó **Bakuto**, ingyen besorozhatod, anélkül, hogy kártyát dobnál el a kezedből.



Ingyenes

Dobj el 2 kártyát

Dobj el 2 kártyát

Ingyenes

Ingyenes

Így egy klánból 5 **Bakuto** ingyen kijátszatsz. De ha 5 különböző klánból szeretnél kijátszani 5 **Bakuto**, 8 kártyát kell eldobnod a kezedből. Később láthatod majd, hogy kifizetődőbb lesz, és több lehetőséget kínál a **Hőseid** és **Özekijeid** (2-es és 3-as szintű goblinok) lejátszásánál, ha különböző klánba tartozó **Bakutokat** játszol ki.

Ha a legelsőnek kijátszott **Bakutodat** elpusztítják és nem marad több kártyád, a következőnek kijátszott **Bakutodat** hadseregged első tagjának tekintjük, ezért az ingyenes lesz.



Hogyan játszunk ki egy Hőst (2-es szintű goblint)?

A Hősök kijátszására két szabály vonatkozik. Először is, nem lehet több Hősöd, mint Bakutod (például nem lehet két Hős egy egyedülálló Bakuto felett). Másodszer pedig, csak akkor játszhatsz ki egy Hőst, ha hadsereged első sorában már van az ő klánjához tartozó goblinod. Az azonos klánba tartozó Bakutonak nem kell közvetlenül a Hős alatt lennie, de szerepelnie kell az első sorban. Ha hadsereged első sorában három különböző klánba tartozó Bakuto van, a második szinten már ebbe a három klánba tartozó goblinokat játszhatsz ki. Akár három egyforma klánba tartozó Hőst is játszhatsz, ha az első sorodban már megjelenik az adott klán.

1. PÉLDA



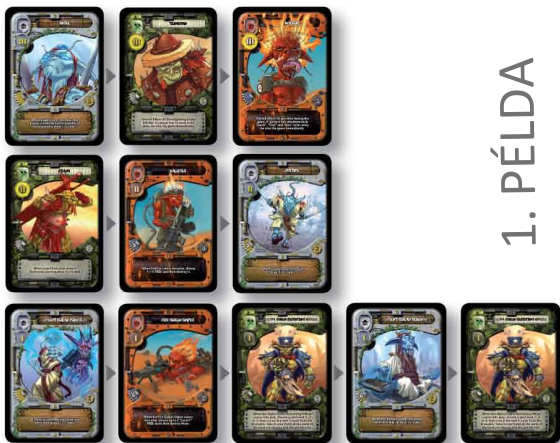
2. PÉLDA



És mi van az Őzekikkel (3-as szint)?

Az **Őzek**kre vonatkozó szabályok nagyon hasonlítanak a **Hősök** kijátszásának szabályaira.

Először is, nem lehet több **Őzekid**, mint **Hősöd** (ismerősen hangzik, ugye?).



Másodszor pedig, csak akkor játszatsz ki egy **Őzekit**, ha klánja már szerepel hadsereged első **ÉS** második sorában. A kijátszás sorrendje itt is balról jobbra történik, legfeljebb 5 kártyával egy sorban.



Megjegyzés: Ha a játék során egy **Bakuto**, mely egyedül képviselte klánját, eltűnik a játékból, a klánjához tartozó **Hősök** és **Őzekik** nem kerülnek ki a hadseregből. A goblinok lehelyezésére vonatkozó szabályok csak a besorozás idejére érvényesek. Azután a goblinok a saját (többnyire igen rövid, ám meglepő tettekkel teli) életüket élik tovább.

Megtanultad a goblinok játékba kerülésének első módját. De van egy másik is:

Mutáció



Hogy működik a mutáció?

„Hadúrként hihetetlen hatalommal rendelkezel, többek közt át tudsz alakítani egy goblint egy másik goblinná... De vigyázz! Ezt otthon ne próbáld ki, a GOSU goblinjai szakképzett profik.”

Néhány goblin kártya bal középső részén láthatasz egy mutációs költséget, mely azt jelenti, hogy átalakíthatod egy másik goblinná. Ha nincs rajta ilyen költség, a goblin nem mutálódhat.



Tegyük fel, hogy meg akarsz szabadulni egy már megszerzett goblintól. Időnként bizony jót tesz a vérfrissítés! Ha azon az elnyűtt goblinon látsz mutációs költséget, álmaid valóra válhatnak! Csak annyi kártyát kell eldobnod a kezedből, amennyi a jelzett mutációs költség, és a „régit” goblin helyettesítheted (szintén a kezedből) egy újjal. A „helyettesítésnek” ugyanolyan szintűnek kell lennie, de nem feltétlenül kell ugyanahhoz a klánhoz tartoznia.

Hmm, azt hiszem, valami csillogást látok hadúri szemeidben, és kitalálom, amit kérdezni szeretnél! Átváltozathatsz-e egy **Hőst** egy másik **Hőssé** a kezedből, aki nem ugyanabba a klánba tartozik? Hát persze, hogy igen! Ez jó módszer lehet egy olyan **Hős** kijátszására, akinek klánját senki nem képviseli a hadsereg első szintjén. De gondold meg jól: Nem játszhatsz majd ki az ahhoz a klánhoz tartozó **Őzekit**, még ha van is olyan **Hősöd** a játékban, hiszen továbbra sincs a klánhoz tartozó **Bakotod**!

A mutációnak mindössze egy korlátja van: egy kártya sosem mutálódhat egy saját magával azonos kártyává, különben örvény keletkezik és démonok jelennek meg. Ezután figurákat kellene festened, kódexet vásárolni és így tovább. Dióhéjban, káosz lenne... tehát nem, ez tilos. Egy goblin sosem fog egy önmagával azonos goblinná mutálódni.




Egy mutálódott kártya nem számít elpusztítottnak. A közös dobópaklira kerül, de annak sosem lesznek az elpusztításra vonatkozó következményei.



Tessék... Most már ismered minden lehetséges módját a goblinok besorozásának. Beszéljünk hát az aktiválás jelzőkről!



Aktiválás jelzők? Azok mire valók?

A saját köreid során három fajta akciót hajthatsz végre az aktiválás jelzők használatával. Először is, elkölthetsz egyet egy kártya húzására. Másodsor, elköltheted mindkét aktiválás jelződet három kártya húzására. Harmadszor pedig kijátszhatsz egy aktiválás jelzőt egy kártyára, hogy aktiváld a képességét. Néhány kártyán látható egy  szimbólum (ugyanaz, mint az aktiválás jelzőkön. Praktikus, nem igaz?). Ez azt jelenti, hogy ha kijátszol egy aktiválás jelzőt egy kártyára, képes leszel aktiválni a képességét! Muhahahaha, féljétek hatalmam!

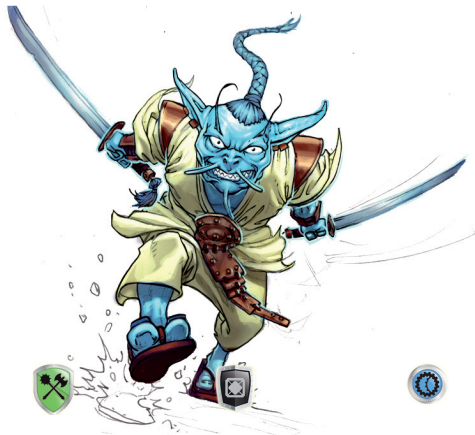
Láthatjátok, hogy egy goblinnak egyszerre csak egy aktiválás jelzője lehet, na nem azért, mert a jelző cipelése túl nehéz lenne számára, hanem mert így működik.

Igen, az élet néha igazságtalan! A jó hír az, hogy sok kártya lehetővé teszi egy aktiválás jelző visszavételét a kézbe, amellyel egy goblinod képességét újra használhatod. Hát nem király?

Minden kör elején visszakapod az összes aktiválás jelződ, melyet az előző körben elhasználtál (körben, nem fordulóban!). Más szóval, csak a Nagy Csata és az azt követő események után. Tehát használd őket bölcsen!

Összegezve, a fordulód során a következőket teheted meg:

- Kijátszhatsz egy goblint,
- Átalakíthatsz egy goblint,
- Elkölthetsz egy aktiválás jelzőt egy kártya húzására a húzópakliból,
- Elkölthetsz két aktiválás jelzőt három kártya húzására a húzópakliból,
- Kijátszhatsz egy aktiválás jelzőt egy goblinra, hogy aktiváld a képességét,
- Passzolhatsz (néha okos döntés, még ha ezzel számodra az a forduló véget is ér).



Egy játékkör vége: itt az idő a Nagy Csatára!

Ha minden játékos passzolt, a Nagy Csata következik. Elő a puskaporos hordókkal, álljatok a lelátókra, mert indul a show! Hogyan határozzuk meg a Nagy Csata győztesét egy kör végén? Csak össze kell adnod goblinjaid katonai erejét (minden kártya jobboldalának a közepén látható), a csapdába esettek kivételével. A legerősebb hadsereg tulajdonosa megnyeri a Nagy Csatát és kap egy győzelmi pontot. Ha valaki megkapja a harmadikat, egyszerűen megnyeri a játékot!!!

Ha a Nagy Csata során döntetlen alakul ki, az előnyjelzőt birtokló játékos lesz a győztes. Egyéb esetben minden érintett játékos kap egy győzelmi pontot. Ha két játékos egyszerre kapja meg harmadik pontját, egyszerre nyerik meg a játékot (nagyon ritka).

Segítség: a **Bakutok** (1-es szint) 2 pontot érnek, a **Hősök** (2-es szint) 3 pontot, az **Őzekik** (3-as szint) pedig 5 pontot. Így egy teljes oszlop 10 pontot, egy félkész oszlop 5 pontot, és egy egyedülálló goblin 2 pontot ér. Mindent egybevetve, seregéd összpontszáma legfeljebb 50 lehet!



Egy játékkör vége? Que passa?

Amikor egy játékkör véget ér, minden sereg a helyén marad, és a játékosok megtartják a kezükben lévő kártyákat. Az előnyjelző tulajdonosa is megtartja őket. És nem, a kezükben lévő kártyákat nem cseréljük le automatikusan minden kör végén!

Ha senki nem nyerte meg a játékot, egy új kör kezdődik.

Egy új kör? Húúúúú, még több goblin!

Az új kör kezdetén a következő sorrendben hajtjuk végre az alkalmazható képességeket:

- Minden játékos visszaveszi aktiválás jelzőit.
- Minden csapdába esett kártyát felszabadítunk és újra a helyükre tesszük képpel felfelé.
- Ellenőrizzük az **Őzekik** különleges győzelmi feltételeit.
- Ezután az előnyjelző tulajdonosa elkezdí a játékot.

Nem tévedsz; a játékkörök elején nem húzol kártyát. A seregeddel és a meglévő kártyáiddal kell boldogulnod, ez van... Így tehát leggyakrabban a kézben lévő kártyáid helyes használata fog a győzelemhez vezetni. Csak az aktiválás jelzőkkel és a goblinok képességeinek használatával húzhatsz új kártyákat (az utóbbiak tagadhatatlanul számos és igen értékes kártyákhoz juttathatnak, ha jól használod őket!).



Hogyan működik az előnyjelző?

A játék elején véletlenszerűen kiválasztjátok, hogy ki kezdi a játékot az előnyjelzővel. Az előnyjelző tulajdonosa fog minden kör elején kezdeni. Ezt a jelzőt csak bizonyos kártyák képességeivel szerezheted meg. Ha nálad van az előnyjelző, egyes kártyáid másodlagos képességekkel is bírni fognak. Ha a Nagy Csatában vagy az **Özekik** különleges győzelmi feltételeinél döntetlen alakul ki, a jelző tulajdonosa jut előnyhöz és ő nyer. Mindent összevetve, az előnyjelző egy becses szövetséges!

A szabálynak már majdnem vége. Most lássuk az apró részleteket, melyek a korábbiaktól eltérnek.



Az **Özekiknek** az összes játékosra kiható képességeik vannak. Ezek a képességek megváltoztathatják a szabályokat, mivel néhányon alternatív győzelmi feltételek láthatóak. Az említett kártyákon ezeket a képességeket az „Általános Hatás:” (Overall Effect:) megjegyzés előzi meg.

Gyakran lehetőség nyílik majd egy SZABAD kártya elpusztítására. Első tanács: az általad legveszélyesebbnek ítélt seregből válassz, ne a sajátodból! Második tanács: a SZABAD kártyák elpusztítását lehetővé tévő kártyákat használd ellenfeled kombinációinak meghiúsítására. De ne feledd, a GOSU-ban csak SZABAD kártyákat pusztíthatsz el.

Szóval mi is az a SZABAD kártya?

A SZABAD kártya olyan kártya, mely felett, illetve annak jobb oldalán nincs kártya.

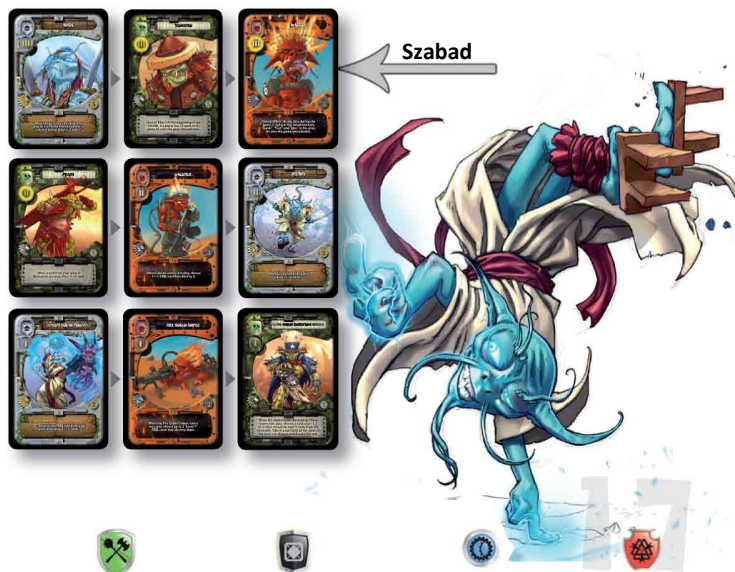
1. PÉLDA



2. PÉLDA



3. PÉLDA



Néhány kártyán zárójelben bónuszok láthatóak. Ez a bónusz csak akkor lép életbe, ha legalább egy ellenfelednek több győzelmi pontja van, mint neked. Tehát ez gyakran az első kör után lép életbe.



Befejezésképpen ejtsünk néhány szót a Sötét Goblinok klánjának két képességéről.

Csapda! Néhány kártya lehetőséget ad egy vagy több kártya csapdába ejtésére. Megismételném, hogy sokkal hatékonyabb az ellenfél seregéből választani, mint a tiédből. Habár a goblinok katonai stratégiáinál sosem lehet tudni... Amikor egy kártyát csapdába ejtesz, fordítsd le (képpel lefelé).

Egy csapdába esett kártyának nincs katonai ereje, képessége vagy klánja (de továbbra is beleszámít a soronként legfeljebb 5 kártyába).

Így ellenfeled kulcsfontosságú klánjának képviselőjét csapdába ejtve meg tudod akadályozni, hogy bizonyos kártyákat kijátsszon. Egy csapdába esett kártya csak a következő játékkör elején fog kiszabadulni (képpel felfelé visszahelyezve). Nem kell SZABAD kártyát csapdába ejtened; ellenfeled hadseregéből bármelyik kártyát csapdába ejtheted. Hát miért ne vennéd célba azt a jól elrejtett kártyáját, mely segítségével három kártyát húzhat? Hahaha, olyan gonosz vagyok, hogy medvecsapdákat sírok!

Egy csapdába esett kártya akkor pusztítható el, ha SZABAD.

Egy csapdába esett kártya nem tud mutálódni.

Továbbra is játszhatsz ki goblint a csapdába esett kártya feletti sorba, mivel az még mindig a sereg része.



Végül pedig a Sötét Goblinok másik különleges képességéről, a **Zombi Mutációról** beszélnek. A Zombi Mutáció ugyanúgy működik, mint a rendes mutáció, kivéve, hogy amikor helyettesíted a goblint, a kezedből **vagy a dobópakliról** használhatsz egy vele egy szintű goblint! Igen, tudom, bőség zavara lesz a képesség-büfében, különösen a játék közepe felé, amikor az említett pakli rendesen meg lesz pakolva! Másfelől viszont, **ha a húzópakli elfogy, a dobópaklit újrateverjük, hogy új húzópaklit alkossunk**, ezzel átkot hozva a Zombi Mutációra (legalábbis átmenetileg)!



A kézben tartható kártyáid száma nincs korlátozva. Akár 15 is lehet a kezvedben, ha azt szeretnéd, de csak a saját felelősségedre!

Minden egyes eldobott, elpusztított és átalakított kártya képpel felfelé a közös dobópaklira kerül. A játékosok bármikor szabadon átnézhetik a dobópaklit.

Amikor számos képesség hatása egyszerre lép életbe, az aktuális játékos határozza meg azok végrehajtásának sorrendjét. Akárhogy is legyen, az összes képességet végre kell hajtani. Bármilyen történjék, a végrehajtás sorrendje nem fogja egyik képességet sem végrehajtatatlanná tenni.



Amikor egy kártyán az „X” érték jelenik meg, akkor határozzuk meg az „X” értékét, ha a képesség kifejti hatását. Ha egy kártyán több mint egy „X” van, minden „X” ugyanannyit fog jelenteni. Az „X” értéke nincs lefixálva és minden egyes használatnál megváltoztatható.



Ha egy játékos az egyik forduló során megszerzi a harmadik győzelmi pontját, azonnal megnyeri a játékot. Kameonak például lesz egy ilyen képessége.



Ha valamikor kártyát kell húznod és a húzópakli elfogyott, keverd újra a dobópaklit, hogy új húzópaklit alkothassatok belőle.



Fontos részletek a kártyákról:

Amikor a [kártya neve] játékba kerül. Ez a képesség akkor lép életbe, amint kijátszod a kártyát, történjék az kijátszással vagy mutációval a kezedből vagy a dobópak-liról (Zombi Mutáció).



Amikor a [kártya neve] játékba kerül, a legkevesebb győzelmi ponttal rendelkező játékos(ok) húzhat(nak) 2 kártyát. Ha minden játékosnak ugyanannyi győzelmi pontja van, akkor minden játékos húz 2 kártyát.



Amikor a [kártya neve] játékba kerül és amikor mutálódik. Ez a képesség akkor lép életbe, amint kijátszod a kártyát, ahogy azt már az előzőekben vázoltuk, de akkor is, ha a kártya mutálódik, közvetlenül azelőtt, hogy eldobásra kerülne.



Cserélj fel 2 azonos szintű kártyát egy választásod szerinti seregben. Ezt magadra és bármely ellenfeledre egyaránt alkalmazhatod. Így megvédhetünk egy kártyát, azt a sor elejére helyezve a sor végéről, ahol egyébként SZABAD lenne. Ellenkező esetben pedig egy ellenséges kártyát tehetünk különösen sebezhetővé.



Csapatban szeretnétek játszani? 2-2 ellen? Töltsd le a szabályokat a <http://www.moonstergames.com> oldalról.

Fordította és szerkesztette a Játékmester Társasjátékbolt megbízásából: X-ta
Lektorálta: Artax



