

MELLÉKLET

MARVEL

ÖSSZECSAPÁS

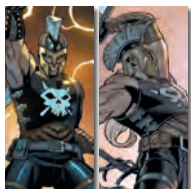
NEW YORKBAN

Az alábbiakban részletes leírást találsz minden kártya és ereklje hatásáról ábécérendben: először a gonosztevők, majd a hősök, a harcterek és az erekljék következnek.

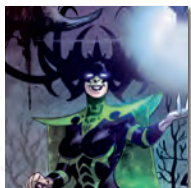
TARTALOMJEGYZÉK:

GONOSZTEVŐK.....	1
HŐSÖK	11
HARCTEREK	17
EREKLYÉK	19

GONOSZTEVŐK



ÁRÉSZ: Támadáshatás: Miután Árészszel támadsz, okozhatsz **1 sebzést** egy **tetszőleges**, játékban lévő **hősnek** (nem kell, hogy a szemközti kártyahelyen legyen). A hatást akkor is érvényesítheted, ha Árész a helyszínbónuszt aktiválja. Ha egyetlen hős sincs játékban, a képességnek nincs hatása.



HELA: Állandó hatás: Ha a toborzásfázisban Helának ez a változata a **dobópaklidban** van, befizethetsz 1 kék kártyát, hogy kijátszd ezt a Helát egy üres kártyahelyre a te oldaladon. Csak a kék kártyát kell eldobnod, nem kell befizetned a kártyán jelzett költséget. Ha Hela egy másik változata játékban van a te oldaladon, nem érvényesítheted ezt a hatást — arra sem, hogy lecseréld a játékban lévő Helát.





HELA: Állandó hatás: Ha a toborzásfázisban Helának ez a változata a **dobópaklidban** van, befizethetsz 1 kék és 1 piros kártyát, hogy kijátszd ezt a Helát egy üres kártyahelyre a te oldaladon. Csak a kék és piros kártyát kell eldobnod, nem kell befizetned a kártyán jelzett költséget. Ha Hela egy másik változata játékban van a te oldaladon, nem érvényesítheted ezt a hatást — arra sem, hogy lecseréld a játékban lévő Helát.



Példa: Mivel Hela a dobópaklidban van, a toborzásfázisban használhatod az állandó hatását, hogy visszavedd a dobópakliból, és kijátszd egy üres kártyahelyre a te oldaladon. Ehhez csak 1 kék és 1 piros kártyát kell eldobnod a kártyán jelzett költség helyett.



HYDRA-ÜGYNÖKÖK: Négy különböző színű HYDRA-ügynök van a játékban: sárga, piros, zöld és kék.

HYDRA-ÜGYNÖKÖK (SÁRGA): Nincs hatás: Ennek a HYDRA-ügynöknek **nincs hatása**. Mivel 0 az ereje, nem támadhat: nem okoz sebzést és nem tudja aktiválni a helyszínbónuszt. Akárcsak a többi kártya, mindaddig a kártyahelyen marad, amíg egy hős le nem győzi.

HYDRA-ÜGYNÖKÖK (PIROS): Azonnali hatás: Miután kijátszod ezt a HYDRA-ügynököt, azonnal eldobhatsz 1 kártyát a kezedből a dobópaklidra. Ha így teszel, **okozz 1 sebzést** egy általad választott **hősnek** (nem kell, hogy a szemközti kártyahelyen legyen). A hatást akkor is érvényesítheted, ha nincs hős a HYDRA-ügynökkel szemközti kártyahelyen. Ha egyetlen hős sincs játékban, a képességnek nincs hatása.

HYDRA-ÜGYNÖKÖK (ZÖLD): Azonnali hatás: Miután kijátszod ezt a HYDRA-ügynököt, kijátszhatasz egy további gonosztevőt a kezedből, akinek a költségét bármilyen kártyákkal kifizetheted (a színétől függetlenül).

HYDRA-ÜGYNÖKÖK (KÉK): Azonnali hatás: Miután kijátszod ezt a HYDRA-ügynököt, az ellenfeled azonnal húzhat 1 kártyát a paklijából, ha szeretne.





IRÁNYÍTÓ: Azonnali hatás: Miután kijátszod az Irányítónak ezt a változatát, azonnal húzhatsz **1 kártyát** a pakliból.



IRÁNYÍTÓ: Azonnali hatás: Miután kijátszod az Irányítónak ezt a változatát, azonnal húzhatsz **2 kártyát** a pakliból.



KANG: Azonnali hatás: Miután kijátszod Kangnak ezt a változatát, azonnal kijátszhatsz **ingyen 1 olyan kártyát** a dobópakliból, aminek legfeljebb 2 kártya a jelzett költsége. Ha így teszel, játszd ki a kártyát a te oldaladra a szokásos módon. Végrehajthatod a kártya azonnali hatását, ha van.



KANG: Azonnali hatás: Miután kijátszod Kangnak ezt a változatát, azonnal kijátszhatsz **ingyen 1 tetszőleges kártyát** a dobópakliból (a jelzett költségétől függetlenül). Ha így teszel, játszd ki a kártyát a te oldaladra a szokásos módon. Végrehajthatod a kártya azonnali hatását, ha van.



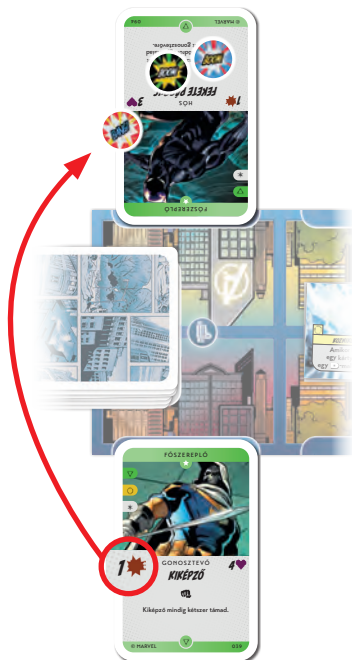
Példa: Kang kijátszása után azonnal visszaveszed az Irányítót a dobópakliból, és játszod egy üres kártyahelyre. Ezután érvényesíted az Irányító azonnali hatását, amivel húzol egy kártyát.



KIKÉPZŐ: Támadáshatás: Miután a Kiképzőnek ezzel a változatával **támadsz, még egyszer támadhatsz vele.** Minden támadás után ellenőrizd, hogy legyőzte-e a szemközti hőst. Ha igen, tedd a dobópaklira. A Kiképző azonban csak egyszer aktiválhatja a helyszínbónuszt. Ha már az első támadásával aktiválta azt, a második támadásának nincs hatása.

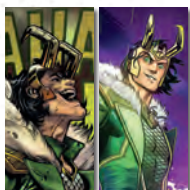


KIKÉPZŐ: Támadáshatás: Miután a Kiképzőnek ezzel a változatával **támadsz, még egyszer támadhatsz vele.** Minden támadás után ellenőrizd, hogy legyőzte-e a szemközti hőst. Ha igen, tedd azt a dobópaklira. A Kiképzőnek ez a változata mindkét támadásával aktiválhatja a helyszínbónuszt.



Példa: A Kiképzővel támadsz, és legyőzöd Fekete Párducot, ezért eldobod a kártyáját. A Kiképző második támadásával aktiválsz a helyszínbónuszt, amivel húzol egy harctérkártyát a pakliból.

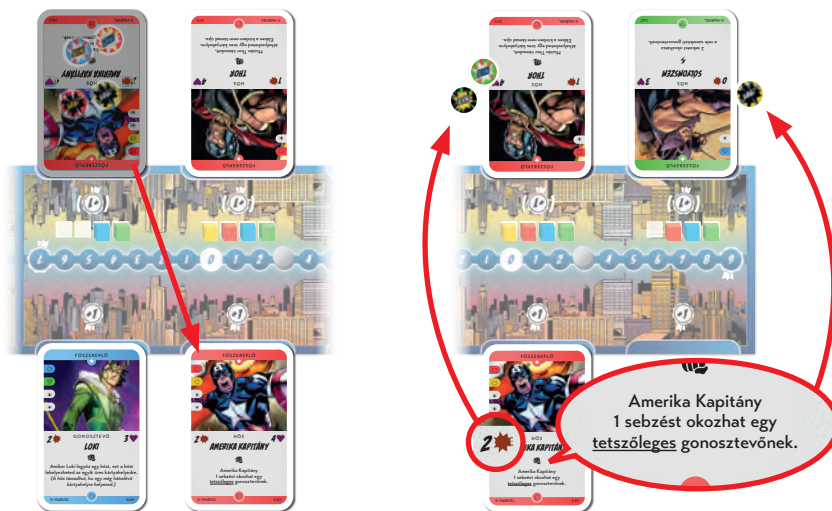




LOKI: Támadáshatás: Miután a szemközti hőst Loki legyőzi, dönthetsz úgy, hogy átvesszed felette az irányítást. Ha így teszel, távolítsd el az összes sebzésjelzőjét, és helyezd le egy üres kártyahelyre a te oldaladon, mintha gonosztevő lenne. Ha a hősnek van azonnali hatása, azt nem érvényesítheted. Ettől kezdve a játék hátralévő részében ez a kártya gonosztevőnek számít. Ha valamilyen hatás gonosztevőkre vonatkozik, az mostantól erre a kártyára is érvényes.

Ugyanígy, a hősökre vonatkozó hatások nem érvényesek az elfogott kártyára. Ha ebben a támadásfázisban még nem aktiválódott az a kártyahely, ahová a hőst lehelyezted, támadsz ezzel a kártyával, amikor sorra kerül. Ha később legyőzik ezt a kártyát, tedd a dobópaklidra. Amíg az elfogott kártya játékban van a gonosztevők oldalán, addig ugyanezt a hőst nem lehet játékba hozni a hősök oldalán.

Ha úgy döntesz, hogy nem veszed át az irányítást a legyőzött hős felett, tedd a kártyát a hősök dobópaklijára a szokásos módon.



Példa: Loki megtámadja Amerika Kapitányt, és le is győzi. Úgy döntesz, hogy átvesszed az irányítást Amerika Kapitány felett, és lehelyezed egy üres kártyahelyre a te oldaladon. Mivel ez a kártyahely következik a támadási sorban, Amerika Kapitány támad, majd a támadáshatása révén 1 további sebzést okoz egy tetszőleges hősnek.





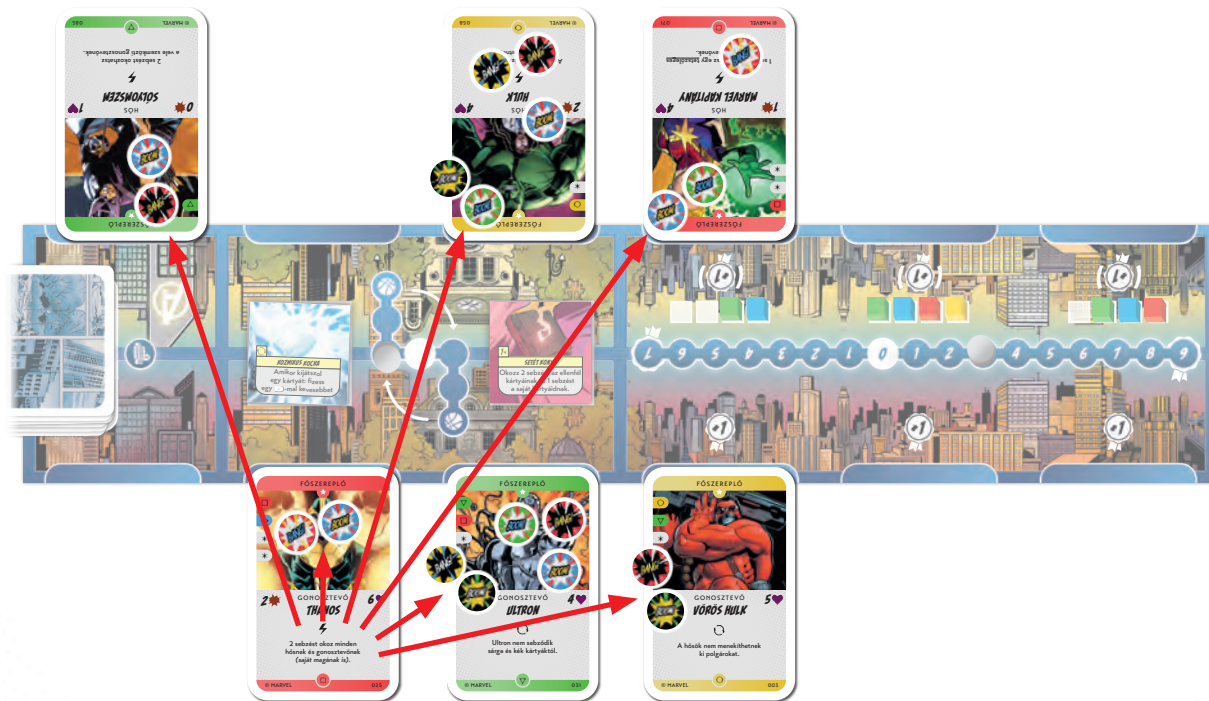
M.O.D.O.K.: Támadáshatás: Dönthetsz úgy, hogy **nem támadsz** M.O.D.O.K.-kal, amikor sorra kerül. Ha így teszel, M.O.D.O.K. nem okoz sebzést a szemközti hősnek, és a helyszínbónuszt sem aktiválja. Ehelyett **támadhatsz egy szomszédos gonosztevével**. A választott gonosztevő végrehajtja a támadását, mintha ő következne: megtámadja a szemközti hőst vagy aktiválja a kártyahelyéhez tartozó helyszínbónuszt. Ezzel a hatással egy gonosz egy fordulón belül kétszer is támadhat, és akár kétszer is aktiválhatja a helyszínbónuszt.



Példa: Úgy döntesz, hogy **nem támadsz** M.O.D.O.K.-kal, így a szemközti hős **nem** kap sebzést. M.O.D.O.K. helyett az Irányítóval támadsz. Mivel nincs hős a szemközti kártyahelyen, az Irányító aktiválja a helyszínbónuszt.



THANOS: Azonnali hatás: Miután kijátszod Thanost, azonnal okoznod kell **2 sebzést minden játékban lévő kártyának**, a hősöknek és a gonosztevőknek egyaránt (*Thanos is beleértve*). Ezután ellenőrizz minden kártyát a játéktábla mindkét oldalán, és a legyőzött kártyákat tedd a megfelelő dobópaklikra. A hatás érvényesítése kötelező, és teljes egészében végre kell hajtanod.



Példa: Kijátszod Thanost, és azonnal 2 sebzést okozol minden, játékban lévő kártyának. Ez a hatás Ultront, Hulkot és Súlyomszemet is legyőzi, így mindhárom kártyát el kell dobni.





ULTRON: Állandó hatás: Ultronnak ez a változata **védett a piros kártyák sebzéseivel szemben.** Így ha piros kártya van a szemközti kártyahelyen, az nem okoz sebzést Ultronnak, és a helyszínbónuszt sem aktiválja (mivel Ultron megvédi ezt a kártyahelyet). Ezen kívül Ultron védve van piros kártyák egyéb hatásaiból eredő sebzésekkel szemben is.



ULTRON: Állandó hatás: Ultronnak ez a változata **védett a sárga és kék kártyák sebzéseivel szemben.** Így ha sárga vagy kék kártya van a szemközti kártyahelyen, az nem okoz sebzést Ultronnak, és a helyszínbónuszt sem aktiválja (mivel Ultron megvédi ezt a kártyahelyet). Ezen kívül Ultron védve van a sárga és kék kártyák egyéb hatásaiból eredő sebzésekkel szemben is.



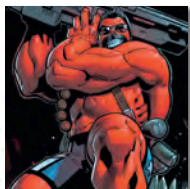
Példa: Vasember megtámadja Ultront, de nem okoz neki sebzést, mivel Ultron védett a sárga kártyákkal szemben. Vasember támadásának így nincs semmilyen hatása. A helyszínbónuszt sem aktiválja, mivel Ultron megvédi a kártyahelyet.



Vörös Hulk: Állandó hatás: Amíg Vörös Hulknak ez a változata játékban van bármelyik kártyahelyen, a hősök csak olyan kártyahelyekről **vehetnek el polgárjelzőt**, ahol még megvan mind a 4 polgárjelző.



Példa: Mivel Vörös Hulk játékban van, jelenleg a hősök a három kártyahely közül csak az egyikről **vehetnek el polgárjelzőt**.



Vörös Hulk: Állandó hatás: Amíg Vörös Hulknak ez a változata játékban van bármelyik kártyahelyen, a hősök **nem vehetnek el polgárjelzőt**.





ZÉMÓ BÁRÓ: Támadáshatás: Miután Zémó bárónak ezzel a változatával támadsz, eldobhatsz 1 kártyát a kezedből a dobópaklira. Ha így teszel, kapsz **1 győzelmi pontot**. Mozgasd a pontjelölőt 1 mezővel magad felé a pontozósávon. A hatást akkor is érvényesítheted, ha Zémó báró a helyszínbónuszt aktiválja.



ZÉMÓ BÁRÓ: Támadáshatás: Miután Zémó bárónak ezzel a változatával támadsz, eldobhatsz legfeljebb 2 kártyát a kezedből a dobópaklira. Ha így teszel, minden eldobott kártya után kapsz **1 győzelmi pontot**. Mozgasd a pontjelölőt annyi mezővel magad felé, ahány kártyát eldobtál. A hatást akkor is érvényesítheted, ha Zémó báró a helyszínbónuszt aktiválja.



ZOLA: Támadáshatás: Miután Zolának ezzel a változatával támadsz, **gyógyíthatsz 1 sebzést** Zolán. Ha Zolán nincs sebzésjelző, a képességnek nincs hatása.

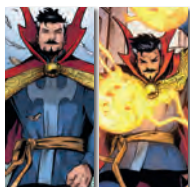


ZOLA: Támadáshatás: Miután Zolának ezzel a változatával támadsz, **gyógyíthatsz 1 sebzést** minden gonosztevőn. Hagyd ki azokat a gonosztevőket, akiken nincs sebzésjelző.

HŐSÖK



AMERIKA KAPITÁNY: Támadáshatás: Miután Amerika Kapitánnyal támadsz, okozhatsz **1 sebzést** egy tetszőleges játékban lévő gonosztevőnek (nem kell, hogy a szemközti kártyahelyen legyen). A hatást akkor is érvényesítheted, ha Amerika Kapitány a helyszínbónuszt aktiválja. Ha egy gonosztevő sincs játékban, a képességnek nincs hatása.



DOKTOR STRANGE: Azonnali hatás: Amikor kijátszod Doktor Strange-t, lehelyezheted egy **másik hős alá** a te oldaladon úgy, hogy a kártya alsó része látható legyen (minden részlet, ami a kép alatt van). Doktor

Strange-t egy üres kártyahelyre is lehelyezheted a szokásos módon.

Amikor a Doktor Strange fölött lévő hőssel támadsz, add össze a két kártya erejét (együtt támadnak). Ha megtámadják a Doktor Strange fölött lévő hőst, először mindig Doktor Strange-re kell helyezned sebzésszelzőket, amíg el nem fogy az életeréje. Csak ezután tedd a megmaradt sebzésszelzőket a másik hősre. Amint a Doktor Strange-en lévő sebzésszelzők száma eléri az életeréjét, legyőzik, és a kártyáját el kell dobni. A másik hős azonban játékban marad (kivéve, ha a megmaradt sebzés őt is legyőzi).

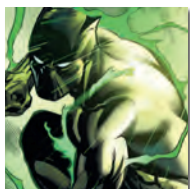


Példa: Vörös Hulk támad, és 2 sebzést okoz Doktor Strange-nek. Doktor Strange-t legyőzik, ezért eldobod a kártyáját.

Példa: Hulk és Doktor Strange támad. Ketten együtt 5 sebzést okoznak Vörös Hulknak, amivel legyőzik, ezért a kártyáját el kell dobni.



FEKETE PÁRDUC: Azonnali hatás: Miután kijátszod Fekete Párducnak ezt a változatát, azonnal **áthelyezhetsz 1 sebzést** bármelyik hősről egy tetszőleges, játékban lévő gonosztevőre (nem kell, hogy a szemközti kártyahelyen legyen). Ha egyik játékban lévő hősödön sincs sebzésjelző vagy egy gonosztevő sincs játékban, a képességnek nincs hatása.



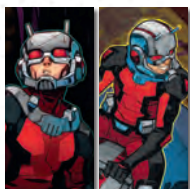
FEKETE PÁRDUC: Azonnali hatás: Miután kijátszod Fekete Párducnak ezt a változatát, azonnal **áthelyezhetsz legfeljebb 2 sebzést** bármelyik hősről (két jelzőt ugyanarról a hősről vagy egy-egy jelzőt két különböző hősről) tetszőleges, játékban lévő gonosztevőkre (mindkét jelzőt ugyanarra a gonosztevőre vagy egy-egy jelzőt két különböző gonosztevőre). Bármelyik gonosztevőkre átmozgathatod a jelzőket, nem kell, hogy a szemközti kártyahelyen legyenek. Ha egyik játékban lévő hősödön sincs sebzésjelző vagy egy gonosztevő sincs játékban, a képességnek nincs hatása.



Példa: Kijátszod Fekete Párducot, és azonnal átmozgatsz 2 sebzésjelzőt az alábbiak szerint: 1 sebzésjelzőt Nick Furryról Kangra és 1 sebzésjelzőt Nick Furryról Árészre. Ezzel legyőződ Kangot, és eldobod a kártyáját.



HADIGÉP: Támadáshatás: Miután Hadigéppel támadsz, **húzhatsz 1 kártyát** a pakliból. A hatást akkor is érvényesítheted, ha Hadigép a helyszínbónuszt aktiválja.



HANGYA: Állandó hatás: Amíg Hangya játékban van, körönként egyszer, amikor egy támadás vagy hatás miatt sebződne, 1-gyel kevesebb sebzést kap. Ha később ismét sebződik ugyanebben a körben, ez a sebzés már nem csökkenthető.



HULK: Azonnali hatás: Miután kijátszod Hulkot, az **ellenfeled** azonnal **húzhat 1 kártyát** a paklijából, ha szeretne.



MARVEL KAPITÁNY: Azonnali hatás: Miután kijátszod Marvel Kapitánnak ezt a változatát, azonnal okozhatsz **1 sebzést** egy tetszőleges, játékban lévő gonosztevőnek (*nem kell, hogy a szemközti kártyahelyen legyen*). Ha egy gonosztevő sincs játékban, a képességnek nincs hatása.



MARVEL KAPITÁNY: Azonnali hatás: Miután kijátszod Marvel Kapitánnak ezt a változatát, azonnal okozhatsz **2 sebzést** egy tetszőleges, játékban lévő gonosztevőnek (*nem kell, hogy a szemközti kártyahelyen legyen*). Ha egy gonosztevő sincs játékban, a képességnek nincs hatása.



NICK FURY: Azonnali hatás: Amikor kijátszod Nick Furrynak ezt a változatát, azonnal **kapsz 1 győzelmi pontot**. Mozgasd a pontjelölőt 1 mezővel magad felé a pontozósávon.



NICK FURY: Támadáshatás: Miután Nick Furynek ezzel a változatával támadsz, kapsz **1 győzelmi pontot**. Mozdasd a pontjelölőt 1 mezővel magad felé a pontozósávon. A hatást akkor is érvényesítheted, ha Nick Fury a helyszínbónuszt aktiválja.



SHIELD-ÜGYNÖKÖK: Azonnali hatás: Négy különböző színű SHIELD-ügynökök van a játékban: sárga, piros, zöld és kék. Mindegyik SHIELD-ügynöknek ugyanaz a hatása: Miután kijátszol egy SHIELD-ügynököt, azonnal kapsz **1 győzelmi pontot**. Mozdasd a pontjelölőt 1 mezővel magad felé a pontozósávon.



SÓLYOMSZEM: Azonnali hatás: Miután kijátszod Solyomszemet, azonnal okozhatsz **2 sebzést** a szemközti gonosztevőnek. Ha nincs gonosztevő a szemközti kártyahelyen, a képességnek nincs hatása.



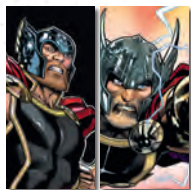
TÁL KATONÁJA: Támadáshatás: Miután Tál katonájának ezzel a változatával támadsz, eldobhatsz 1 kártyát a kezedből a dobópaklira. Ha így teszel, okozz **1 sebzést** minden hőssel szemközti gonosztevőnek, kivéve a Tál katonájával szemközti gonosztevőt. Ezután ellenőrizz minden gonosztevőt, és a legyőzött kártyákat tedd az ellenfeled dobópaklijára. A hatást akkor is érvényesítheted, ha Tál katonája a helyszínbónuszt aktiválja. Ha egyetlen gonosztevő sincs játékban vagy csak Tál katonájával szemközt van gonosztevő, a képességnek nincs hatása.



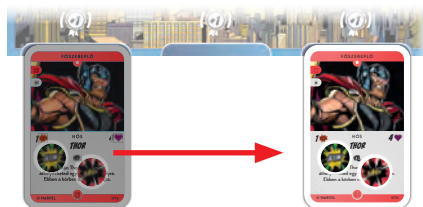
Példa: A Tál katonájával támadsz, majd 1 sebzést okozol az összes játékban lévő gonosztevőnek, Irányítót kivéve. Legyőzted Zolát és Vörös Hulkot, ezért a kártyáikat a dobópaklira kell tenni.



TÁL KATONÁJA: Állandó hatás: Amíg Tál katonájának ez a változata játékban van, az összes hős **ereje 1-gyel nő**, Tál katonáját kivéve.



THOR: Támadáshatás: Miután Thorral támadsz, **átmozgathatod öt egy üres kártyahelyre** a te oldaladon. A hatást akkor is érvényesítheted, ha Thor a helyszínbónuszt aktiválja. Thor sebzésjelzői a mozgatus után is a kártyáján maradnak. **Nem támad újra** ebben a körben, akkor sem, ha olyan kártyahelyre mozgattad, amelyik még nem aktiválódott.



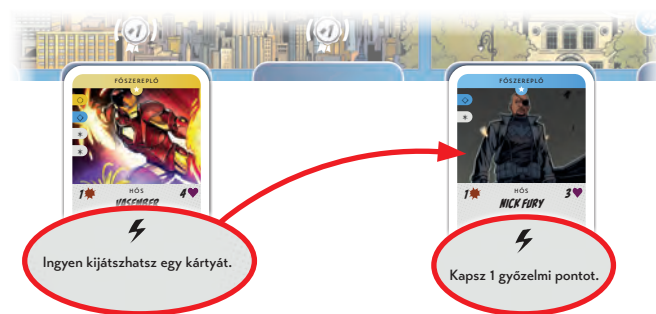
Példa: Miután Thorral támadsz, átmozgatsz a kártyáját és a sebzésjelzőit egy másik kártyahelyre. Amikor ez a kártyahely következik a támadási sorban, Thor nem támad újra.



VASEMBER: Azonnali hatás: Miután kijátszod Vasembernek ezt a változatát, azonnal kijátszhatasz egy tetszőleges kártyát a kezedből **ingyen**, aminek legfeljebb **2 kártya** a jelzett költsége. Ha így teszel, helyezd le a kártyát a te oldaladra a szokásos módon. Végrehajthatod a kártya azonnali hatását, ha van.



VASEMBER: Azonnali hatás: Miután kijátszod Vasembernek ezt a változatát, azonnal kijátszhatasz egy tetszőleges kártyát a kezedből **ingyen** (a jelzett költségétől függetlenül). Ha így teszel, helyezd le a kártyát a te oldaladra a szokásos módon. Végrehajthatod a kártya azonnali hatását, ha van.



Példa: Kijátszod Vasembert, akinek a képességével azonnal kijátszhatasz még egy kártyát. Nick Furyt választod, és érvényesíted az azonnali hatását, amiért kapsz 1 győzelmi pontot.

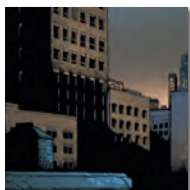
HARCTEREK



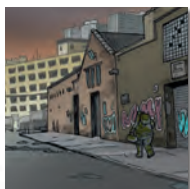
BOSSZÚÁLLÓK KÚRIA: Azonnali hatás: Amikor kijátszod a Bosszúállók kúriát, azonnal kapsz **4 győzelmi pontot**. Mozdasd a pontjelölőt 4 mezővel magad felé a pontozósávon. Továbbá mozdasd a jelölőt **1 mezővel magad felé az ereklyésávon**, és ha elérted a sáv végét, szerezz meg egy ereklyelapkát. Miután érvényesítetted a hatását, tedd a harctérkártyát képpel lefelé a harctérpakli aljára.



FORGALMAS FŐÚT: Azonnali hatás: Amikor kijátszod a Forgalmas főutat, azonnal kapsz **3 győzelmi pontot**. Mozdasd a pontjelölőt 3 mezővel magad felé a pontozósávon. Továbbá helyezz **1 sebzésjelzőt** az ellenfeled egyik, játékban lévő kártyájára, ha lehetséges. Hagyd ki ezt a részt, ha az ellenfelednek egyetlen kártyája sincs játékban. Miután érvényesítetted a hatását, tedd a harctérkártyát képpel lefelé a harctérpakli aljára.



KIHALT LAKÓTELEP: Azonnali hatás: Amikor kijátszod a Kihalt lakótelepet, azonnal kapsz **2 győzelmi pontot**. Mozdasd a pontjelölőt 2 mezővel magad felé a pontozósávon. Továbbá távolíts el **1 sebzésjelzőt** az egyik, játékban lévő kártyádról, ha lehetséges. Hagyd ki ezt a részt, ha egyetlen kártyád sincs játékban vagy egyik kártyádon sincs sebzésjelző. Miután érvényesítetted a hatását, a harctérkártyát tedd képpel lefelé a harctérpakli aljára.



LEPUKKANT SÍKÁTOR: Azonnali hatás: Amikor kijátszod a Lepukkant síkátort, azonnal kapsz **2 győzelmi pontot**. Mozdasd a pontjelölőt 2 mezővel magad felé a pontozósávon. Továbbá távolíts el **1 sebzésjelzőt** az egyik, játékban lévő kártyádról, ha lehetséges. Hagyd ki ezt a részt, ha egyetlen kártyád sincs játékban vagy egyik kártyádon sincs sebzésjelző. Miután érvényesítetted a hatását, tedd a harctérkártyát képpel lefelé a harctérpakli aljára.



LEROMBOLT PARK: Azonnali hatás: Amikor kijátszod a Lerombolt parkot, azonnal kapsz **2 győzelmi pontot**. Mozgasd a pontjelölőt 2 mezővel magad felé a pontozósávon. Továbbá távolíts el **1 sebzésjelzőt** az egyik, játékban lévő kártyáról, ha lehetséges. Hagyd ki ezt a részt, ha egyetlen kártyád sincs játékban vagy egyik kártyádon sincs sebzésjelző. Miután érvényesítetted a hatását, tedd a harctérkártyát képpel lefelé a harctérpakli aljára.



LUXUS TETŐTERASZ: Azonnali hatás: Amikor kijátszod a Luxus tetőteraszt, azonnal kapsz **4 győzelmi pontot**. Mozgasd a pontjelölőt 4 mezővel magad felé a pontozósávon. Továbbá mozgassd a jelölőt **1 mezővel magad felé az ereklyesávon**, és ha elérted a sáv végét, szerezz meg egy ereklyelapját. Miután érvényesítetted a hatását, tedd a harctérkártyát képpel lefelé a harctérpakli aljára.



UTCASAROK: Azonnali hatás: Amikor kijátszod az Utcasarkot, azonnal kapsz **2 győzelmi pontot**. Mozgasd a pontjelölőt 2 mezővel magad felé a pontozósávon. Továbbá távolíts el **1 sebzésjelzőt** az egyik, játékban lévő kártyáról, ha lehetséges. Hagyd ki ezt a részt, ha egyetlen kártyád sincs játékban vagy egyik kártyádon sincs sebzésjelző. Miután érvényesítetted a hatását, tedd a harctérkártyát képpel lefelé a harctérpakli aljára.

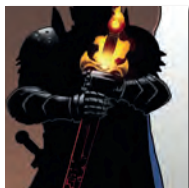


ÜZLETI NEGYED: Azonnali hatás: Amikor kijátszod az üzleti negyed, azonnal kapsz **3 győzelmi pontot**. Mozgasd a pontjelölőt 3 mezővel magad felé a pontozósávon. Továbbá helyezz **1 sebzésjelzőt** az ellenfeled egyik, játékban lévő kártyájára, ha lehetséges. Hagyd ki ezt a részt, ha az ellenfelednek egyetlen kártyája sincs játékban. Miután érvényesítetted a hatását, tedd a harctérkártyát képpel lefelé a harctérpakli aljára.

EREKLYÉK



AGAMOTTO SZEME: Egyszeri hatás: Amikor megszerzed Agamoto szemét, tedd képpel felfelé magad elé. **Bármikor** érvényesítheted a hatását (az aktuális vagy egy későbbi körben). Amikor érvényesíted a hatását, válaszd ki az **ellenfeled egyik erekljét**, és tedd vissza a játék dobozába. Miután felhasználtad Agamoto szemét, **tedd vissza a játék dobozába**.



ÉBEN PENGE: Állandó hatás: Amikor megszerzed az Ében Pengét, tedd képpel felfelé magad elé. Minden körödben egyszer, a toborzásfázisban aktiválhatod a hatását. Ha így teszel, helyezz **1 sebzésjelzőt** az **ellenfeled** egyik, játékban lévő kártyájára. Ha legyőzted, tedd az ellenfeled dobópaklijára. Nem érvényesítheted ezt a hatást, ha az ellenfelednek egyetlen kártyája sincs játékban.



KOZMIKUS KOCKA: Állandó hatás: Amikor megszerzed a Koszmikus Kockát, tedd képpel felfelé magad elé. A Koszmikus kocka állandó kedvezményt biztosít kártya kijátszásakor: amikor kijátszol egy kártyát, **figyelman kívül hagyhatsz egy** * **szimbólumot**, vagyis egyel kevesebb kártyát kell eldobnod.



A NORNA KÖVEK: Állandó hatás: Amikor megszerzed a Norna köveket, tedd képpel felfelé magad elé. Minden körödben egyszer, a kártyahúzásfázisban aktiválhatod a hatását. Ha így teszel, **húzz összesen 3 kártyát** a kezedbe (2 helyett).



ÖRÖK LÁNG: Állandó hatás: Amikor megszerzed az Örök Lángot, tedd képpel felfelé magad elé. A hatása minden alkalommal aktiválódik, amikor legyőzik egy kártyádat (bármilyen módon). Amikor ez megtörténik, azonnal lehelyezhetsz **1 sebzésjelzőt** az **ellenfeled** egyik, játékban lévő **kártyájára**. Ha legyőzted, tedd az ellenfeled dobópaklijára. Ez a hatás minden alkalommal aktiválódik, amikor legyőzik egy kártyádat, akár többször is ugyanabban a körben.



ŐSI AGYAGTÁBLA: Állandó hatás: Amikor megszerzed az ősi agyagtáblát, tedd képpel felfelé magad elé. Minden körödben egyszer, a toborzásfázisban aktiválható a hatása. Ha így teszel, **távolíts el 1 sebzésjelzőt** az egyik, játékban lévő kártyádról. Nem érvényesítheted ezt a hatást, ha nincs sebzésjelző a kártyáidon.



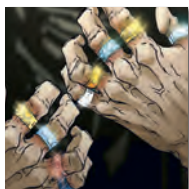
ŐSI TÉL SZELENCÉJE: Egyszeri hatás: Amikor megszerzed az ősi tél szelencéjét, tedd képpel felfelé magad elé. **Bármikor** érvényesítheted a hatását (az *aktuális* vagy egy *későbbi körben*). Amikor érvényesítetted a hatását, neked és az ellenfelednek is **el kell dobnotok az összes kártyát a kezetekből**. A kártyahúzás fázisban húzni fogsz 2 kártyát a pakliból, de az ellenfelednek a köre kezdetén nem lesznek kártyák a kezében. Miután felhasználtad az ősi tél szelencéjét, **tedd vissza a játék dobozába**.



SETÉT KÖNYV: Egyszeri hatás: Amikor megszerzed a Setét Könyvet, tedd képpel felfelé magad elé. **Bármikor** érvényesítheted a hatását (az *aktuális* vagy egy *későbbi körben*). Amikor érvényesítetted a hatását, tegyél **2 sebzésjelzőt az ellenfeled** összes, játékban lévő kártyájára. Hagyd ki ezt a részt, ha az ellenfelednek egyetlen kártyája sincs játékban. Ezután tegyél 1 sebzésjelzőt a te összes játékban lévő kártyádra. Hagyd ki ezt a részt, ha egyetlen kártyád sincs játékban. A legyőzött kártyákat tedd a megfelelő dobópaklikra. Miután felhasználtad a Setét Könyvet, **tedd vissza a játék dobozába**.



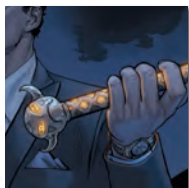
TACTIGON: Egyszeri hatás: Amikor megszerzed a Tactigont, tedd képpel felfelé magad elé. **Bármikor** érvényesítheted a hatását (az *aktuális* vagy *egy későbbi körben*). Amikor érvényesíted a hatását, tegyél **1 sebzésjelzőt az ellenfeled** összes, játékban lévő **kártyájára**. A legyőzött kártyákat tedd az ellenfeled dobópaklijára. Nem érvényesítheted ezt a hatást, ha az ellenfelednek egyetlen kártyája sincs játékban. Miután felhasználtad a Tactigont, **tedd vissza a játék dobozába**.



A Tíz Gyűrű: Állandó hatás: Amikor megszerzed a Tíz Gyűrűt, tedd képpel felfelé magad elé. A hatása minden alkalommal aktiválódik, amikor kijátszol egy harctérkártyát. Amellett, hogy **egy** általad választott **kártyával kevesebbet kell fizetned a harctérkártyáért, 1 további győzelmi pontot** is kapsz. Mozdasd a pontjelölőt 1 további mezővel magad felé a pontozósávon.



VARÁZSLÓ SZEME: Állandó hatás: Amikor megszerzed a Varázsló szemét, tedd képpel felfelé magad elé. A hatása minden alkalommal aktiválódik, amikor kijátszol egy főszereplőt. Amikor érvényesíted a hatását, az ellenfelednek **el kell dobnia 1 általa választott kártyát a kezéből**. Ez a hatás nem aktiválódik, ha az ellenfelednek egyetlen kártya sincs a kezében.



WATOOMB PÁLCÁJA: Állandó hatás: Amikor megszerzed Watoomb pálcáját, tedd képpel felfelé magad elé. A hatása minden körödben, a toborzásfázis kezdetén aktiválódik: Ha **legalább 3 kártya** van játékban a te oldaladon (*még mielőtt kártyákat játszánál ki*), kapsz **1 győzelmi pontot**. Mozdasd a pontjelölőt 1 mezővel magad felé a pontozósávon.