

RULES OF PLAY

# SIMURGH







## TARTALOMJEGYZÉK

### Bevezető...2

### Tartozékok...2

### A szabályfüzetről...3

Vazallusok	3
Játéktábla	3
Akciókártyák	3
Sárkánykártyák	3
Feladatlapok	4

### Előkészületek...4-5

### A játék menete...6-11

Főakció	6
Mellékakció	6
Erőforrás- és kártyakorlátozás	6
Vazallusok lerakása	7
Akcióhelyfajták	7
Az akciókártyák anatómiája	7
Vazallusok elköltése	7
A város akcióhelyei	8-9
Akciókártyák lerakása	10
Felfedezéskártyák	10

Akciókártyák eltávolítása a vadonból	10
Akciókártyák visszaadása	10-11
Krónika	11
Sárkányképességek	11

### A játék vége...11

### Közreműködők...11

1. Függelék: Az akciókártyák táblázatai	12-15
Termeléskártyák	12
Kutatáskártyák	13
Átalakításkártyák	13-14
Hatalomkártyák	14-15
Felfedezéskártyák	15
2. Függelék: A sárkánykártyák táblázata	15-16
Sárkánykártyák	15-16
3. Függelék: A feladatlapok táblázata	16
Feladatlapok	16



### Eljött a harcnak ideje...

*Az összezúzottak a Régi Világ legeldugottabb mélysegeiben rejtőznek, mióta a Sárkányúr, Muratan legyőzte őket; úgy tűnt, nem térnek vissza soha. Ám azota elhagyott minket a Sárkányúr, és véle tartottak a mítoszok sárkányai, a szimurgok is; csak egy maroknyi maradt velünk, kötést alkotva lovasaikkal.*

*A sárkánylovasok klánokba tömörültek, amelyekből kinőtték magukat a nagy Házak. Ám a béke idejében megtizedelődtek sárkányaik. Most, hogy az Összezúzottak az emberekre törnek megint, a Házaknak újra csatába kell indulniuk.*

*Irányítsátok a Házakat, gyűjtsetek erőforrásokat, képezzetek ki sárkányokat, egyesítsétek az embereket, hogy szimurgjaitokkal szembeszállhassatok az Összezúzottakkal!*



A Szimurg társasjáték 2-5 fő részére. A játékosok egy-egy klán vezetői egy fantasztikus világban, ahol sárkányok és emberek együtt élnek, vadásznak és indulnak csatába. Minden játékos sárkányokat nevel, erőforrásokat gyűjt, és a legtöbb Hatalompont megszerzésével ingyekszik a saját Házát a legerősebbé

tenni. A játék több fordulóból áll, minden fordulóban egyvalaki végrehajt egy főakciót és alkalmasint mellékakciókat; a főakció általában egy munkás akcióhelyre lerakásával jár.

A munkások (avagy vazallusok) kétfélék: a lándzsások, a Házak ifjai, valamint a sárkánylovasok, a tapasztalt, sárkányhátassal - szimurggal - rendelkező harcosok. A soron lévő játékos mindig lerakja egy vazallusát egy üres akcióhelyre, ezáltal erőforrásokat begyűjtve, hatalompontokat szerezve, új vazallusokat toborozva, új szimurgokat kitenyészve.

A játékosok akciókártyákat húzva és lerakva közösen építkeznek a játéktáblán; az új akciókártyák új akcióhelyeket jelentenek, pontszerzésre nyújtanak lehetőséget. Miután meghatározott számú akciókártya fel-, illetve lekerült a játéktábláról, a játék véget ér, és a legtöbb hatalomponttal bíró Ház győz.



## TARTOZÉKOK

Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a tartozékokat a keretekből. Szín és alak szerint válogassátok szét a különféle tartozékokat. Mind válasszatok egy színt magatoknak, megkapva az ahhoz tartozó bábukat (vazallusokat).

A játék tartozékai:

1 játéktábla

5 háztábla (minden színben 1)

99 kartonlap:

- 12 termeléskártya
- 8 kutatókártya
- 8 átalakításkártya
- 8 hatalomkártya
- 12 felfedezéskártya
- 24 sárkánykártya
- 12 feladatlap

25 bábu (a vazallusok):

- 15 lándzsás (minden színben 3)
- 10 sárkánylovas (minden színben 2)

5 pontjelző (minden színben 1)

120 erőforrásjelző:

- 20 zöltségjelző
- 20 húsjelző
- 20 fajjelző
- 20 kőjelző
- 22 tudásjelző
- 22 fegyverjelző

50+ képességjelző

1 játékszabály

### Erőforrás- és képességjelzők:

Nem biztos, hogy pontosan ennyi jelző van a dobozban - nagyjából ennyi.

Lehet, hogy valamiből több van, másból meg kevesebb. Ettől még a játék mindenképp játszható, nincs szüksége a "hiányzó" tartozékok pótlására.





## SZABÁLYFÜZETRŐL

A *Szimurg*nak két játékmódja van: a Lándzsás és a Sárkányúr. A Lándzsás az egyszerűbb, családiasabb; a Sárkányúr komplexebb, tapasztalt játékosoknak való, meg azoknak, akik már több parti Lándzsáson túlvannak. A szabályok a Lándzsás mód szem előtt tartásával íródtak; a Sárkányúras játékmódra vonatkozó bekezdéseket ez jelöli:

### Vazallusok

Minden játékoszínben pompázó bábu vazallusnak számít. Alapvetően kétféle vazallus van:

- **Lándzsás:** Minden ikon nélkül akcióhelyre lerakható, de sárkánylovasikonos akcióhelyre nem rakható le.



a lándzsás akcióhelyei

- **Sárkánylovas:** Minden ikon nélküli akcióhelyre lerakható, valamint sárkánylovasikonos akcióhelyre is.



a sárkánylovas akcióhelyei

### Játéktábla

A játéktáblának két fő része van: a város és a vadon.



- A város több állandó (a játéktáblára nyomtatott) akcióhelyet tartalmaz, ezek az egész játék során a rendelkezésekre állnak majd.
- A vadon üres mezőkből áll, ezekre kerülhetnek az akciókártyák. A játék során akciókártyákat raktok e mezőkre, hogy több akcióhely közül választthassátok ki, hová rakjátok le vazallusaitokat.

### Akciókártyák



Ötféle akciókártya van: hatalom-, felfedezés-, átalakítás, kutatás- és termeléskártya. Általános szabály, hogy minden ilyen lapon vannak akcióhelyek, és a játék során ezekre rakhatjátok majd le vazallusaitokat.



akciókártya hát- és előoldala

A *Szimurg*ban a játéktábla folyamatosan változni fog. A vadonra lerakott akciókártyák az ismeretlen felfedezését, a vad vidék megszelídítését jelképezik. A megtelt és az üresen hagyott akciókártyák lekerülnek a játéktábláról, átkerülve a krónikának fenntartott területre. Ha már elegendő számú akciókártya van a krónikában, a játék véget ér.

### Sárkánykártyák



sárkánykártya hát- és előoldala



Minden sárkánykártyán egy *szimurg* látható, a maga egyedi képességeivel. Ha kaptok egy sárkánykártyát, azt rakjátok le magatok elé képpel felfelé, és nyomban rakjatok rá képességjelzőket - hogy pontosan mennyit, az annak az akcióhelynek a függvénye, ami lehetővé tette számotokra a sárkánykártya felhúzását. Minden ilyen akcióhely mellett látható, hány képességjelző kerül a kapott sárkánykártyára.



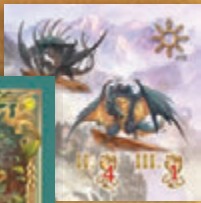
képességjelzők

A játék folyamán bárhány sárkánykártyátok lehet.

**Megjegyzés:**  
A sárkánykártyával kapott képességjelzőket az adott sárkánykártyára kell tenni.



## Feladatlapok



**Aranyszabály:**  
Ha egy képesség vagy akcióhely ellentmond az általános szabályoknak, a képesség, akcióhely felülbírálja a szabályt.

A sárkánykártyához hasonlóan a feladatlapokon sincsenek akcióhelyek. A feladatlapok lehetőséget biztosítanak arra, hogy a játék végén hatalompon-  
tokat kapjatok.



## LŐKÉSZÜLETEK

Az alábbi lépéseket hajtsátok végre:

1. Hajtogassátok ki a játéktáblát és rakjátok ki az asztal közepére. Legyen mellette elég hely a különféle tartozékoknak, valamint a majdani krónikának. **1**
2. Válogassátok ki a sárkánykártyákat, keverjétek meg őket, majd a paklit képpel lefelé rakjátok le a játéktábla mellé. **2**
3. A feladatlapokat is keverjétek meg, és a paklit képpel lefelé rakjátok le a játéktábla megfelelő részére. **3**
4. Megnézésük nélkül rakjatok vissza a dobozba:  
a) 4 termeléskártyát,  
b) 4 felfedezéskártyát,  
c) 3 átalakításkártyát,  
d) 3 kutatókártyát.
5. Vegyétek el saját színetekben a háztáblátokat, a lándzsásoldával felfelé lerakva azt magatok el. **4**  
(**5** A Sárkányuras játékmódnál sárkányuras oldalával felfelé rakjátok le magatok elé háztábláitokat.)  
Megkapjátok saját színetekben pontjelzőtöket is, lerakva azokat a pontsáv o-s mezőjére. **5**
6. Mind kaptok 1-1 lándzsást és sárkánylovast saját színetekben. **6** A többi vazallusokat rakjátok a játéktábla mellé. **7**
7. Az erőforrások jelzőit és a képességjelzőket is rakjátok a játéktábla mellé, ez lesz a bank. **8**
8. Mind kaptok 2-2 zöldség- és tudásjelzőt, valamint 1-1-et minden más erőforrásból, lerakva ezeket háztáblátok raktármezőire. **9**





9. Aki közületek utoljára ült sárkányon (lovon, pónin, nagytű kutyán), az lesz a kezdőjátékos.
10. Mind kaptok 1 hatalmkártyát, képpel lefelé. A többi hatalmkártyát rakjátok vissza a dobozra, ezekre nem lesz szükségetek. Saját hatalmkártyákat bármikor megnézhetitek, de egymásnak ne mutassátok meg. Ha ötnél kevesebben vagytok, ilyen kártyákkal blokkolhattok akciómezőket a vadonban. **10** ( **5** A Sárkányuras játékmódnál először osszatok 3 hatalmkártyát az utolsó játékosnak. Ő választ egyet, a másik kettőt pedig átadja jobb oldali szomszédjának. Az illető felhúz egy hatalmkártyát, választ egyet, a maradék kettőt továbbadja - és így tovább, mind mind nem választottatok magatoknak egy hatalmkártyát.)
11. Mind kaptok 1-1 termelés-, kutatás- és felfedezéskártyát, képpel lefelé. **10** ( **5** A Sárkányuras játékmódnál keverjétek egybe a termelés-, kutatás-, átalakítás- és felfedezéskártyákat, majd csapjátok fel

a pakli tetejéről 4 kártyát az asztal közepére. Sorban mind vegyetek el egyet, mindig felcsapva egy újat az elvett helyére. Ezt még egyszer ismételjétek meg, így mindőtök 2 akciókártyát fog választani magának. A felcsapott, de el nem vett akciókártyákat keverjétek vissza a pakliba.)

12. Az akciókártyák pakliját képpel lefelé rakjátok le a játéktábla bal alsó sarkára. **11** Ezután csapjátok fel a felső 4 kártyát, lerakva ezeket a város 1-4-es mezőire. **12**
13. Mind kaptok 1 sárkánykártyát. ( **5** A Sárkányuras játékmódnál mind 3 sárkánykártyát kaptok, amiből egyet választotok magatoknak, visszaadva a másik kettőt - a kiválasztott kártyákat egyszerre feditek fel.) A sárkánykártyát rakjátok le magatok elé, képpel felfelé, és rakjatok rá 3 képességjelzőt. **13** Utána keverjétek meg a többi sárkánykártyát. **2**

14. Döntsetek el, rövid, közepes vagy hosszú játékot akartok-e játszani. Ezekről részletesen a 11. oldalon, a játék végénél olvashattok.

Kezdődhet a játék!



**A játékhossz megválasztása:**  
Első alkalommal inkább a rövid játékot válasszátok, ami akkor ér véget, ha kirakattok 4 feladatot a játéktáblára (a Sárkányúr szobrához) **vagy** ha már 8 akciókártya van a krónikában.  
A játékhosszról részletesebben a 11. oldalon olvashattok.





## JÁTÉK MENETE

A játék fordulóból áll. Akin épp a sor van, vagyis akinek a fordulója van, az végrehajt egy főakciót: **vagy** lerakja egy vazallusát egy akcióhelyre, **vagy** begyűjti bárhány vazallusát a játéktábláról. Emellett a játékos mellékakciókat (például sárkány képességének használatát) is végrehajthat.

### A főakció

Az éppen soron lévő játékosnak főakciójaként az alábbi két lehetőség egyikét **kell** végrehajtania:

- Lerakja egy vazallusát (lánczsást vagy sárkánylovast) a város vagy a vadon egy akcióhelyére, nyomban végrehajtva annak hatását. Az egyes akcióhelyek hatásairól a 12-16. oldalon olvashattok.
- Begyűjti bárhány vazallusát a városról és/vagy a vadonról - de csakis a játéktábláról, a játéktábla melletti készletből nem veheti el az ott lévő vazallusait.

**Vazallusok begyűjtése:**  
Nem számít, van-e a játékosnál vazallus. A játékos bárhány vazallusát visszaveheti a játéktábláról.

### A mellékakciók

A soron lévő játékos fordulójában - főakciója előtt, után, vagy alkalmasint közben - tetszőleges sorrendben végrehajthatja a mellékakciókat, de mindet csak **egyszer**.



Példa mellékakcióra: Akciókártya lerakása a vadonra.

- 1** Akciókártya lerakása a vadonra: Ez a mellékakció **közvetlenül vazallus lerakása előtt** hajtható végre. Ha nincs üres kártyamező a vadonban, a játékosnak be kell adnia **1 fegyvert**, hogy levegyen a vadonról 1 tetszőleges termelés-, átalakítás-, kutatás- vagy hatalomkártyát - de nem felfedezéskártyát. Az akciókártya lerakása után a játékos **nyomban** megkapja az adott kártyamezőhöz tartozó erőforrást.



Példa mellékakcióra: Sárkánylovas léptetése a felfedezéskártyán.

- Sárkánylovas mozgatása egy felfedezéskártyán: A játékos egy felfedezéskártyán egy hellyel előrébbmozgatja egy sárkánylovast. **3** (A felfedezéskártyákról a 10. oldalon olvashattok többet.)

- Sárkány képességének használata: A játékos levez egy sárkánykártyáiról egy képességjelzőt, **4** nyomban végrehajtva az adott sárkányképességet. **5**



Példa mellékakcióra: Sárkányképességek használata.

#### Megjegyzés:

A soron lévő játékos több sárkányakciót is végrehajthat, de mindről le kell vennie egy képességjelzőt (képességjelző eltávolítása nélkül nem használható képesség).

### Erőforrás- és kártyakorlátozás

A játékosnak **fordulója legvégén** (főakciója, valamint az esetleges mellékakciók végrehajtása után) az alábbiakat is végre kell hajtania:

- Csak **5 akciókártyája** maradhat, a többit vissza kell raknia a felderítők fertályában lévő pakli aljára, illetve tetejére. Hatalomkártya nem távolítható el ilyenkor.
- Csak **15 erőforrása** maradhat, a többit vissza kell adnia a készletbe. (**5** Sárkányurak játék-módnál csak **12 erőforrás** maradhat.) Pontosann ennyi raktármező van a háztáblán, így azokat az erőforrásokat kell visszaadni, amelyeknek nem jut saját raktármező.



Háztáblák 12, illetve 15 raktármezővel.





1. példa: Az játékos fordulójának vége

### 1. példa

Anna befejezte fordulóját. A kezében 2 kutatás- és 4 felfedezés-kártya van (hatalomkártyáját épp most játszotta ki ebben a fordulóban **1**). El kell dobnia egy kártyát - úgy dönt, egy felfedezéskártyát dob el. **2** Háztábláján 6 zöldsege, 3 köve, 5 fája és 4 fegyvere van, ami összesen 18 erőforrás. Mivel csak 15 erőforrást tud tárolni, 1 fegyvert és 2 zöldséget visszarak a bankba. **3**

**2. Csere:** A ikonon keresztül lehetőséget van erőforrások, hatalompontok, vazallusok kicserélésére. A nyíl előtt, a mínuszjel után van az, amit be kell adnia a játékosnak, a nyíl hegyénél pedig az, amit cserében kap. Csak az a játékos rakhatja egy vazallusát cserés akcióhelyre, aki teljesen végre tudja hajtani a cserét.



cserés akcióhelyek

### 2. példa

Misi lerakta egy lándzsását a barakkra. Nyomban bead háztáblájáról a bankba 3 zöldséget és 1 húst, majd a játéktábla mellől maga elé vesz saját színében egy lándzsást.

## Vazallusok lerakása

Normál akcióhelyen legfeljebb csak egy vazallus lehet. Ha egy normál akcióhelyen már van vazallus, oda semmilyen másik vazallus nem rakható le - az se számít, ki rakta le a már ott lévő vazallust.



normál (lándzsás/sárkánylovasos) akcióhelyek

Többes akcióhelyen bárhány vazallus lehet.



többes (lándzsás/sárkánylovasos) akcióhelyek

Ha a normál vagy többes akcióhely lándzsás, oda bármilyen vazallus lerakható, sárkánylovasos normál vagy többes akcióhelyre azonban egyáltalán nem rakható le lándzsás.

## Akcióhelyfajták

Miután leraktátok egy vazallusotokat egy akcióhelyre, rögtön végrehajtatok az adott akciót. Kétféle akció lehetséges:

**1. Szerzés:** Az akcióhely mellett látható, hogy a vazallusát lerakó játékos miket kap a bankból, lerakva azokat magához.



szerzéses akcióhelyek

## Az akciólapok anatómiája

	<b>1</b> Az akciókártya típusa, valamint a sorszáma.
	<b>2</b> Többes akcióhely <b>szerzés</b> akkcióval.
	<b>3</b> Normál akcióhely <b>szerzés</b> akkcióval.
	<b>4</b> Normál akcióhely <b>csere</b> akkcióval.
	<b>5</b> Normál akcióhely <b>csere</b> akkcióval.

példa az akciókártya

## Vazallusok elköltése

Egyes csereakciónál vazallusaitokat válthatjátok be hatalompontokra. Az elköltött vazallus visszakerül a játéktábla mellé. Ha már csak egy vazallusotok van (lándzsás vagy sárkánylovas, mindegy), azt **nem** költhetitek el.

Ha vazallust költötök el, elsősorban az előtettek lévő, felhasználatlan vazallusok közül adtok be egyet; ha nincs ilyenetek, akkor az akcióhelyeken lévő vazallusaitok közül adtok vissza egyet.



vazallusok elköltését igénylő cserés akcióhelyek



## A város akcióhelyei

A játéktábla városrészén 12 akcióhelyet találtak, ezeket minden játékban használhatjátok. Minden városi akcióhely valamiféle jutalmat ad annak, aki arra rakja vazal-usát:

4. Sárkánytoronyok (többes sárkánylovasos akcióhely): A játékos kap 1 tudást. **4**



a Nagypiac

5. Nagypiac (többes akcióhely): A játékos 1 zöldséget vagy 1 hatalompontot kap. **5**

6. Barakk (többes akcióhely): A játékos bead 1 húst és 3 zöldséget, hogy kapjon 1 lándzsást. **6**



a barakk

7. Vadászker (többes akcióhely): A játékos bead 2 zöldséget és 3 húst, hogy kapjon 1 sárkánylovast. **7**

a vadászker

1. Fegyvertár (normál akcióhely): A játékos kap 1 fegyvert. **1**  
2. Könyvtár (normál akcióhely): A játékos kap 2 tudást. **2**



a fegyvertár



a könyvtár



a kovácsműhely

3. Kovácsműhely (többes akcióhely): A játékos bead 1-1 fát és követ, hogy kapjon 2 fegyvert. **3**

a sárkánytoronyok



a gyakorlótér

8. Gyakorlótér (többes akcióhely): A játékos bead 3 fát, hogy kapjon 2 képességjelzőt, amelyeket rögtön le is rak sárkánykártyáira - amit nem rak le, azt vissza is adja a banknak. Fontos, hogy minden sárkánykártyát balról jobbra kötelező feltölteni (lásd a 11. oldalon). **8**





az építészudvar

**9.** Építészudvar (többes sárkánylovasos akcióhely): A játékos bead 2 követ, hogy kapjon 2 képességjelzőt, amelyeket rögtön le is rak sárkánykártyáira - amit nem rak le, azt vissza is adja a banknak. Fontos, hogy minden sárkánykártyát balról jobbra kötelező feltölteni (lásd a 11. oldalon). **9**



a Keltető

**10.** Keltető (többes sárkánylovasos akcióhely): A játékos bead 1 követ, 1 fát, 1 húst, 1 zöldséget és 1 fegyvert, hogy felhúzza a sárkánypakli legfelső 3 kártyáját. Ezek közül egyet lerak maga elé, a másik kettőt visszateszi. Végül erre a **most kapott** sárkánykártyára lerak 3 képességjelzőt. **10**

**11.** A felderítők fertálya (többes akcióhely): A játékos kap a bankból 1 követ vagy 1 fát. Nyomban ezután el kell vennie a játéktábláról az egyik képpel felfelé lévő kártyát, kifizetve az árát - ez a mező fölött látható **11**; illetve dönthet úgy is, hogy 1 fegyvert bead, és felhúzza az akciópakli legfelső kártyáját.

**11 B** Ha felcsapott akciókártyát vesz el, a nagyobb számos mezőről minden kártya az eggyel kisebb számos mezőre kerül, és a 4-es mezőre fel kell csapni a pakli legfelső lapját. **11 A**

### 3. példa

Anna lerakja egy lándzsását a felderítők fertályának akcióhelyére. A bankból elvesz 1 fát (vehetett volna helyette 1 követ), majd bead 1 tudást és 1 fegyvert, hogy a 3-as mezőről a kezébe vegye az oda felcsapott akciókártyát; 2 hatalompontot is kap. Fordulója végén a 4-es mezőről átrakja az akciókártyát a 3-as mezőre, az üressé vált 4-es mezőre pedig felcsapja az akciópakli legfelső kártyáját.

**12.** A Sárkányúr szobra (többes sárkánylovasos akcióhely): A játékos felhúzza a feladatpakli legfelső 3 lapját (az egyes feladatlapokról a 16. oldalon olvashattok). Ezek közül egyet kiválaszt, és lerakja azt a játéktábla



a felderítők fertálya

egy üres feladatmezőjére. Ehhez az is kell, hogy a kiválasztott feladatmezőn látható erőforrásokat beadja a bankba, viszont megkapja az ugyanitt feltüntetett hatalompontokat. A másik két feladatlapot visszarakja a feladatpakli aljára **vagy** tetejére, tetszőleges sorrendben. **12**



a Sárkányúr szobra





## Akciókártyák lerakása

Mellékakcióként a játékos lerakhat a kezéből **egy** akciókártyát a vadon egy üres kártyamezőjére. Ha nincs üres mező (és nem tud, vagy nem akar eltávolítani egy ott lévő kártyát 1 fegyver beadásával), a játékos nem rakhat le akciókártyát. Akciókártya lerakása az alábbi lépések szerint zajlik:

1. A játékos bead 1 fegyvert, eltávolítva egy kártyát a vadonról (opcionális, és csak ha ott nincs üres kártyamező).
2. Lerakja az akciókártyát a vadon egy üres mezőjére.
3. Megkapja az adott kártyamező alatt látható erőforrást-erőforrásokat a bankból.

4. Lerakja egy vazallusát a most lerakott akciókártyára. **Ha nem tud vazallust lerakni, akkor akciókártyát sem rakhat le!**

### Megjegyzés:

A vadon egyes kártyamezőit csak akkor használhatjátok, ha legalább hárman, négyen, ill. öten vagytok.

### 4. példa

Misi van soron, és úgy dönt, lerak egy akciókártyát a játéktáblára. **1** A kezében lévő lapok közül választ egy termelőkártyát és lerakja azt az üres 1 fás/köves mezőre; utána a bankból elvesz 1 fát. **2**



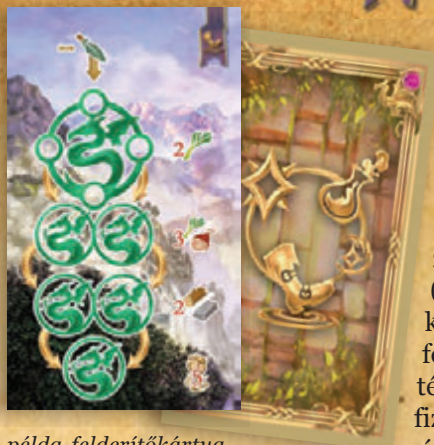
akciókártya lerakása a vadonra, a bevétel begyűjtése

Ezután le kell raknia egy vazallusát a kártya egyik akcióhelyére. **3** Azt az akcióhelyet választja, amiért 3 zöldséget és 1 húst kap a bankból. **4**



vazallus lerakása, akció végrehajtása

## Felfedezéskártyák



példa-felderítő-kártya

egy akcióhellyel lejjebb mozgassa, megkapva az új akcióhely jutalmát. Erre a mozgásra az alábbi szabályok vonatkoznak:

- Egy sárkánylovas egy fordulóban csak egy akcióhelyre mozoghat (hiába fizetne többször is tulajdonosa).
- Nem mozoghat az a sárkánylovas, aki alatt nincsen üres akcióhely.
- Egy felfedezéskártyán egy játékosnak csak egy sárkánylovasa lehet.
- Akciókártya lerakása előtt nem távolítható el 1 fegyver beadásával felfedezéskártya.
- Felfedezéskártya akkor kerül le a vadonról, a krónikába, ha egy sárkánylovas a legelső akcióhelyre lép, vagy akkor, ha a kártyán nincs egyetlen sárkánylovas sem.

## Akciókártyák eltávolítása a vadonból

Azonnal lekerül a vadonról az az akciókártya, amelyik:

- Üres (azaz egyik akcióhelyén sincsen egyetlen vazallus sem).
- Tele van, vagyis akcióhelyein összesen 4 (két- és háromszemélyes játéknál 3) vazallus van. Felfedezőkártyára ez **nem** vonatkozik.
- Akciókártya lerakásánál valaki 1 fegyver beadásával eltávolítja. Felfedezőkártya **nem** távolítható el így.

Ha voltak vazallusok a kártyán, azok azonnal visszakerülnek a tulajdonosaikhoz (akik újra felhasználhatják majd azokat). Az eltávolított akciókártya a játéktábla mellé, a **krónikába** kerül.

### Megjegyzés:

A feladatlapok nem akciókártyák és sosem kerülnek le a játéktábláról.

## Akciókártyák visszaadása

Amikor akciókártyát kell visszaadnotok (általában akkor, amikor többet húztatok a pakliból és nem mind tarthatjátok meg), a kártyák visszakerülnek paklijukba. Aki visszarakja a kártyákat, az dönti el, a pakli aljára vagy tetejére rakja-e ezeket. Ne feledjétek, hogy az előkészületek során eltá-



volított kártyákat a dobozba raktátok vissza, azokat ebben a játékban nem fogjátok használni.

## Krónika

Ha a vadonról a játék során eltávolítottok kártyát (mert tele vannak, mert üresek, vagy fegyver ráköltése miatt), azt rakjátok a játéktábla mellé egy erre kijelölt részre - ez a krónika. A játék véget ér, ha már adott számú kártya van a krónikában (hogy pontosan mennyi ez a szám, azt a szomszédos hátsóban olvashatjátok).

## Sárkánykéességek

Aki soron van, az bármikor használhatja sárkányai képességeit; amikor használ egy sárkányképességet, a képességjelzőt le kell vennie a képesség mezőjéről. Nem használható olyan sárkányképesség, aminél nincs képességjelző. A sárkánykártyák és sárkányképességek listáját a 15-16. oldalon találjátok.

### Képességjelzők lerakása

Bizonyos akciók lehetővé teszik, hogy képességjelzőket rakjatok sárkánykártyáitokra. Amikor képességjelzőt raktok egy sárkánykártyára:

- A képességjelzőt mindig balról az első üres képességmezőre kell leraknotok.
- Nem rakhattok képességjelzőt olyan képességmezőre, amin már van képességjelző (egy képességmezőn csak egy képességjelző lehet).

*Ha nem tudtok lerakni képességjelzőt, mert az összes képességmező már foglalt, a képességjelző elvész.*



képességjelző lerakása

### Egyszeri képességek

Ha a képességmezőn az ikon át van húzva, az adott képesség összesen egyszer használható a játék során. Ilyen képességmezőre csak akkor rakható képességjelző, amikor megkapjátok az adott sárkánykártyát (és ha ilyenkor nem tudtok rá képességjelzőt rakni - ne feledjétek, a képességmezőket balról jobbra kell feltöltenetek -, azt később már nem pótolhatjátok, így ezt a képességet nem lesztek képesek használni).



egyszeri sárkányképesség



normál sárkányképesség



## JÁTÉK VÉGE

A játék azután fog véget érni, hogy az alábbi két feltétel közül egy teljesül:

- A képpel felfelé a játéktáblára (a Sárkányúr szobra mellé) felcsapott feladatlapok száma elérte a **4**-et (rövid és közepes játék), illetve az **5**-öt (hosszú játék).
- A krónikában lévő kártyák száma elérte a **8**-at (rövid játék), **11**-et (közepes játék), illetve **14**-et (hosszú játék).

Miután valakinek a fordulójában a fenti feltételek bármelyike teljesült, az összes többi játékos sorra kerül még egyszer. Ennek megtörténtével a játék véget ér, és sor kerül a végső értékelésre. Először is a felcsapott feladatlapokat ki kell értékelni, utána pedig mindenki **1** hatalompontot kap minden **3** erőforrása után.

**5** Sárkányúras módban nem 3 erőforrásonként kaptok 1 hatalompontot, hanem:

- **5** hatalompontot kap az, akinek nincs egy erőforrása sem (ez a hatékonyság jutalma).
- **3** hatalompontot kap az, akinek összesen **1-3** erőforrása maradt.
- **1** hatalompontot kap az, akinek összesen **4-6** erőforrása maradt.
- **0** hatalompontot kap az, akinek összesen **7 vagy több** erőforrása maradt (sárkányok és felhalmozás - nem túl szerencsés kombináció).

Az győz, akinek a legtöbb hatalompontja van. Egyenlőségnél az ebben érintettek mind győztesek; de ha ezzel elégedetlenek vagytok, a holtversenyt az dönti el, kinek van több képességjelzője (ha ez is egyenlő, igenis tanuljatok meg közősen uralkodni a többi Ház felett).



## ÖZREMŰKÖDŐK

Tervező: Pierluca Zizzi  
Fejlesztő: Andrei Novac, Błażej Kubacki  
Illusztrátor: Enggar Adirasa, Odysseas Stamoglou  
Tördelő: Enggar Adirasa, Agnieszka Kopera  
Szabályfüzet-illusztrátor: Agnieszka Kopera  
Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

© 2015 NSKN Games. All rights reserved.  
További információk a játékról: [www.nskn.net](http://www.nskn.net).  
Ha bármilyen tartozék hiányozna vagy hibás lenne, a vevőszolgálatunk a [www.nskn.net](http://www.nskn.net) honlapon érhető el.

**NSKN**  
GAMES



# 1. FÜGGELÉK: AZ AKCIÓKÁRTYÁK TÁBLÁZATAI

## 1. TÁBLÁZAT: TERMELÉSKÁRTYÁK (01-12)



01	<b>többes akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>
	Kapsz 1 fát vagy 1 követ vagy 2 zöldséget.	Kapsz 4 húst.	Kapsz 1 tudást, 2 zöldséget és 1 húst.	Kapsz összesen 3 fát/követ.
02	<b>többes akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>
	Kapsz 1 fegyvert.	Kapsz 3 fegyvert.	Kapsz 2 fegyvert és 2 fát.	Kapsz 2 fegyvert és 1 követ.
03	<b>többes akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>
	Kapsz 1 fát vagy 1 követ.	Kapsz 1 zöldséget, 2 fát és 1 követ.	Kapsz 3 fát és 1 követ.	Kapsz 1 zöldséget és 2 követ.
04	<b>többes sárkány- lovasos akcióhely</b>	<b>normál sárkány- lovasos akcióhely</b>	<b>normál sárkány- lovasos akcióhely</b>	<b>normál sárkány- lovasos akcióhely</b>
	Kapsz összesen 2 zöldséget/húst.	Kapsz 3 zöldséget és 2 húst.	Kapsz 5 zöldséget.	Kapsz 2 zöldséget és 2 fát.
05	<b>többes akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>
	Kapsz 1 fát vagy 1 követ.	Kapsz 1 zöldséget, 2 fát és 1 követ.	Kapsz 4 fát.	Kapsz 3 követ.
06	<b>többes akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>
	Cserélj be 1 követ 2 fegyverre.	Kapsz 2 fegyvert.	Kapsz 4 fát.	Kapsz 4 követ.
07	<b>többes akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>
	Kapsz 1 zöldséget vagy 1 húst.	Kapsz 3 zöldséget és 1 húst.	Kapsz 4 zöldséget.	Kapsz 1 zöldséget és 2 fát.
08	<b>többes akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>
	Kapsz 2 zöldséget.	Kapsz 4 húst.	Kapsz 3 zöldséget és 1 húst.	Kapsz összesen 3 fát/követ.
09	<b>többes sárkány- lovasos akcióhely</b>	<b>normál sárkány- lovasos akcióhely</b>	<b>normál sárkány- lovasos akcióhely</b>	<b>normál sárkány- lovasos akcióhely</b>
	Kapsz összesen 2 fát/követ, vagy kapsz 3 zöldséget.	Kapsz 5 zöldséget.	Kapsz 4 fát.	Kapsz 4 követ.
10	<b>többes akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>
	Kapsz 1 fát vagy 1 követ vagy 2 zöldséget.	Kapsz 3 zöldséget és 1 fát.	Kapsz 3 fát és 1 követ.	Kapsz 1 fát és 2 követ.
11	<b>többes akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>
	Kapsz 2 húst.	Kapsz 2 zöldséget, 1 fát és 1 követ.	Kapsz 4 követ.	Kapsz 3 fát.
12	<b>többes akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>
	Kapsz 1 húst.	Kapsz 3 zöldséget és 1 húst.	Kapsz 4 zöldséget.	Kapsz 2 zöldséget és 1 fát.



## 2. TÁBLÁZAT: KUTATÁSKÁRTYÁK (13-20)



13	<b>többes akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>
	Kapsz 1 tudást.	Kapsz 3 tudást és 1 képességjelzőt.	Kapsz 1 tudást. Húzz 2 sárkánykártyát, és az egyiket rakd le magad elé. Nem kapsz rá képességjelzőt.	Kapsz 4 tudást.
14	<b>többes akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>
	Cseréj be 1 zöltséget és 1 húst 3 tudásra.	Kapsz 2 tudást és 1 képességjelzőt.	Kapsz 4 tudást.	Cseréj be 1 tudást 2 hatalompontra és 1 képességjelzőre.
15	<b>többes akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>
	Cseréj be összesen 2 húst/ zöltséget 3 tudásra.	Cseréj be 1 lándzsást 6 tudásra.	Cseréj be 2 követ 4 tudásra.	Cseréj be 3 követ 5 tudásra.
16	<b>többes sárkánylovasos akcióhely</b>	<b>normál sárkánylovasos akcióhely</b>	<b>normál sárkánylovasos akcióhely</b>	<b>normál sárkánylovasos akcióhely</b>
	Fizess 1 hatalompontot, hogy húzz 2 sárkánykártyát. Az egyiket rakd le magad elé, de nem kapsz rá képességjelzőt.	Cseréj be 2 tudást 5 tudásra.	Cseréj be 2 tudást 2 képességjelzőre.	Fizess 3 tudást, hogy húzz 4 sárkánykártyát. Az egyiket rakd le magad elé, de nem kapsz rá képességjelzőt. Kapsz 3 hatalompontot.
17	<b>többes akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>
	Kapsz 1 tudást, valamint 1 húst vagy 1 zöltséget.	Kapsz 3 tudást.	Cseréj be 1 tudást 2 képességjelzőre.	Cseréj be 4 követ 5 tudásra és 2 hatalompontra.
18	<b>többes sárkánylovasos akcióhely</b>	<b>normál sárkánylovasos akcióhely</b>	<b>normál sárkánylovasos akcióhely</b>	<b>normál sárkánylovasos akcióhely</b>
	Kapsz 2 tudást és 1 hatalompontot.	Kapsz 5 tudást.	Kapsz 3 tudást és 3 hatalompontot.	Kapsz 1 tudást és 2 képességjelzőt.
19	<b>többes akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>
	Cseréj be 1 lándzsást 6 tudásra.	Kapsz 3 tudást és 1 hatalompontot.	Kapsz 2 tudást és 2 hatalompontot.	Kapsz 4 tudást.
20	<b>többes akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	
	Cseréj be 2 hatalompontot 4 tudásra.	Fizess 2 tudást, hogy húzz 3 sárkánykártyát. Az egyiket rakd le magad elé 1 képességjelzővel.	Fizess 4 tudást, hogy húzz 4 sárkánykártyát. Az egyiket rakd le magad elé 1 képességjelzővel. Kapsz 3 hatalompontot.	

## 3. TÁBLÁZAT: ÁTALAKÍTÁSKÁRTYÁK (21-28)



21	<b>többes sárkánylovasos akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál sárkánylovasos akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>
	Cseréj be 1 sárkánylovast 6 húsrá.	Cseréj be 2 zöltséget 5 húsrá.	Cseréj be 1 fát és 1 követ 5 fegyverre.	Cseréj be 2 zöltséget 5 fára.
22	<b>többes akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>
	Cseréj be 1 zöltséget 2 húsrá.	Cseréj be 2 fát összesen 5 zöltségre/húsrá.	Cseréj be 3 követ 5 fegyverre.	Cseréj be 2 zöltséget 5 húsrá.
23	<b>többes sárkánylovasos akcióhely</b>	<b>normál sárkánylovasos akcióhely</b>	<b>normál sárkánylovasos akcióhely</b>	<b>normál sárkánylovasos akcióhely</b>
	Cseréj be 1 sárkánylovast 5 húsrá és 1 zöltségre.	Cseréj be 1 zöltséget 5 húsrá.	Cseréj be 1 fát és 1 követ 5 fegyverre.	Cseréj be 1 zöltséget 5 fára.



24	<b>többes akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>
	Cserélj be 1 zöldséget 2 húsrá.	Cserélj be 1 fát összesen 3 zöldségre/húsrá.	Cserélj be 1 követ 2 fegyverre.	Cserélj be 1 zöldséget 3 húsrá.
25	<b>többes akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>
	Cserélj be 1 fát 2 kőre.	Cserélj be 2 fát 5 kőre.	Cserélj be 4 fát 5 fegyverre.	Cserélj be 2 húst összesen 5 fára/kőre.
26	<b>többes akcióhely</b>	<b>normál sárkánylovasos akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>
	Cserélj be 2 hatalompontot 1 képességjelzőre.	Fizess 2 hatalompontot, hogy húzz 3 sárkánykártyát. Az egyiket rakd le magad elé 1 képességjelzővel.	Cserélj be 1 hatalompontot összesen 3 fára/kőre.	Cserélj be 2 hatalompontot összesen 4 zöldségre/húsrá.
27	<b>többes sárkánylovasos akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál sárkánylovasos akcióhely</b>
	Cserélj be 1 fát és 1 képességjelzőt összesen 6 zöldségre/húsrá.	Cserélj be 1 képességjelzőt 3 tudásra.	Cserélj be 1 fegyvert összesen 4 fára/kőre.	Cserélj be 2 hatalompontot 6 tudásra.
28	<b>többes sárkánylovasos akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	
	Cserélj be 1 hatalompontot 1 képességjelzőre.	Cserélj be 2 hatalompontot 4 fegyverre.	Cserélj be összesen 2 fát/követ 2 képességjelzőre.	

#### 4. TÁBLÁZAT: HATALOMKÁRTYÁK (29-36)



29	<b>többes akcióhely</b>	<b>normál sárkánylovasos akcióhely</b>	<b>normál sárkánylovasos akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>
	Cserélj be 2 tudást 3 hatalompontra.	Cserélj be 3 tudást 1 képességjelzőre és 6 hatalompontra.	Cserélj be 3 fát és 3 követ 11 hatalompontra.	Cserélj be 3 fegyvert 6 hatalompontra.
30	<b>többes akcióhely</b>	<b>normál sárkánylovasos akcióhely</b>	<b>normál sárkánylovasos akcióhely</b>	<b>normál sárkánylovasos akcióhely</b>
	Kapsz 2 hatalompontot.	Cserélj be 3 fegyvert 9 hatalompontra.	Cserélj be 1 tudást 5 hatalompontra.	Cserélj be 1 lándzsást és 1 fegyvert 8 hatalompontra.
31	<b>többes sárkánylovasos akcióhely</b>	<b>normál sárkánylovasos akcióhely</b>	<b>normál sárkánylovasos akcióhely</b>	<b>normál sárkánylovasos akcióhely</b>
	Kapsz 3 hatalompontot.	Kapsz 4 hatalompontot.	Cserélj be 2 tudást 6 hatalompontra.	Cserélj be 1 lándzsást és 1 sárkánylovast 16 hatalompontra.
32	<b>többes akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>
	Kapsz 2 hatalompontot.	Cserélj be 1 tudást és 5 követ 8 hatalompontra.	Cserélj be 5 követ 5 hatalompontra.	Cserélj be 1 lándzsást és 6 tudást 10 hatalompontra.
33	<b>többes sárkánylovasos akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>
	Kapsz 1 képességjelzőt.	Cserélj be 1 tudást 4 hatalompontra.	Cserélj be 6 tudást 8 hatalompontra.	Cserélj be 1 lándzsást és 2 tudást 7 hatalompontra.
34	<b>többes sárkánylovasos akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál sárkánylovasos akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>
	Kapsz 2 zöldséget és 1 hatalompontot.	Cserélj be 1 fegyvert és 1 sárkánylovast 10 hatalompontra.	Cserélj be 2 fegyvert 5 hatalompontra.	Cserélj be 1 lándzsást és 2 fegyvert 7 hatalompontra.
35	<b>többes sárkánylovasos akcióhely</b>	<b>normál sárkánylovasos akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>
	Kapsz 3 hatalompontot.	Cserélj be 4 zöldséget 9 hatalompontra.	Cserélj be 2 fegyvert 4 hatalompontra.	Kapsz 2 hatalompontot.



36	<b>többes akcióhely</b>	<b>normál sárkány- lovasos akcióhely</b>	<b>normal sarkany- lovasos akcióhely</b>	<b>normál akcióhely</b>
	Cserélj be 1 fegyvert és 1 tudást 3 hatalompontra.	Cserélj be 4 tudást 10 hatalompontra.	Cserélj be 2 fát és 2 követ 8 hatalompontra.	Cserélj be 4 fegyvert 10 hatalompontra.

## 5. TÁBLÁZAT: FELDERÍTÉSKÁRTYÁK (37-48)



	<b>a mozgás költsége</b>	<b>1. szint jutalma</b>	<b>2. szint jutalma</b>	<b>3. szint jutalma</b>	<b>4. szint jutalma</b>
37	2 tudás	2 hatalompont	2 képességjelző	6 hatalompont	8 hatalompont
38	2 zöltség, 1 hús és 1 fa	3 hatalompont	5 hatalompont	5 hatalompont és 1 képességjelző	8 hatalompont, húzz 4 sárkánykártyát, és az egyiket rakd le magad elő 2 képességjelzővel
39	1 kő, és még összesen 2 fa/kő	3 hatalompont	4 hatalompont	5 hatalompont	7 hatalompont és 1 képességjelző
40	1 tudás és 1 fegyver	2 hatalompont	4 hatalompont	5 hatalompont	8 hatalompont
41	1 fegyver és 1 zöltség/hús	2 hatalompont	4 hatalompont	4 hatalompont	6 hatalompont és 2 tudás
42	3 tudás vagy 3 fegyver	3 hatalompont	5 hatalompont	7 hatalompont	9 hatalompont
43	1 tudás, 1 fegyver, 1 fa/kő és 1 zöltség/hús	3 hatalompont és 1 képességjelző	5 hatalompont	7 hatalompont és 1 képességjelző	12 hatalompont
44	1 fegyver	2 zöltség	összesen 3 zöltség/hús	összesen 2 fa/kő	5 hatalompont
45	1 tudás, 1 kő és 1 fa	3 hatalompont	3 hatalompont	5 hatalompont	7 hatalompont és összesen 5 zöltség/hús
46	1 fegyver, 1 zöltség és 1 hús	2 hatalompont és 1 képességjelző	4 hatalompont és 1 képességjelző	6 hatalompont	10 hatalompont
47	1 tudás és 2 kő	1 hatalompont és 1 képességjelző	2 hatalompont és 1 képességjelző	5 hatalompont	10 hatalompont
48	összesen 2 fa/kő	2 hatalompont	2 hatalompont és 2 fegyver	4 hatalompont	6 hatalompont és 2 fegyver

## 2. FÜGGELÉK: A SÁRKÁNYKÁRTYÁK TÁBLÁZATA

### 6. TÁBLÁZAT: SÁRKÁNYKÁRTYÁK (49-72)



	<b>1. képesség</b>	<b>2. képesség</b>	<b>3. képesség</b>
49-50	Kapsz 1 zöltséget vagy 1 húst.	Cserélj be 2 húst és 2 fát 1 sárkánylovasra.	Bármely sárkánykártyádról adj vissza 1 képességjelzőt, hogy kapj 4 hatalompontot.
51-52	Cserélj be 2 húst 3 hatalompontra.	Cserélj be 2 hatalompontot 3 zöltségre/húsrá.	Cserélj be 1 követ 2 hatalompontra.
53-54	Kapsz 2 húst.	Cserélj be 2 húst 3 fegyverre.	Cserélj be 2 húst, valamint még összesen 2 zöltséget/húst 1 sárkánylovasra.



<b>55-56</b>	Cserélj be 1 zöldséget 2 húrra.	Cserélj be 1 zöldséget 2 fára.	Cserélj be 1 zöldséget 2 kőre.
<b>57-58</b>	Kapsz 2 zöldséget.	Amikor tudást kapsz, 2-vel többet kapsz, mint ami járna.	Amikor hatalompontot kapsz, 2-vel többet kapsz, mint ami járna.
<b>59-60</b>	Amikor zöldséget kapsz, 2-vel többet kapsz, mint ami járna.	Amikor húst kapsz, 2-vel többet kapsz, mint ami járna.	Kapsz összesen 2 fát/követ.
<b>61-62</b>	Cserélj be összesen 2 zöldséget/húst 3 fegyverre.	Cserélj be összesen 2 fát/követ 3 fegyverre.	Fizess be 1 fegyvert, hogy elvedd a felderítők fertályára felcsapott kártyák bármelyikét. Nem kapsz a bankból 1 fát/követ, de a kártya árát sem fizeted ki.
<b>63-64</b>	Amikor mozgatod egy sárkánylovasodat egy felderítéskártyán, még egyszer mozoghatsz vele lefelé, ha kifizeted újra a mozgás teljes költségét.	Amikor mozgatod egy sárkánylovasodat egy felderítéskártyán, még hozzá lefelé, kapsz 2 húst.	Költs el egy lándzsást és fizess 1 hatalompontot egy sárkánylovasért. Erre a sárkányképességre nem rakhatsz újabb képességjelzőt.
<b>65-66</b>	Amikor tudást kapsz, 2-vel többet kapsz, mint ami járna.	Amikor mozgatod egy sárkánylovasodat egy felderítéskártyán, kapsz 2 hatalompontot.	Amikor fegyvert kapsz, 1-gyel többet kapsz, mint ami járna.
<b>67-68</b>	Amikor elköltesz lándzsást, kapsz összesen 2 fát/követ.	Amikor elköltesz sárkánylovasat, kapsz 2 követ.	Költs el 1 sárkánylovasat, hogy kapj 3 fegyvert és 2 húst.
<b>69-70</b>	Amikor mozgatod egy sárkánylovasodat egy felderítéskártyán, még egyszer mozoghatsz vele lefelé, ha kifizeted újra a mozgás teljes költségét.	Kapsz 1 húst/zöldséget.	Mielőtt felcsapnál egy új feladatlapot a Sárkányúr szobrához, eltávolíthatsz onnét egy oda már felcsapott feladatlapot; ha így teszel, ennek mezőjére kell leraknod az új feladatlapot. Erre a sárkányképességre nem rakhatsz újabb képességjelzőt.
<b>71-72</b>	Amikor húst kapsz, 1-gyel többet kapsz, mint ami járna; amikor zöldséget kapsz, 1-gyel többet kapsz, mint ami járna.	Fizess be 1 tudást, hogy felhúzd a felderítők fertályában lévő pakli legfelső lapját. Nem kapsz a bankból 1 fát/követ, de a kártyáért sem fizetsz.	Fizess be 1 fegyvert, hogy elvedd a felderítők fertályára felcsapott kártyák bármelyikét. Nem kapsz a bankból 1 fát/követ, de a kártya árát sem fizeted ki.

### 3. FÜGGELÉK: A FELADATLAPOK

#### 7. TÁBLÁZAT: FELADATLAPOK (73-84)



	<b>feltétel</b>	<b>1. helyezés</b>	<b>2. helyezés</b>	<b>3. helyezés</b>
<b>73</b>	legtöbb képességjelző az adott fajtájú sárkányokon	8 hatalompont	4 hatalompont	3 hatalompont
<b>74</b>	legtöbb képességjelző az adott fajtájú sárkányokon	9 hatalompont	5 hatalompont	1 hatalompont
<b>75</b>	legtöbb képességjelző az adott fajtájú sárkányokon	8 hatalompont	5 hatalompont	2 hatalompont
<b>76</b>	legtöbb képességjelző az adott fajtájú sárkányokon	10 hatalompont	4 hatalompont	1 hatalompont
<b>77</b>	legtöbb képességjelző az adott fajtájú sárkányokon	10 hatalompont	6 hatalompont	2 hatalompont
<b>78</b>	legtöbb képességjelző az adott fajtájú sárkányokon	9 hatalompont	6 hatalompont	3 hatalompont
<b>79</b>	legtöbb képességjelző az adott fajtájú sárkányokon	12 hatalompont	7 hatalompont	4 hatalompont
<b>80</b>	legtöbb képességjelző az adott fajtájú sárkányokon	13 hatalompont	8 hatalompont	5 hatalompont
<b>81</b>	legtöbb képességjelző az adott fajtájú sárkányokon	11 hatalompont	5 hatalompont	2 hatalompont
<b>82</b>	legtöbb képességjelző az adott fajtájú sárkányokon	10 hatalompont	5 hatalompont	1 hatalompont
<b>83</b>	legtöbb képességjelző a sárkánykártyákon	14 hatalompont	7 hatalompont	3 hatalompont
<b>84</b>	legtöbb zöldség és hús	6 hatalompont	4 hatalompont	semmi