

Különös lények gyűlnek össze egy ősfás erdőszélén, hogy együtt köszöntsék Equinox, a napéjgyenlőség ünnepét. Ebből az alkalomból barátságos, ám kihívásokkal teli versenyt rendeznek, melyben varázsserejüket összemérhetik, és eközben újra átélhetik a hőstetteikről szóló meséket, mítoszokat. Hármójuk nevére emlékezni fog a világ, a többieké azonban feledésbe merül. Vajon kikből lesznek végül legendás, mitikus teremtmények?

Equinox

A játék célja

Tippeld meg, mely lények kerülnek ki sikeresen a viadalból, és szerezd meg a legtöbb pontot! Minél korábban fogadsz valamelyik versenyzőre, annál több pontot hoz majd a tét. De ha nagy tételben fogadsz, megnő annak az esélye, hogy ellenfeleid kiszorítják őt. A játék végén az nyer, akinek a fogadásai a legnagyobb presztízt hozzák számára.

A játék elemei



Bajnokkártyák (14 db): ezek képviselik a versenyben induló lényeket. Minden lénynek van egy különleges képessége, mely akkor aktiválódik (lásd az 5. oldalon), amikor az őt **irányító** játékos azonos típusú lénykártyát játszik ki.

Lénykártyák (154 db): ezek képviselik a viadal résztvevőit. Mind a 14 lényhez tartozik egy 11-11 lapból álló kártyacsomag, 0-tól 10-ig számozva a bal felső sarokban. Ez a szám jelöli a kártya **erejét**.



Kaméleonkártyák (11 db): noha ez az ezerarcú teremtmény hivatalosan nem vesz részt a tornán, mégis szeret ott lábatlantokodni és mindent összezavarni azzal, hogy egy másik lény külsejét ölti magára - segítve vagy épp hátráltatva azt.

A kártyák ereje 0-tól 10-ig terjed, akárcsak a lénykártyáké, és átmenetileg meg tudják bénítani annak a lénynek a különleges képességét, amelynek a külsejét felveszik (lásd az 5. oldalon). **Megjegyzés:** A Kaméleonhoz nem tartozik bajnokkártya.

Fakártyák (3 db): az erdő vén fáit felügyelik a verseny zökkenőmentes lebonyolítását. Kijátszásuk más-más módon befolyásolja a játékmenetet.



Sorkártyák (6 db): ezek az 1, 2, 3, 4 és 5 ikonokkal jelölt kártyák az egyes fordulók azonosítására szolgálnak, és jelzik, mennyit érnek az adott sorba letett kavicsok.

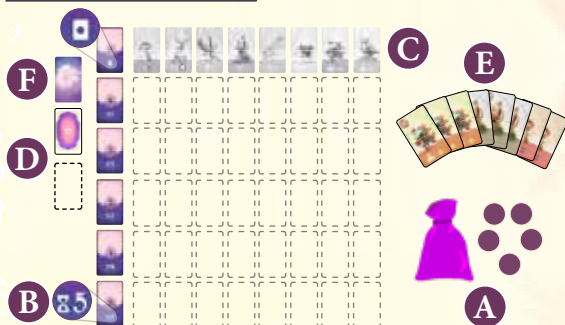
Kieséskártyák (11 db): ezek a lapok jelzik, hogy mely lények estek ki a versenyből az addigi fordulók során.



Kavicsok (25 db) és húzózsákok (5 db): ezekkel a kavicsokkal (minden színből 5 darab van) lehet fogadni a küzdelemben részt vevő lényekre.

Az egy-egy játékos színét viselő zsákok a kavicsok tárolására szolgálnak.

Előkészületek



1. Minden játékos válasszon egy szintet, és vegye magához az 5 megfelelő színű **kavicsot** a húzózsákkal együtt **A**, majd helyezze mind az 5 kavicsot és a zsákot maga elé. A felesleges kavicsokat és zsákokat tegyék vissza a dobozba.
2. A 14 **bajnokkártya** közül válasszatok ki 8-at (akár megállapodás alapján, akár véletlenszerűen), melyet a játékban most használni fogtok. A többi bajnokkártyát és a hozzájuk tartozó lénykártyákat tegyék vissza a dobozba, ezekre nem lesz szükség a játékban.
3. Rendezzék egymás alá (egy oszlopba) a **sorkártyákat** az asztal közepén: ez a kártya **1** kerüljön legfelülre, majd alá a többi kártya **2**, csökkenő sorrendben **3**-tól **5**-ig. Ezután a **4** kártya mellé jobbra rakjátok le egymás után, egy vízszintes sort alkotva a 8 kiválasztott bajnokkártyát, képpel felfelé **C**. A bajnokkártyák sorrendje tetszőleges.
4. Keverjétek egybe a maradék **lénykártyákat**, a **kaméleonkártyákat** és a **fakártyákat**, majd képezetek belőlük egy húzópaklit. Helyezzétek azt lefordítva a játéktér közelébe, helyet hagyva mellette a dobópaklinak **D**. Ezután minden játékos húzzon fel 8 kártyát a kezébe **E** és vegye őket szemügyre.
5. A **kieséskártyákat** **1** tegyék könnyen elérhető helyre **F**.
6. Az lesz a kezdőjátékos, akinek a születésnapja legközelebb esik a következő napéjgyenlőséghez*.

* **Napéjgyenlőség (Equinox):** az évnek az az időpontja, mikor a napkorong középpontja a Földről nézve pontosan az Egyenlítő fölött halad át. Ekkor az éjszaka és a nappal hossza megegyezik. Az északi féltekén a tavaszi napéjgyenlőség március 21-e táján, az őszi napéjgyenlőség szeptember 23-a táján következik be.

Áttekintés

A játék öt fordulóból áll . Minden játékos legalább egyszer sorra kerül valamennyi fordulóban. A fordulót a kezdőjátékos indítja, a sorrend az óramutató járása szerint halad. A játékosok minden körben egy-egy kártyát játszanak ki, amíg végül feltöltődik az aktuális sor. Egy fordulónak akkor van vége, amikor valamelyik lény kiesik az aktuális sorból.

A játékos köre **5 fázisból** áll:

1. fázis: Fogad egy lényre, vagy felfed egy fogadást.
2. fázis: Kijátszik egy kártyát.
3. fázis: Kártyákat dob el a kezéből.
4. fázis: Annyi lapot húz, hogy ismét 8 kártya legyen a kezében.
5. fázis: Leléptet egy lényt, ha szükséges.

Fontos:

Ha az 1. fázisban **titkos fogadást** kötsz, ugord át a 2. fázist, és folytasd közvetlenül a 3. fázissal!

Lénykártya



A játék menete

1. fázis

Fogadás, vagy fogadás felfedése

Fogadást köthetsz egy lényre abban a reményben, hogy az a játék végéig a mezőnyben marad. Minél korábban teszed meg a fogadást, az annál több presztízspontot (PP) ér, feltéve, hogy a lény sikeresen fejezi be a versenyt. Ebben a fázisban az alábbi lehetőségek közül választhatsz :

- A) Rendes fogadás
- B) Titkos fogadás
- C) Titkos fogadás felfedése
- D) Passzolás

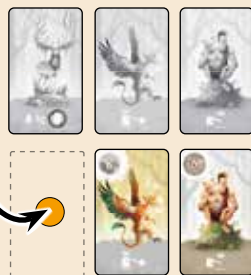
A) Rendes fogadás: Válassz egy lényt a még versenyben levők közül, amelynek oszlopánál az aktuális sorban még nincs kavics. Ha ez a mező még üres, egy szabad kavicsodat helyezd le közvetlenül ide; ha már van ott kártya, helyezd annak jobb felső sarkába.

- Egy lényre csak egyetlen rendes fogadás köthető fordulónként.
- A tét értéke attól függ, hányadik fordulóban tetted meg a fogadást (lásd a 4. oldalon).
- **Fontos:** Minden kavicsodat csak egyszer használhatod fel fogadásra a játék során. A már lerakott kavicsodat nem veheted vissza, kivéve, ha aktiválsz a Mohalény képességét.

Példa:

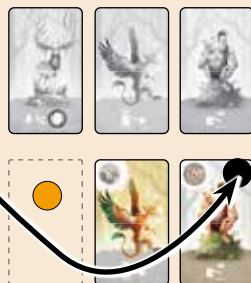
Kristóf Szarvasbikára akar fogadni. Lehelyez egy kavicsot az aktuális sor és a Szarvasbika oszlop metszéspontjába.

Ezután ebben a fordulóban már nem lehet fogadni erre a lényre.



Példa:

Laura Ikerre akar fogadni. Amikor sorra kerül, lehelyez egy kavicsot az aktuális sor és az Iker oszlop metszéspontjába, a már ott levő kártya tetejére. Ezután ebben a fordulóban már nem lehet fogadni erre a lényre.



VAGY

B) Titkos fogadás: CSAK AZ ELSŐ FORDULÓBAN  van lehetőséged titkos fogadást kötni. Ehhez válassz a kezedből egy **lénykártyát**, tedd azt képpel lefelé magad elé, és helyezd rá egy szabad kavicsodat.

Abban a körben, amelyben titkos fogadást teszel le, nem játszhat ki kártyát. Ugord át 2. fázist, és folytasd a 3. fázissal.

- A lénykártya képviseli azt a versenyzőt, amelyre a titkos fogadást tetted.
- Titkosan fogadni olyan lényre is lehet, amelyre az első fordulóban valaki már tett rendes (vagy titkos) fogadást.
- A titkos fogadás a játék végén 5 presztízspontot ér, amennyiben a lény végig versenyben marad.
- Egy játékos csak **egyetlen titkos fogadást** köthet a teljes játék során.
- **Ne feledd:** A kaméleonkártyák és a fakártyák nem lénykártyák. Ezekre **nem tehetsz** titkos fogadást!

Példa:

István titkos fogadást szeretne kötni.

Letesz a kezéből egy kártyát képpel lefelé az asztalra, és ráhelyez egy kavicsot.



VAGY

C) Titkos fogadás felfedése: Amikor sorra kerülsz, fogadás helyett dönthetsz úgy, hogy felfeded a titkos fogadásodat. Ehhez vedd elő a kavicsod alól a lénykártyát, fordítsd a színére, majd dobd el. A kavicsot ezután helyezd a megfelelő **bajnokkártyára** (a  sorban).

A titkos fogadás felfedése segíthet abban, hogy megszerezd az irányítást egy lény fölött (*lásd a 4. oldalon*). **A felfedett titkos fogadás 5 presztízértékű a játék során.**

- Ha valaki kijátssza az Ősfa kártyát, rákényszerülhetsz, hogy felfedd a titkos fogadásod - akkor is, ha nem rajtad a sor.
- Titkos fogadás felfedése esetén nem kell kihagynod a kártyajátékozás fázisát abban a körben.
- Több játékos is tehet titkos fogadást ugyanarra a lényre. Ilyen esetben ezek a játékosok mind rátehetik a kavicsukat ugyanazon bajnokkártyára.

Példa:

Marcsi fel akarja fedni a titkos fogadásban lekötött kártyáját. Leveszi róla a kavicsot és megfordítja a kártyát a színére, hogy a többiek is lássák.



A kavicsot a megfelelő bajnokkártyára helyezi.



Ezután eldobja a lénykártyát.



VAGY

D) Passzolás: Dönthetsz úgy, hogy semmilyen akciót nem végzel ebben a fázisban.

A nyeremény értéke

Minden játékos 5 alkalommal fogadhat a játék során, az 5 kavics segítségével. A játék végén akkor hoz pontot a fogadás, ha a lény, amelyre vonatkozik, a viadal 5. fordulóján is versenyben van. Az, hogy egy adott fogadás hány presztízspontot ér a játék végén, attól függ, melyik fordulóban tette a játékos. Minden forduló presztízszértéke fel van tüntetve a megfelelő sorkártyán.

A bajnokság végén 5 presztízspontot ér minden olyan titkos fogadás, mely után a kavics a bajnokkártyára került, feltéve, hogy a lény még versenyben van.

Sorkártya



Lények irányítása

Egy adott lény irányítója az a játékos, aki a megfelelő oszlopban a legnagyobb összesített presztízszértékkel rendelkezik.

- Ha valamelyik lénynél több játékos ért el azonos presztízszértéket, akkor a lénynak nincs irányítója.
- A fel nem fedett titkos fogadások nem számítanak bele az összesített presztízszértékbe.

Példa:

Marcsi fogadott a Rókára az 1. és 2. fordulóban, amivel összesen 7 presztízszértékhez jutott (4 az 1. fordulóban, és 3 a 2. fordulóban tett fogadásért).



Ha nincs más játékosnak 7-nél magasabb összesített presztízszértéke erre a lényre vonatkozóan, Marcsi lesz a Róka irányítója, így ő aktiválhatja annak különleges képességét minden esetben, amikor Róka kártyát játszik ki.

$$4 + 3 = 7$$



2. fázis

Kártya kijátszása

A játékosok minden fordulóban egy-egy lénykártyát vagy kaméleonkártyát játszanak ki úgy, hogy azt a megfelelő bajnokkártya alatti oszlopba helyezik, az aktuális sorkártya melletti vízszintes sorban. Ezek a kártyák alkotják az aktuális sort. Az egyes lények erejét az adott fordulóban mindig az aktuális sor megfelelő mezőjén látható, legfelső kártya mutatja. Ebben a fázisban az alábbi lehetőségek közül választhatsz:

- A) Lénykártya kijátszása
- B) Kaméleonkártya kijátszása
- C) Fakártya kijátszása
- D) Passzolás

Megjegyzés: Abban a körben, amelyben titkos fogadást kötsz, nem játszatsz ki kártyát.

A) Lénykártya kijátszása: Helyezz le a kezedből egy lénykártyát az aktuális sorba, arra a mezőre, amely a megfelelő bajnokkártya oszlopába esik.

- Már kiesett lények kártyáját nem játszathod ki.
- Ha a mezőn már van egy vagy több kártya, helyezd a lapot azok tetejére. Az itt lerakott kártyák közül a legfelső lap határozza meg az adott lény mindenkor erejét.
- Ha a mezőn már van egy kavics, csúsztasd alá a lénykártyát.
- A letakart kártyákat senki nem nézheti meg.

Különleges képességek

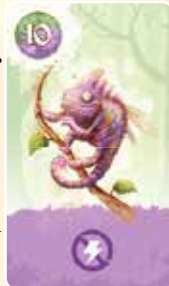
Ha olyan lény kártyáját játszod ki, AMELYNEK AZ IRÁNYÍTÓJA VAGY, azonnal használhatod a képességét is. Ezek leírását megtalálod a függelékben, a „**A lények képességei**” címmel. Vannak azonban olyan általános szabályok, amelyek minden versenyzőre érvényesek:

- Egy lény különleges képessége felülírhatja a szabályokat. Amikor egy különleges képesség a szabály valamely pontjával ellentétes, mindig a különleges képességnek van elsőbbsége.
- Egy lény képességét csak az irányítója használhatja, más játékosok számára az nem elérhető.
- Az irányító játékosnak a képesség aktiválásához ki kell játszania az adott lénykártyát a kezéből. A más különleges képességek révén áthelyezett **kaméleon- és lénykártyákkal nem aktiválhatók** a lények képességei!

VAGY

B) Kaméleonkártya kijátszása: Helyezz le egy kaméleonkártyát az aktuális sorba, egy általad választott lény oszlopába (ugyanúgy, mint a lénykártyák esetében).

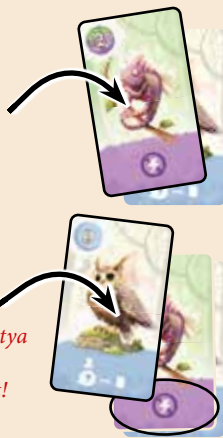
- Egy már kiesett lény oszlopába nem játszatsz ki kaméleonkártyát.
- A kaméleonkártya nem aktiválja a lény különleges képességét.
- Ha a mezőn már van egy vagy több kártya, helyezd a kaméleonkártyát azok tetejére. Mindig a pakli legfelső lapja határozza meg az adott lény aktuális erejét.
- Ezt követően a felül látható kaméleonkártyára **közvetlenül ráhelyezett** lénykártya képessége **nem aktiválódik**.



Példa:

Marcsi kijátszik egy kaméleonkártyát Uhura, letakarva azt.

A következő körben István (aki Uhu irányítója) kijátszik egy Uhu lénykártyát, melyet a kaméleonkártyára tesz, letakarva azt. Mivel az Uhu kártya most egy kaméleonkártya fölé került, István nem aktiválhatja annak képességét!



VAGY

C) Fakártya kijátszása: Fakártya kijátszásakor kövesd annak utasításait, majd dobj el a kártyát. Kétféle fakártya van: az Ósfa és a Driád (lásd a függelékben a „**A fák képességei**” cím alatt).



VAGY

D) Passzolás: Néha előfordul, hogy kizárólag olyan lénykártyák vannak a kezekben, amely lények már kiestek a küzdelemből. Ekkor egyik kártyádat sem tudod kijátszani. Ilyen esetben a kártyáid bemutatásával bizonyítanod kell a többieknek, hogy nincs más szabályszerű lehetőség, ezért ebben a körben passzolod a kártyakijátszást. Nem passzolhatsz azonban akkor, ha van a kezekben kijátszható kártya.

3. fázis

Kártyák eldobása

Ebben a fázisban eldobhatsz a kezedből  legfeljebb 3 olyan **lénykártyát**, amely lények már kiestek a versenyből. Mutasd fel az eldobott kártyákat a többieknek, ezzel bizonyítva, hogy mindegyiken már leléptetett lények láthatók.

Megjegyzés: A játék során tilos a dobópakliba belenézni!

4. fázis

Kártyák pótlása - kártyahúzás

Ha 8-nál kevesebb lap van a kezekben, húzz annyi kártyát , hogy a számuk ismét 8 legyen.

Ha felhúztad az utolsó kártyát a pakliból, a játék azonnal véget ér, már nem ejthetsz ki lényeket ebben a körben. Ez az egyetlen eset, amikor a játék úgy is befejeződhet, hogy több mint 3 lény van még versenyben.

5. fázis

Lények kiesése

A köröd utolsó lépéseként ellenőrizd, leléptethető-e valamelyik lény. Ha az aktuális sorban az összes lényhez tartozó mező be van töltve lénykártyákkal vagy kameleonkártyákkal, és ebben a sorban a legkisebb erejű kártyából csak **egyetlen egy** található, akkor az adott lény kiesik a versenyből.

- A leggyengébb lények közötti döntetlen esetén a forduló tovább folytatódik.
- Az **aktuális forduló egy lény leléptetésével ér véget**. Helyezz egy kieséskártyát  a következő sorba, az adott lény alá. Ezután kezdődik az újabb forduló előkészítése.

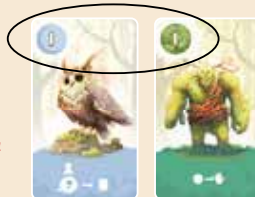
Új forduló előkészítése

A következő sorban töltsétek fel egy-egy kieséskártyával az előző fordulók során már leléptetett lényekhez tartozó mezőket.

Ezután a következő játékos kerül sorra, és halad tovább a kör az óramutató járása szerint.

Példa:

Az egyik játékos körének a végén az összes, még versenyben levő lény oszlopában van kártya, de Uhu és Mohalény egyformán 1-es erővel rendelkezik, ami a legalacsonyabb a mezőnyben. Ezért a fordulónak még nincs vége.



Folytatásként egy játékos 4-es erejű Uhu kártyát játszik ki. Így most Mohalény kártyája lett a leggyengébb a sorban. Mohalény kiesik, így véget ér a forduló.



A következő sorba Mohalény alá egy kieséskártya kerül, valamint a következő forduló előkészítése céljából egy-egy további kieséskártya minden olyan lény alá, amely a korábbi fordulókban már kiesett.



A játék vége

A játék az 5. forduló  után ér véget, vagy akkor, amikor a húzópakli elfogy.

Ha a játék az 5. forduló után fejeződik be, takarjátok le az utoljára kiesett lényt úgy, hogy most az oszlop legalsó kártyájára **közvetlenül** ráhelyeztek egy kieséskártyát .

A játék befejezésekor a bajnokkártyák felső sora alatt általában mind az 5 fordulóhoz egy-egy kártyasor található a játéktérben. Az összes titkos fogadást fedjétek fel, és helyezzétek át a kavicsokat a megfelelő bajnokkártyákra (részletek a 3. oldalon).

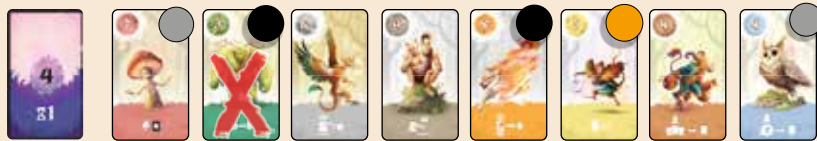


Értékelés a játék végén

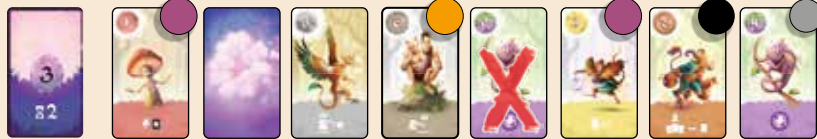
Minden játékos összesíti a versenyben maradt lényekre tett fogadásainak értékét. Az győz, aki a legtöbb presztízsponttal rendelkezik. Döntetlen esetén az a játékos lesz a győztes, aki egy versenyben maradt lényre tett titkos fogadást. Ha továbbra is döntetlen az állás, az nyer, aki a legtöbb kavicsot helyezte el az 1. sorban. Valahányszor fennmarad a döntetlen, ugyanígy számolják meg a kavicsokat a következő sorban. Ha végül az 5. sor után is fennáll a döntetlen, a játékosok osztoznak a győzelemben.



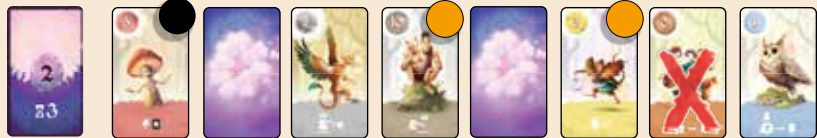
Bajnokkártyák  sora
Minden titkos fogadás
5 PP-t fizet.



1. sor -  forduló
Minden fogadás 4 PP-t fizet.



2. sor -  forduló
Minden fogadás 3 PP-t fizet.



3. sor -  forduló
Minden fogadás 2 PP-t fizet.



4. sor -  forduló
Minden fogadás 1 PP-t fizet.



5. sor -  forduló
Minden fogadás 0 PP-t fizet.

Gomba, Egér és Uhu vannak még versenyben.



Tehát csak az erre a három lényre tett fogadások fizetnek, a következők szerint:

$4 + 1 + 5 + 4 + 3 = 17$ PP Istvánnak,

$5 + 3 + 3 + 1 = 12$ PP Marcsinak,

$4 + 2 = 6$ PP Kristófnak és

2 PP Laurának.

István nyerte a játékot!

Alkotók

Játékterv:

Producer:

Illusztráció:

Grafikai tervezés:

Szerkesztés:

Fordítás:

Reiner Knizia

Sophie Gravel

Chris Quilliams

Stéphane Vachon és Tarek Saoudi

Sophie Gravel és Anh Tú Tran

Lapikás Judit



Minden jog fenntartva.

© 2021 Plan B Games Inc.

19 rue de la Coopérative,

Rigaud, QC J0P 1P0 Canada

Őrizd meg ezt az információt!

A termék semmilyen rész

sem reprodukálható kifejezett

hozzájárulás nélkül.

Származási hely: Kína

Importálja és forgalmazza

a Piatnik Budapest Kft.

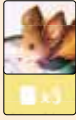
1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: piatnik@piatnik.hu

www.piatnik.hu

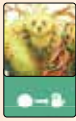


A lények képességei



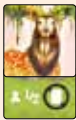
Egér:

Húzz fel a kezedbe 3 kártyát a húzópakliból (se többet, se kevesebbet). Ha felhúztad az utolsó kártyát és a pakli elfogyott, a játék azonnal véget ér.



Mohalény:

Vedd vissza az egyik kavicsodat, melyet korábban ráhelyeztél egy lényre (nem számít, hogy az kiesett-e már vagy sem). Helyezd a kavicsot magad elé. Ha a titkos fogadásodról veszed vissza a kavicsot, dobd el a lénykártyát, amelyre tetted. A kavicsot egy későbbi körben ismét felhasználhatod egy újabb fogadáshoz.



Szarvasbika:

Most azonnal válassz ki egy másik játékost, és húzd el a kezéből véletlenszerűen a kártyái felét (felfelé kerekítve), majd tedd le elé a lapokat lefordítva anélkül, hogy megnéznéd. A játékos a következő körében egyáltalán nem használhatja ezeket a kártyákat. A 3. fázisban fel kell vennie őket újra, miután már eldobott kártyákat a kezéből, de még mielőtt újra feltöltené a 8 kártyát.



Kobold:

Most azonnal helyezd rá egy szabad kavicsodat bármelyik lényre, amelyen még nincs kavics, legyen az bármelyik sorban (akár a korábban lejátszott sorokban is). Bajnokokártyára nem tehetsz kavicsot.

Példa: Ha a negyedik fordulónál tart a játék, ráteheted a kavicsod a Rókára az első sorban, feltéve, hogy még nincs rajta kavics. Ez a fogadás ugyanúgy 4 PP-t ér, mintha az első fordulóban tetted volna meg.



Iker:

Most azonnal játssz ki egy második kártyát, mintha a 2. fázist még egyszer végrehajtanád. Ez a képesség egy körben **csak egyszer** használható.



Uhu:

Válassz egy játékost és egy olyan lényt, amely még versenyben van. Ez a játékos adjon át neked egy ilyen lénykártyát, ha van nála. Ha nincs, meg kell mutatnia neked a lapjait. Mások nem láthatják, milyen lapok vannak a játékos kezében. A játékos nem adhat át olyan kártyát, amely a Szarvasbika aktiválása révén le van fordítva, és nem mutathatja meg a lefordított kártyáit.



Karmen:

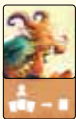
Karmen különleges képességét csak a köröd 3. fázisában érvényesítheted: ekkor eldobhatsz egy vagy több lénykártyát, akár versenyben van még a lény, akár már kiesett. Nem kell megmutatnod a többieknek minden eldobott kártyát. Azonban 3-nál több kártyát nem dobhatsz el ebben a körben.



Gomba:

Válassz egy másik, korábban már kiesett lényt, és most azonnal aktiváld a képességét. Ez nem lehet olyan lény, melyet a játék előtt félretettetek.

Megjegyzés: Ha a Gomba képességével a Farkast (lásd alább) aktivárod, lehetőség lesz egy képpel felfelé látható Gomba kártya visszavételére.



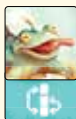
Kecskeember:

Válassz ki egy játékost, akinek legalább 3 kártya van a kezében. Húzz tőle 3 lapot, és nézd meg őket. Válassz belőlük egyet és tartsd meg, a többi kettőt pedig add vissza a tulajdonosának anélkül, hogy másoknak megmutatnád. Nem húzhatsz el olyan kártyát, amely a Szarvasbika révén le van fordítva.



Farkas:

Vegyél fel a kezedbe egy kijátszott Farkas kártyát valamelyik **korábbi** sorból.



Béka:

Válassz egyet a még versenyben levő lények oszlopai közül. Ezen az oszlopon belül felcserélhetsz egymással két látható lénykártyát.

Példa: Ha egy lénynek van egy aktuálisan érvényes 4-es erejű lénykártyája, és valamelyik előző sorban egy 8-as erejű, most megcserélheted ezeket; ezáltal a 8-as erejű kártya kerül az aktuális sorba a 4-es erejű helyett, ez pedig a 8-as helyére.



Róka:

Dobj el az aktuális sorban egy másik oszlopból egy bármilyen látható lénykártyát vagy kaméleonkártyát. Ha volt alatta kártya, mely ezáltal felszínre került, most az számít érvényesnek az adott lényre. Miután felemeltél egy kártyát azzal a szándékkal, hogy eldobd, már nem változtathatod meg a döntésed.



Medve:

A Medvének nincs különleges képessége a játék során. Azonban minden kártyájának értéke 0,5 ponttal magasabb lesz annál, amit egyébként érne. Ezáltal a Medve kártyák ereje 0,5-től 10,5-ig terjedhet.

Megjegyzés: Egy színével látható kaméleonkártyára közvetlenül kijátszott Medve kártya ereje nem változik.

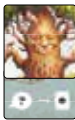
Ha a Medve még versenyben van a végső értékelésnél, minden játékos kap 0,5 PP-t az abban az oszlopban lerakott minden egyes kavicsa után.



Sólyom:

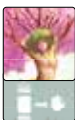
Vegyél fel a kezedbe egy látható kaméleonkártyát bármelyik sorból. Ha volt alatta kártya, mely ezáltal felszínre került, most az számít érvényesnek az adott lényre.

A fák képességei



Ősfa:

Válassz ki egy még versenyben levő lényt. Azoknak a játékosoknak, akik erre a lényre tettek titkos fogadást, most azonnal fel kell fedniük azt. Ez azzal járhat, hogy másik játékoshoz kerül a lény irányítása. A titkos fogadás 5 PP-t fizet.



Driád:

Vegyél fel a kezedbe egy látható lénykártyát (az aktuális vagy egy korábbi fordulóból).