

A VADON URAI™

JÁTÉKSZABÁLY





DICSŐSÉG VÁR A VADON IGAZI URÁRA!

Hajtsd hatalmad alá az erdő varázserejét, és szállj szembe a riválisaiddal ebben a stratégiai pakliépítő játékban az Unikornisok – A rémes ménes és a Boldog kicsi dinók alkotóitól.

Állj az egyik rend élére, idézz meg harcosokat, tégy szert különleges képességekre, és bizonyítsd rátermettségedet!



A DOBOZ TARTALMA



4 bölcspakli



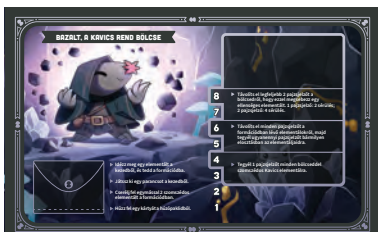
1 elementálpakli
(40 kártya)



1 parancskártyapakli
(40 kártya)



4 szintjelölő



4 bölcstábla



20 kétoldalú erősítésjelző



20 kétoldalú pajzsjelző



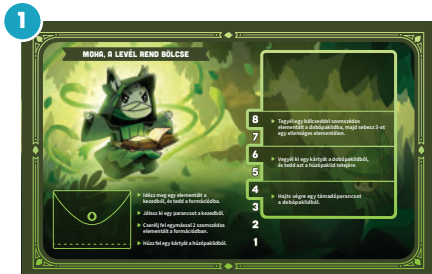
20 kétoldalú sérülésjelző



20 kétoldalú érme

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos válasszon egy bölcsét, és vegye el a hozzá tartozó **bölcstáblát** **1** és **bölcspaklit** **2**.



bölcstábla



bölcspakli

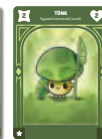
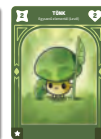
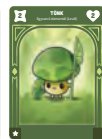
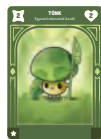
A bölcspaklid tartalma:



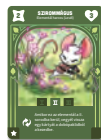
1 elemetől
bölcskártya



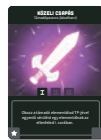
3 elemetől
bajnok kártya








4 egyszerű
elemetől kártya



3 elemetől
harcos kártya



5 parancskártya

Minden bölcs egy-egy elemetől rendbe tartozik (Kavics , Csepp , Gally , Levél ). A bölcspaklid minden kártyáján van egy  szimbólum. Miután választottatok magatoknak elemetől rendet, tegyétek vissza a megmaradt bölcstáblákat és bölcspaklikat a dobozba.

Vedd magad elé a bölcstábládat, és tedd a **szintjelölőt** **3** a **szintjelölősáv** **4** első mezőjére. Keresd ki a bölcspakliból az elementál **bajnokokat** **5**. Minden elementál bajnokon található egy **szintjelzés** **6**, mely a szintjelzősáv egy-egy mezőjére vonatkozik. Helyezd az elementál bajnokokat képpel lefelé a megfelelő szintre, az arra **kijelölt helyre** **7** a bölcstábládon.

A bölcspakliban maradt elementálokból alakítsd ki a **formációt** **8**. Egy formáció 3 sorból áll, ezekbe a sorokba fogsz elementálokat megidézni a játék során.

MOHA, A LEVÉL RENDE BÖLCSE

- Húzd meg egy elementált a kezedből, és tedd a kezedéledbe.
- Játszd ki az elementált a kezedből.
- Cseréld fel az elementált a kezedéledbe.
- Húzd fel egy kártyát.

4 8 7 6 5 4 3 2 1

3

7

5 **6**

4. szint **6. szint** **8. szint**

I

II

III

8

Ha ketten játszottok:

Az I. sorban 1 elementál, a II. sorban 2, a III. sorban 3 fér el. A formációt az ellenfeledével szemben állítsd fel.

Először válogasd ki a bölcspakliból az egyszerű elementálokat, az elementál harcosokat és a bölcsedet. Helyezz képpel felfelé az I. sorba 1, a II. sorba 2 egyszerű elementált, a többit pedig tedd félre. Ezután tedd a bölcsedet a III. sor középső helyére. Végül válassz 2 elementál harcost, és tedd őket képpel felfelé a III. sorba, a bölcsed jobb és bal oldalára.



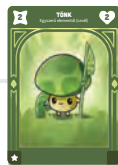
Ha négyen játszottok:

A csapatod I. sorában 2 elementál, a II. sorában 4, a III. sorában 6 fér el. A formációt egyik feléd te fogod feltölteni a saját bölcspaklibból, a másik feléd pedig a csapattársad. A formációt a másik csapat formációjával szemben állítsátok fel.

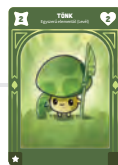
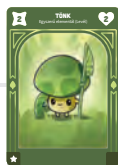
Először válogasd ki a bölcspakliból az egyszerű elementálokat, az elementál harcosokat és a bölcsedet. Helyezz képpel felfelé a formációtok feléd eső részére az I. sorba 1, a II. sorba pedig 2 egyszerű elementált, a többit tedd félre. Ezután helyezd a bölcsedet a III. sor középső helyére a saját oldaladon. Végül válassz 2 elementál harcost, és tedd őket képpel felfelé a III. sorba, a bölcsed jobb és bal oldalára.



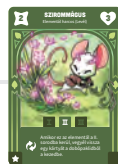
A megmaradt elementál harcost és az egyszerű elementált keverd össze a bölcspaklid öt parancskártyájával. Az így alkotott **húzópaklit 9** tedd képpel lefelé a bölcstáblád alá. Hagyj helyet a húzópakli mellett a **dobópaklinak 10**. Húzz fel 5 kártyát a pakliból, és vedd azokat a kezvedbe.



I





II



III



Alkossatok **elementálpaklit 11** azokból az elementálokból, amelyek nem tartoznak egyetlen bölcspakliba sem. A paklit keverjétek meg, és helyezétek képpel lefelé egy mindenki számára elérhető helyre. (Megjegyzés: az elementálpakliba tartozó elementálkártyák bal alsó sarkában egy érme látható ).

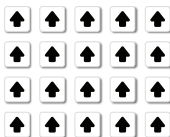
Ezután keverjétek meg az összes olyan parancskártyát, amelyek nem tartoznak egyetlen bölcspakliba sem. Ez lesz a **parancspakli 12**. Helyezétek képpel lefelé az elementálpakli alá. (Megjegyzés: a parancspakliba tartozó parancskártyák bal alsó sarkában egy érme látható ).

Fordítsátok fel az elementálpakli legfelső 3 lapját, és tegyétek azokat képpel felfelé a pakli mellé: ez lesz az **elementálpiac 13**; majd fordítsátok fel a parancspakli legfelső 3 lapját, és tegyétek azokat képpel felfelé a pakli mellé: ez lesz a **parancspiac 14**.

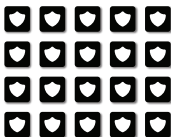
Utolsó lépésként vegyétek ki a dobozból a különböző jelzőket, és válogassátok szét azokat típus szerint (**erősítésjelzők**, **pajzsjelzők**, **sérülésjelzők** és **érmék**) **15**, külön kupacokat formálva egy mindenki számára elérhető helyen.



15



erősítésjelzők



pajzsjelzők



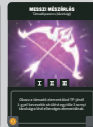
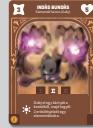
sérülésjelzők



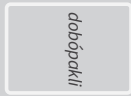
érmék

Ha ketten játszottok:

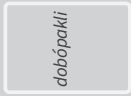
Ha befejeztétek az előkészületeket, így néz ki a játéktér:



1. játékos



2. játékos



A játékot az kezdi, akinek több szobanövénye van: ő érmék nélkül kezd. A másik játékos 3 érmével kezdi a játékot.

Ha négyen játszottok:

Ha befejeztétek az előkészületeket, így néz ki a játéktér:



A játékot az a csapat kezdi, amelynek több szobanövénye van: ők érmék nélkül kezdenek. A másik csapat 4 érmevel kezdi a játékot.





A köröd négy fázisból áll:

I. FÁZIS

A I. fázisban használhatod a hajnali hatásokat. Ha a formációd bármelyik elementáljának (beleértve a bölcsetet is) van hajnali hatása (☀️ szimbólum), azokat tetszőleges sorrendben használhatod az I. fázis során. Ha a II. fázisba lépsz úgy, hogy nem használtál egy hajnali hatást, azt már nem használhatod a köröd során.

Megjegyzés: Csak akkor használhatod egy elementál hajnali hatását, ha az adott elementál már a köröd kezdetén egy olyan sorban van, ahol érvényes a hatás (lásd a kártyán római számmal jelölve).

II. FÁZIS

Ha ketten játszottok:

A II. fázis során akciókat fogsz végrehajtani. Egy körben legfeljebb 4 akciót hajthatsz végre, amelyek lehetnek alap akciók és rendi akciók. A körökben akkor is legfeljebb 4 akciód lehet, ha az előző körben ennél kevesebbet hajtottál végre.

Ha négyen játszottok:

A II. fázis során a csapatod akciókat fog végrehajtani. A körök során összesen legfeljebb 6 akciót hajthatsz végre, amelyek lehetnek alap akciók és rendi akciók. Amikor arról döntesz, hogy milyen akciókat hajtsz végre, megnézheted a csapattársad kezében tartott kártyákat. A körökben akkor is legfeljebb 6 akciód lehet, ha az előző körben ennél kevesebbet hajtottatok végre.

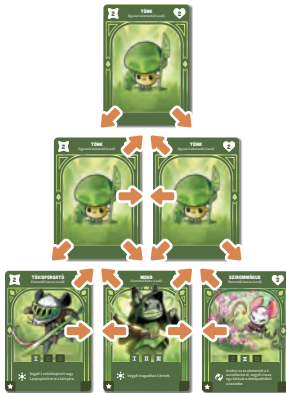


ALAP AKCIÓK

Minden alap akció végrehajtása 1 akcióba kerül. Az alap akciókat bármilyen sorrendben végrehajthatod, ugyanazt az alap akcióát akár többször is – ilyenkor minden végrehajtása egy-egy akciónak számít.

Az alap akciók a következők:

- ▶ **Idézz meg egy elementált a kezedből, és tedd a formációdba.** Csak akkor tehetsz le újabb elementált, ha van szabad hely a formációdban.
- ▶ **Játszd ki egy parancsot a kezedből.** Miután végrehajtottad a hatását, tedd a kártyát a dobópaklidba.
- ▶ **Cseréld fel egymással 2 szomszédos elementált a formációdban.** Az elementálok akkor számítanak szomszédosnak, ha nincs köztük másik elementál. A különböző sorokban lévő elementálok is lehetnek szomszédosak.



- ▶ **Húzz fel egy kártyát a húzópakliból.** Ha nem tudsz húzni, mert nem maradt kártya a pakliban, keverd meg a dobópakliban lévő kártyákat, és alkoss belőlük egy új, képpel lefelé fordított húzópaklit. Majd húzz fel egy kártyát.

RENDI AKCIÓK

Minden alkalommal, amikor legyőzöl egy ellenséges elementált, egy szinttel feljebb lépsz a szintjelölősávon. Ahogy egyre magasabb szintet érsz el, 3 rendi akció is elérhetővé válik, amelyek minden bölcs esetében mások lesznek. Minden rendi akció 1 akciónak számít, és körönként csak 1 rendi akció hajthatod végre. *(A bölcstáblák részletesebb ismertetését a 18. oldalon találod.)*

III. FÁZIS

A III. fázis során elköltheted az érmeidet új kártyák **vásárlására**, **eladhatsz** kártyákat, hogy érmeket kapj értük, és **frissítheted** a piacokat.

Vásárlás: Az elementálpiac és a parancspiac minden kártyájának a bal alsó sarkában egy érme jelzi az árát. Egy kártya megvásárlásához a bölcstábládon található erszényből fizesd ki az árát az érmekészletbe. A fázisod során bármennyi kártyát megvásárolhatsz. Miután megvásároltál egy kártyát, azt tedd a dobópaklidba. Ha az újonnan vásárolt kártya elementál, befizethetsz 2 további érmet, hogy egyből a formációba tedd (amennyiben van szabad hely). Az elementálpiacról bármelyik renchez tartozó elementált megvásárolhatod.



A piacokon mindig 3-3 kártya elérhető; ha kártyát vásárolsz, akkor az így megüresedett helyet azonnal töltsd fel a megfelelő piacpakli legfelső lapjával.



Eladás: Ha eladsz egy kártyát, tedd azt a kezedből a játék dobozába, így véglegesen kikerül a játékból. Bármennyi kártyádat eladhatod. Minden eladott kártyáért vegyél el annyi érmet, amennyi az **eredeti árának a fele (felfelé kerekítve)**. Ha az eladott kártya a bölcspaklidba tartozik (☛ szimbólum), 1 érmet kapsz érte.

Ha ketten játszottok:

Sosem lehet 12-nél több érdem. Ha úgy adsz el kártyát, hogy 12 érdem van, ne vegyél el érte érdéket.

Ha négyen játszottok:

A csapatodnak sosem lehet 20-nál több érdeme. Ha úgy adsz el kártyát, hogy a csapatodnak 20 érdeme van, ne vegyél el érte érdéket.

Te és a csapattársad szabadon elkölthetitek az összegyűjtött érdéteket, ezek közös készletbe tartoznak. A húzó- és dobópaklik nem közősek.

Piac frissítése: Egy piac frissítéséhez fizess be 1 érdmet. Tedd az elérhető kártyákat az adott piacpakli aljára, és fordíts fel a helyükre 3 kártyát az adott pakli tetejéről. Egy körben akár többször is frissítheted a piacokat, ha van rá elegendő érdem.

IV. FÁZIS

A IV. fázis során a kezekben tartott kártyákról fogsz dönteni, és új kártyákat húzni. Dobj el bármennyi kártyát kezedből a dobópakliba, és húzz fel annyit, hogy ismét 5 kártya legyen a kezekben. Ha a IV. fázishoz érve több, mint 5 kártya van a kezekben, dobj el annyit, hogy legfeljebb 5 maradjon.

Megjegyzés: Ha a húzópakliban nincs elegendő lap ahhoz, hogy 5 kártya legyen a kezekben, először húzz fel annyit, amennyit tudsz, majd keverd meg a dobópaklidat, és tedd képpel lefelé a húzópakli helyére. Addig folytasd a kártyahúzást, amíg újra 5 lap lesz a kezekben.

A JÁTÉK VÉGE

Ha ketten játszottok:

Ha legyőzted az ellenfeled bölcsét, te lettél a Vadon ura és ezzel a játék győztese!

Ha négyen játszottok:

Ha a csapatod legyőzte az ellenfél csapat *mindkét* bölcsét, ti lettetek a Vadon urai és ezzel a játék győztesei!



A bölcstáblád bal oldalán találsz az **erszényed** **1**, ahol a játék során megszerzett érdmeket fogod gyűjteni. A táblán találsz egy listát az elérhető **alap akciókról** **2**. A bölcstáblád jobb oldalán van a **szintjelölősáv** **3**. Minden alkalommal, amikor legyőzöl egy elementált az ellenfeled formációjából, a szintjelölőd mozogsz egyvel feljebb a sávon. Ha elérsz egy megadott szintet (4., 6. és 8.), **egy egyedi elementál bajnok és egy új rendi akció** **4** válik elérhetővé.

- ▶ **Elementál bajnokok:** Az elementál bajnokok különösen erős elementálok, és mindegyik rendnek saját egyedi bajnokai vannak. Ha elérsz egy megadott szintet a szintjelölősávon, vedd fel az ahhoz tartozó elementál bajnokot, és tedd a dobópaklid tetejére. Ezzel felfedsz egy rendi akciót a bölcstábládon.
- ▶ **Rendi akciók:** Miután felfedtél egy rendi akciót a bölcstábládon, az elérhetővé válik a játék hátralévő részére, azaz végrehajthatod egy akcióként a köröd II. fázisában. *Ne feledd, körönként csak egy rendi akciót hajthatsz végre!*

Ha elérted a 8. szintet a szintjelölősávon, a legmagasabb szintre léptél, és minden elérhető elementál bajnokot és rendi akciót megszerezteél.

RENDEK

A játékban négy bölcs található. Minden bölcs egy elementál rendet vezet, és mindegyik rendre egy egyedi játékstílus jellemző:

KAVICS



A Kavics rend pajzsokkal erősíti meg magát, így a védelemre helyezi a hangsúlyt.

CSEPP



A Csepp rend fókuszában a lapelőny és a formáció átszervezése áll. Egyenlő hangsúlyt fektet a támadásra és a védekezésre.

GALLY



A Gally rend a sebzések megnövelésével a támadást helyezi előtérbe.

LEVÉL



A Levél rend a húzó- és dobópakli átrendezésére fókuszál, és egyenlő hangsúlyt fektet a támadásra és a védekezésre.

ELEMENTÁLOK

A játék során elementálokat fogsz megidézni a formációdba. Amikor megidézel egy elementált, helyezd abba a sorba, amelyik legelöl van és van benne szabad hely. Például, ha van üres hely a második sorban, nem idézhetsz meg egy elementált a harmadik sorba.

Minden elementálhoz két érték tartozik:

támadóerőpont (TP) 1 és **életerő** 2.

A támadóerőpont a harcban okozott sérülés kiszámításához szükséges, az életerő pedig azt jelöli, hogy mennyi sérülést kell okozni az adott elementálnak, hogy legyőzzék. Minden elementál harcosnak, bajnoknak és bölcsnek van **hatása** 3, ez a kártya alján szerepel.

Az elementálpakliban található elementálok **ára** 4 a bal alsó sarokban látható. Minden elementál rendelkezik egy **szimbólummal és kerettel** 5, ami a saját rendjére utal.

Ahhoz, hogy egy elementál harcos vagy bajnok hatását használni tudd, a formációd **megfelelő sorában** 6 kell lennie, ezt a hatás feletti római számok jelölik.



AZ ELEMENTÁLOK NÉGY TÍPUSA:



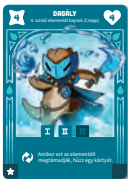
Elementál bölcsek: A bölcs a formációd vezetője. Ha nincs bölcs a formációban, elvesztetted a játékot.



Egyszerű elementálok: Ezek az elementálok, bár nem rendelkeznek hatással, harcban ugyanúgy használhatod őket. A bölcspakliban található 4 egyszerű elementál mellé vásárolhatsz újabbakat az elementálpiacról.



Elementál harcosok: Ezek az elementálok olyan hatásokkal rendelkeznek, amiket akkor használhatsz, ha a formációd megfelelő sorába helyezed őket. A bölcspakliban található 3 elementál harcos mellé újabbakat vásárolhatsz az elementálpiacról.



Elementál bajnokok: Különösen erős elementálok, amelyek az elementál harcosokhoz hasonlóan olyan hatásokkal rendelkeznek, amiket akkor használhatsz, ha a formációd megfelelő sorába helyezed őket. Az elementál bajnokok csak akkor válnak elérhetővé, ha az ellenfeled formációjából elegendő elementált legyőztél ahhoz, hogy elérd a megfelelő szintet a szintjelölősávon.

AZ ELEMENTÁLHATÁSOK KÉT TÍPUSA:



Hajnali hatások: Ezeket csak a köröd I. fázisában használhatod. Minden ilyen hatást körönként egyszer használhatsz, de a sorrendjüket te határozod meg.



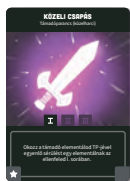
Kiváltott hatások: Ezeket a játék során bizonyos történésekre reagálva használhatod. A kártya szövegében minden kiváltott hatásnál fel van tüntetve, hogy mikor használhatod.

PARANCSONK

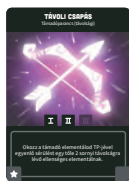
A játék során parancsokat fogsz kijátszani, hogy stratégiai előnyhöz juss, megvédd a saját elementáljaidat és megsebezsd az ellenfeled elementáljait. Amikor kijátszol egy parancsot, hajtsd végre a hatását, majd tedd a dobópaklidba.

A PARANCSONK HÁROM TÍPUSA:

A **támadóparancsonk** segítségével egy formációban lévő elementál megtámadhat egy elementált az ellenfeled formációjából. Minden támadóparancsonk meghatározza az okozott sérülés mértékét, illetve a támadás típusát (közelharc vagy távolsági).



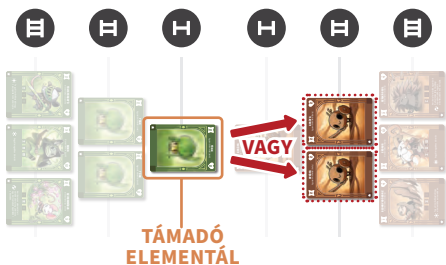
A közelharc támadóparancsonk segítségével egy elementál a formációd I. sorából közelharc támadást hajt végre az ellenfeled formációjának I. sorában lévő elementállal szemben.



A távolsági támadóparancsonk segítségével egy elementál a formációd távolsági támadást hajt végre egy ellenfeled formációjában lévő elementállal szemben.

Példa: Ha egy távolsági támadóparancsonnal megsebezheted egy két sornyi távolságra lévő ellenséges elementált, akkor VAGY a II. sorodból támadhatsz meg egy I. sorban lévő ellenséges elementált, VAGY az I. sorodból támadhatsz meg egy II. sorban lévő ellenséges elementált.

Távolsági támadás az I. sorból

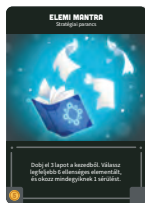
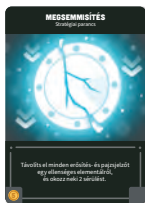


Távolsági támadás a II. sorból



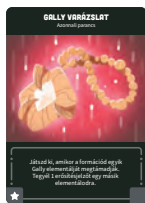
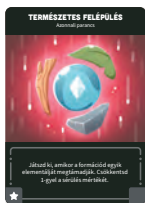
Megjegyzés: Minden elementál csak egyszer támadhat egy körben. Ha négyen játszotok, használhatod a csapatod formációjában lévő bármelyik elementált támadásra, azonban egy körön belül nem használhatjátok támadásra mindketten ugyanazt az elementált.

A **stratégiai parancsok** segítségével sokféle módon tehetsz szert előnyre, például azzal, hogy felcserélsz két elementált az egyik formációban, vagy megsebzelsz egy ellenséges elementált.



Megjegyzés: A stratégiai parancsok segítségével okozott sérülés mértékét nem tudja csökkenteni az ellenfeled által kijátszott azonnali parancsok hatása.

Az **azonnali parancs** az egyetlen olyan kártyatípus, amit az ellenfeled körében is kijátszhatsz. Néhány azonnali parancs az ellenfeled támadásából származó sérülés mértékét csökkenti, míg mások egyéb módokon billentik a mérleget a te javadra.



Megjegyzés: Az azonnali parancsok kijátszása nem számít akciónak.

A bölcspaklidban támadóparancsok és azonnali parancsok vannak, ezek mellé mindhárom típusból vásárolhatsz további parancsokat a parancspiacról.



A JELZŐK NÉGY TÍPUSA:



Érmék: Az érmék olyan jelzők, amelyekkel a játék során összegyűjtött pénzedet tartod számon. Minden érme kétoldalú, az egyik oldala 1, a másik oldala pedig 3 érmét jelöl.



Az érmék fizetőeszközként szolgálnak. A játék során összegyűjtött érméidet kártyák vásárlására tudod használni a köröd III. fázisában.



Sérülésjelzők: A sérülésjelzőkkel fogod követni, hogy az elementáljaid hány sérülést szenvedtek el. Minden sérülésjelző kétoldalú, az egyik oldala 1, a másik oldala pedig 3 sérülést jelöl.



Erősítésjelzők: Bizonyos hatások és rendi akciók lehetővé teszik, hogy erősebbé tedd egy elementálot. Minden erősítésjelző kétoldalú, az egyik oldala 1, a másik oldala pedig 3 erősítést jelöl.



Ha egy elementált támadásra használsz, minden rajta lévő erősítés 1-gyel növeli a TP-jét a támadás során. Miután egy megerősített elementállal támadást hajtottál végre, távolítsd el róla az összes erősítésjelzőt.



Pajzsjelzők: Bizonyos hatások és rendi akciók lehetővé teszik, hogy védelemmel lásd el egy elementálot. Minden pajzsjelző kétoldalú, az egyik oldala 1, a másik oldala pedig 3 védelmet jelöl.



Minden pajzs 1-gyel csökkenti a sérülés mértékét. Miután egy védelemmel ellátott elementálot meg támadták, távolítsd el róla az összes pajzsjelzőt.

1. példa: Ha egy formációdban lévő elementál 3 pajzsral rendelkezik, és az ellenfeled 4 sérülést okoz egy támadás során, távolítsd el mindhárom pajzsot az elementálodról, így csak 1 sérülést szenved el.

2. példa: Ha egy formációdban lévő elementál 3 pajzsral rendelkezik, és az ellenfeled 1 sérülést okoz egy támadás során, távolítsd el mindhárom pajzsot az elementálodról, aki így nem szenved el sérülést.

Megjegyzés: Egy formációdban lévő elementálon akárhány erősítés- és pajzsjelző lehet egyszerre.

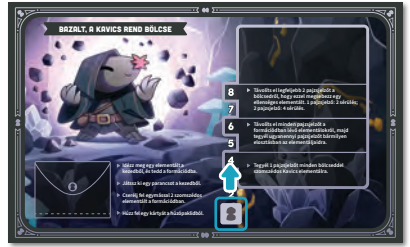
A köröd során egy támadóparancs kijátszásával harcot kezdeményezel. Az ellenfelednek ilyenkor lehetősége van reagálni akárhány azonnali parancs kijátszásával, hogy csökkentse a sérülés mértékét, vagy más módon javítsa az esélyeit.

A támadással okozott sérülés mértékének kiszámítását kezd a támadóparancs hatása szerinti sérüléssel, majd ehhez adj hozzá 1 sérülést minden, a támadó elementálon lévő erősítésjelző után. Ebből vonj le annyit, amennyivel az ellenfeled által kijátszott azonnali parancsok csökkentik a sérülés mértékét, és vonj le további 1 sérülést minden, a védekező elementálon lévő pajzsjelző után. Ha az így kiszámolt sérülés nagyobb, mint 0, tegyél az ellenfeled elementáljára a sérülés mértékével megegyező értékű sérülésjelzőt. Távolítsd el az összes erősítésjelzőt a támadó elementáloról és az összes pajzsjelzőt az ellenfeled védekező elementáljáról (ha voltak rajtuk ilyen jelzők).

Ha az egy elementálon lévő sérülésjelzők összértéke eléri vagy meghaladja az elementál életerejét, az elementált legyőzték. Ha egy elementálot legyőzték, ne a dobópaklidba tedd, hanem a játék dobozába, véglegesen kikerül a játékból. A rajta lévő jelzőket tedd a megfelelő közös jelzőkészletbe.



Megjegyzés: Minden alkalommal, amikor legyőzöl egy elementált az ellenfeled formációjából, lépj 1 szinttel feljebb a szintjelölőszávon. Ha négyen játszottok, és legyőzöl egy elementált az ellenfél csapat formációjából egy, a csapatod formációjában lévő elementállal, csak te növeld meg a szintedet 1-gyel a szintjelölőszávon; a csapattársad szintje akkor sem nő, ha egy olyan elementált használtál támadásra, ami a formációtok felé eső oldalán található.



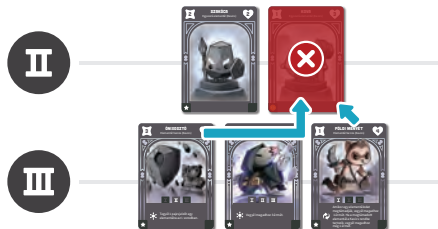
Ha legyőzték egy elementálot, a helye üresen marad, így lehetséges, hogy át kell rendezned a formációd, mielőtt folytatódna a játék. Ha egy I. sorban lévő elementálot győzték le, és van legalább egy elementál a II. sorodban, akkor egy II. sorban lévő elementált át kell tenned az I. sorba, hogy betöltsd a megüresedett helyet. Ugyanígy, ha a II. sorodban üresedett meg egy hely, és a III. sorban van legalább egy elementálot, akkor egy III. sorban lévő elementált át kell tenned, hogy betöltsd a megüresedett helyet. Folytasd ezt a folyamatot addig, amíg az I. és II. sorodban nincs már üres hely (vagy amíg már nem áll rendelkezésre elég elementál ahhoz, hogy feltöltsd a formációd). Összefoglalva: nem maradhat üres hely az előrébb lévő sorokban, ha a hátrébb lévőekben még vannak elementálok (beleértve a bölcsedet is).

Ha ketten játszottok:

Ha legyőzték a bölcsedet, elvesztetted a játékot.

Ha négyen játszottok:

Ha legyőzték a bölcsedet, de a csapattársadét még nem, folytathatod a játékot. Mostantól kezdve már nem használhatod a rendi akciókat, és nem nő tovább a szinted a szintjelölőszávon.



Miután megérzed a győzelem édes ízét – vagy épp a keserű vereséget –, ideje összepakolni! Míg a Vadon ura dicsőség fényében sütkérezik, a legyőzött játékos kövesse az alábbi lépéseket a játék elpakolásához, hogy a következő összecsapást könnyebb legyen előkészíteni:

1. Vedd elő a játék dobozában lévő kártyákat, és tedd azokat az asztal közepére.
2. Gyűjtsd össze a bölcspaklid összes kártyáját, és rendezd egy pakliba.
3. Gyűjtsd össze az ellenfeled bölcspaklijának összes kártyáját, és rendezd egy pakliba.
4. Gyűjtsd össze az elementálpakli összes kártyáját, majd tedd a paklit a doboz bal oldali tartórekeszébe.
5. Gyűjtsd össze a parancspakli összes kártyáját, majd tedd a paklit a doboz jobb oldali tartórekeszébe.
6. Helyezd a bölcspaklikat a játék dobozába, a piackártyák tetejére.
7. Tedd a jelzőket a nekik megfelelő tartórekeszekbe.
8. Végül helyezd a bölcstáblákat felülre, tedd rájuk a játékszabályt, és csukd be a dobozt.



