

Alkonyat

Trükkös szettgyűjtős társasjáték egy misztikus és szeszélyes éjszakai erdőben, Beth Sobel csodás illusztrációival.

Davod Iezzi és a Flatout Games CoLab játéka.
1-4 játékos részére, 10 éves kortól

ÁTTEKINTÉS

A játék során egy rókamágus bőrbe bújva varázslatok segítségével kell begyűjtened az erdő értékes mágikus tárgyait. Használd fel okosan a legerősebb varázslataidat, és járj túl a többi mágus eszén, hogy tiéd legyen a legjobb gyűjtemény! Minden körben mérlegelned kell, hogy mely tárgyak a legértékesebbek a számodra, és hogyan tudod hátráltatni a rivális mágusokat.

A többiekkel versengve kell a legerősebb varázstárgyakból (például tűzmadártollakból, koponyákból vagy világító gombákból) álló készletet összegyűjtened. Ezek a tárgyak nagyon értékesek, ha a megfelelő készletekbe kerülnek, de felhasználhatók főzetek elkészítéséhez is, amelyekkel még nagyobb hírnévre tehetsz szert.

A játék célja, hogy a varázslataid segítségével összeállítsd az erdő tárgyaiból a legértékesebb gyűjteményt, miközben főzeteket készítesz és célokat teljesítesz.

A játék két fordulójában, az alkonyat- és holdfényfordulóban az elvarázsolt erdőt járva kell kicselezned a többi játékost. Eközben felajánlásokat is tehetsz az erdő szellemeinek, hogy megszerezd a rejtett kincseiket. A játék végén a legtöbb ponttal rendelkező mágus győz.

TARTOZÉKOK

Hiányzó vagy sérült tartozék esetén, illetve ha kérdésed merül fel, írd az ügyfélszolgálatunknak: info@gemklub.hu

80 tárgylapka

12 koponyalapka
(4 mindegyik típusból)



12 tűzmadártoll-lapka



12 gombalapka
(7 tripti fungus, 5 duode dax)



12 gyógynövénylapka
(2 mindegyik típusból)



12 rejtélyes tojás lapka



5 elátkozott kincsesláda lapka



10 rúnakőlapka
(2 mindegyik típusból)



5 tükörkőlapka



44 varázslatjelző
(játékosonként 11)



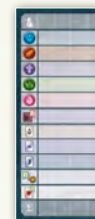
6 árnyékvarázslat-jelző



4 passzolásjelölő
(játékosonként 1)



1 pontozótömb



12 alkonyat célkártya



előlap

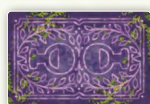


hátlap

10 kezdő főzetkártya

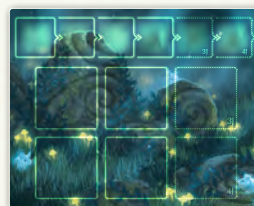


előlap



hátlap

1 erdőszellemtábla



24 kártya az egyszemélyes játékhoz

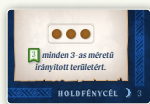


előlap



hátlap

12 holdfény célkártya



előlap



hátlap

35 főzetkártya



előlap



hátlap

4 karakterkártya
(kétoldalasak)



1 játékszabály



ELŐKÉSZÜLETEK

- 1** Adjatok minden játékosnak egy karakterkártyát és a karakterek színéhez tartozó varázslatjelzőket. A játékosok számától függően tegyétek vissza a játék dobozába a jelzett varázslatjelzőket:

2 játékos: az összes varázslatjelzőt használjátok.

3 játékos: minden játékos távolítsa el egy 3-as varázslatjelzőt.

4 játékos: minden játékos távolítsa el egy 3-as és egy 4-es varázslatjelzőt.

A karakterkártyákat tegyétek a játéktérületekre az „A” oldalával felfelé, a varázslatjelzőket pedig képpel felfelé tegyétek egy sorba az értékük szerint növekvő sorrendben. *(Megjegyzés: Dönthettek úgy, hogy karakterkártyákat véletlenül osztjátok ki, de ha szeretnétek, akár ki is választhatjátok a saját karakterkártyáitokat)*

- 2** Keverjétek meg a kezdő főzetkártyákat, és osszatok képpel lefelé egy kártyát minden játékosnak. A megmaradt kezdő főzetkártyákat tegyétek vissza a játék dobozába. *(Megjegyzés: A kártyákat a többi játékos előtt tartsátok titokban.)*

- 3** Keverjétek meg a főzetkártyákat, és a paklit tegyétek képpel lefelé az asztalra.

- 4** Keverjétek meg külön-külön az alkonyat és holdfény célkártyákat. Húzzatok fel 3 alkonyat célkártyát a pakliból, és tegyétek azokat képpel felfelé minden játékos számára könnyen látható és elérhető helyre. Húzzatok 3 holdfény célkártyát is, és ezeket képpel lefelé helyezétek az alkonyat célkártyák fölé. A megmaradt alkonyat és holdfény célkártyákat tegyétek vissza a játék dobozába, ebben a játékban nem lesz rájuk szükség. *(Megjegyzés: A holdfény célkártyákat a második fordulóban, a holdfényfordulóban fogjátok használni.)*

- 5** Az árnyékvvarázslat-jelzőket tegyétek képpel felfelé, növekvő sorrendben a főzetkártyák, valamint az alkonyat és holdfény célkártyák közelébe. *(Megjegyzés: Ezeket a jelzőket a holdfényfordulóban fogjátok használni.)*

- 6** A tárgylapkákat alaposan keverjétek meg, húzzatok fel lapkákat a játékoszámnak megfelelően, majd az alábbiak szerint helyezétek azokat az asztalra.

2 játékos: 16 tárgylapka, 4x4-es elrendezésben



3 játékos: 20 tárgylapka, 4x5-ös elrendezésben



4 játékos: 25 tárgylapka, 5x5-ös elrendezésben



A megmaradt tárgylapkákat tegyétek képpel lefelé egy kupacba a játéktér szélére, minden játékos számára könnyen elérhető helyre.

- 7** Tegyétek az erdőszellemtáblát a lehelyezett lapkák alá. Húzzatok fel tárgylapkákat a játékoszámnak megfelelően, és tegyétek azokat a tábla megfelelő lapkahelyeire.

2 játékos: 4 lapka

3 játékos: 5 lapka

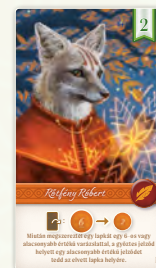
4 játékos: 6 lapka



HALADÓ ELŐKÉSZÜLETEK

- A** A karakterkártyák „B” oldalát használjátok. Mindegyik karakternek van egy különleges képessége, amit a játék során egyszer használhattok.

A képességek egyszeri különleges akciókat biztosítanak, amelyek leírása a karakterkártyán látható. Ha felhasználtad a karaktered képességét, a karakterkártyát fordítsd át az „A” oldalára, ezzel jelezve, hogy felhasználtad a képességét. Ha a játék során nem használod fel a karaktered képességét, 2 pontot kapsz a játék végén.



ELŐKÉSZÜLETEK 3 JÁTÉKOSRA

3

4

5

6

7

1

2

A

Haladó előkészületek

Fordítsátok át a karakterkártyákat a „B” oldalukra.

5

Szeress meg előkelőket egy lapkát egy 3-as varázslattal.

Legyél az elő, aki 2 különböző irányított területet rendelkezik.

Itt's végre előléptet trükkös varázslatot.

6

7

A

A JÁTÉK MENETE

A játék egy titokzatos elvarázsolt erdő egyetlen éjszakáját mutatja be, amelyben 2 fordulót (alkonyat és holdfény) fogtok lejátszani. Egymással versengve, varázslatok kijátszásával próbáltok minél értékesebb tárgyakat gyűjteni. A varázslásfázisban az óramutató járása szerinti sorrendben minden játékos kijátszik egy, a korábbinál erősebb varázslatot, vagy passzol, amíg valaki meg nem szerez egy lapkát. Ezután az a játékos kezdi a következő varázslásfázist, aki az előző lapkát megszerezte. Ezt a folyamatot addig ismétlitek, amíg az erdő összes lapkája gazdára nem talál.

A játék során a tárgyakkól készleteket gyűjtötök, főzeteket készítenek és igyekeztek teljesíteni a célokat.

A játék végén a legtöbb ponttal rendelkező játékos győz.

- A játék fordulói egymást követő varázslásfázisokból állnak, egészen addig, amíg az erdő összes lapkája gazdára nem talál vagy minden játékos passzol. Egy varázslásfázis akkor ér véget, ha egy játékos megszerez egy lapkát. Az a játékos kezdi az új varázslásfázist, aki a lapkát megszerezte.
- A varázslásfázisokban a játékosok varázsolnak vagy passzolnak. Ha passzolsz, addig nem játszhat ki újabb varázslatot, amíg egy másik játékos meg nem szerez egy lapkát, és el nem kezdődik egy új varázslásfázis.
- Sorsoljatok kezdőjátékost, és kezdjétek el a játékot!

VARÁZSLÁS FÁZIS

1. A forduló kezdetén a kezdőjátékos leteszi a legkisebb értékű varázslatjelzőjét az erdő egy tetszőleges lapkájára. Ez lesz a „kezdő varázslat”.
(Megjegyzés: A játék során kétszer fordul elő, hogy kötelező a legkisebb értékű varázslatjelzőt kijátszani: az alkonyat- és a holdfényforduló első varázslata során.)
2. Az óramutató járása szerinti következő játékos kiválaszt egy magasabb értékű varázslatot vagy passzol.

Varázslat kijátszásához válassz ki egy olyan lapkát, ami élszomszédos a legerősebb (legmagasabb értékű) varázslattal, és helyezz rá egyet a varázslatjelzőid közül. A jelzőnek a legerősebb varázslatnál magasabb értékűnek kell lennie.

- Ha nem tudsz a legerősebb varázslatnál erősebb varázslatot kijátszani, passzolnod kell.
- Minden kijátszott varázslatjelző játékban marad, amíg valaki meg nem szerez egy lapkát.

Ha egy játékos kivételével mindenki passzolt, a legerősebb varázslatot kijátszó játékos vegye el azt a tárgylapkát, amin a legerősebb varázslatjelzője van. Ezután tegye a varázslatjelzőt képpel lefelé az elvett lapka helyére. A jelző az aktuális forduló végéig ott marad.

Varázslás

1) A narancs játékos az 1-es jelző lehelyezésével kezdi a varázslást.
2) A türkiz játékos egy 4-es jelzőt tesz egy szomszédos lapkára.
3) A zöld játékos egy 6-os jelzőt tesz a 4-essel szomszédos lapkára.
4) A narancs játékos kijátszik egy 7-est a 6-os mellé.
5) A türkiz és a sárga játékos passzol.
6) A narancs játékos megszerzi a lapkát és a készletébe helyezi.
7) A narancs játékos képpel lefelé fordítja a győztes varázslatjelzőjét, a többi játékos pedig visszaveszi a sikertelen varázslatjelzőket.

(Megjegyzés: Mindenkinek van egy csillagos varázslatjelzője, ami a legerősebb varázslat a játékban, az ereje meghaladja bármelyik számozott varázslat erősségét. Ha kijátszod a csillagos varázslatjelződet, azonnal megszerzed azt a lapkát, amelyikre lehelyezted.)



Ezután mindenki visszakapja a sikertelen varázslatjelzőit. Ekkor dönthetsz úgy, hogy az ebben a **varázslásfázisban felhasznált jelzőid közül egyet** az erdőszellemtáblára helyezel. Ha egy vagy több játékos úgy dönt, hogy egy jelzőt az erdőszellemtáblára tesz, azokat az erősségük alapján kell lehelyezni.

- Ha a varázslatjelző értéke alacsonyabb, mint az erdőszellemtáblán lévő többi varázslat értéke, akkor balról az első üres mezőre kerül.
- Ha a varázslatjelző értéke magasabb, mint az erdőszellemtáblán lévő többi varázslat értéke, az összes varázslatjelző egy mezővel lejjebb tolodíks, és a jelző az első mezőre kerül.
- Ha a varázslatjelző értéke megegyezik egy vagy több másik varázslatjelző értékével, akkor a vele azonos értékű varázslatjelző(k) **UTÁNI** mezőre kerül. Ha van másik jelző azon a mezőn, mozgasd ezt a jelzőt egy mezővel lejjebb, hogy felszabadítsd a mezőt.
- Ha a varázslatjelző értéke más jelzők értéke közé esik, akkor az értékének megfelelően a többi varázslatjelző **KÖZÖTTI** mezőre kerül. Ha van másik jelző azon a mezőn, mozgasd ezt a jelzőt egy mezővel lejjebb, hogy felszabadítsd a mezőt.

Ha egy varázslatjelzőt helyezel az erdőszellemtáblára, és ezzel a legalacsonyabb értékű jelző lecsúszik a játékosszámhoz tartozó utolsó mezőről, a tulajdonosa visszakapja a jelzőt, és azt egy későbbi körben újra felhasználhatja.

(Megjegyzés: Az a játékos, aki megszerezte a lapkát, **NEM** helyezhet varázslatjelzőt az erdőszellemtáblára, minden sikertelen varázslatjelzője visszakerül a játékterületére.)

Erdőszellemtábla



A zöld és a türkiz játékosok úgy döntenek, hogy a sikertelen varázslatjelzőiket az erdőszellemtáblára helyezik. Most már a zöld játékos 6-os varázslata a legerősebb. Mivel már volt a táblán 4-es varázslat, a türkiz játékosnak a 4-es jelzőjét a másik 4-es jelző után, de az előző körben lehelyezett 3-as jelzője elé kell tennie.

Ha lehelyezel egy varázslatot, és a többi játékos nem tud ennél erősebb varázslatot kijátszani, azonnal megszerzed a lapkát. Ez kétféleképpen történhet meg:

1. Nincsenek olyan élszomszédos szabad mezők, ahová újabb varázslatot lehetne lehelyezni.
2. Egyik játékos sem tud az aktuális varázslatnál erősebb varázslatot kijátszani.

Az a játékos lesz az új varázslásfázis „kezdőjátékosa”, aki az utolsó lapkát megszerezte, majd a játék az óramutató járása szerint folytatódik. A forduló első varázslatával ellentétben, ezek a későbbi „kezdő varázslatok” bármilyen értékűek lehetnek, viszont a kezdő varázslatot a legutóbb megszerzett lapkával élszomszédosan kell lehelyezni.

Alkonyatcélok

Amikor megszerzel egy lapkát, ellenőrizd, hogy teljesült-e a három alkonyatcél egyike. A célok leírása a kártyákon látható, részletes magyarázatot a 9. oldalon találsz. Bizonyos feltételek esetén azonnal begyűjtheted a célkártyát, és a játékterületre helyezheted. Azokat a célokat, amelyek teljesítéséhez valamiből a legtöbbet vagy legnagyobbal kell rendelkezni, általában az alkonyatforduló végén kell kiértékelni, miután az összes varázslatjelzőt kijátszottatok. Minden cél teljesítése 3 pontot ér a játék végén.

(Megjegyzés: Irányított területnek nevezzük azt az összefüggő, szomszédos mezőkből álló területet, ahol ugyanannak a játékosnak a képpel lefelé fordított varázslatjelzői vannak. Az alkonyatcélok esetében a döntetleneket az erdőszellemtáblán elfoglalt pozíciók alapján kell feloldani.)

Trükkös varázslat + a kezdő varázslat átadása

Trükkös varázslatnak nevezzük, ha olyan pozícióban szerzel meg egy lapkát, hogy a következő kezdő varázslatodat egy olyan lapkára tudod lehelyezni, **ami mellett nincs másik lapka, ahová a többi játékos varázslatjelzőt játszhatna ki**. Ez nagyon hatásos lépés, hiszen így a szomszédos lapkát ellenállás nélkül tudod megszerezni. Azonban ha kezdőjátékosként olyan lapkára helyezed le a kezdő varázslatodat, amelynek nincs szomszédos lapkája, a következő kezdő varázslatodat nem tudod a szabályoknak megfelelően kijátszani. **Amikor nem tudod a kezdő varázslatodat egy szomszédos lapkára lehelyezni, azonnal a következő játékos kerül sorra**, és ő lesz az új kezdőjátékos. Az új kezdőjátékos az **erdő BÁRMELYIK lapkájára** lehelyezheti a kezdő varázslatát.

A kezdő varázslat átadása

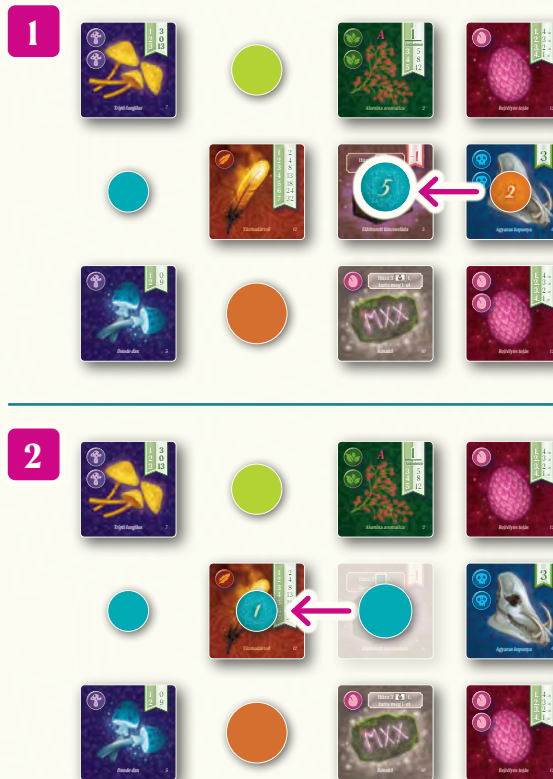
Kezdőjátékosként kezdő varázslat kijátszása helyett passzolhatsz is. Ha így teszel, a következő játékos játszhatja ki a kezdő varázslatot, aki **az erdő BÁRMELYIK lapkájára** lehelyezheti a varázslatát.

(Megjegyzés: Ha a kezdőjátékosnak elfogytak a varázslatjelzői, automatikusan a következő játékos lesz a kezdőjátékos, aki vagy lehelyez egy varázslatot az erdő bármelyik lapkájára, vagy passzol.)

Alkonyatcélok



Trükkös varázslat



Tárgylapok gyűjtése

Amikor megszerzel egy tárgylapokát, azt helyezed a játéktérre lévő készletedbe. A legtöbb lapokán nincs azonnali hatása, csak pontokat kapsz értük a játék végén (lásd tükörcövek a 11. oldalon és pontozás a 12. oldalon). Néhány lapka esetén végre kell hajtanod egy azonnali akciót:

Rúnakövek

Amikor megszerzel egy rúnakövet, húzz 3 kártyát a főzetpakliból, tarts meg 1-et, a másik 2 kártyát pedig tedd a pakli aljára. A kiválasztott kártyát tedd a többi főzetkártyához.

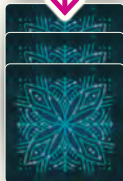
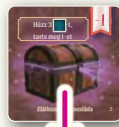
A főzetkártyák (beleértve a kezdő főzetkártyádat is) olyan recepteket tartalmaznak, amelyeket a tárgylapokaidon lévő szimbólumok felhasználásával tudsz elkészíteni a játék végén.

A rúnakőlapokán is megtalálható az 5 különböző tárgyszimbólum egyike, amiket felhasználhatsz a főzetek elkészítéséhez. A főzetkártyák pontozásának részletes leírását a 12. oldalon találod. Ne feledd, hogy mindegyik főzethez elegendő szimbólummal kell rendelkezned, hogy az összeset el tudd készíteni. (A karakterkártyádon lévő szimbólumot is felhasználhatod a főzetek elkészítéséhez.)

(Megjegyzés: Néhány „elvarázsolt” tárgylapokán 2 tárgyszimbólum látható. Ezek a tárgyak nagyobb mágikus erővel rendelkeznek, ezáltal hasznosabbak a főzetek elkészítéséhez. Bár a lapokán több szimbólum látható, továbbra is egy lapokának számítanak a gyűjteményedben. Például az a lapka, amin két tojásszimbólum látható, a pontozás szempontjából csak egy rejtélyes tojásnak számít, de mindkét szimbólum felhasználható főzetek készítéséhez.)

Elátkozott kincsesládák

Amikor megszerzel egy elátkozott kincsesládát, húzz 3 lapokát a képpel lefelé fordított tárgylapokák kupacából, és válassz ki 1-et, amit megtartasz. A másik 2 lapokát dobd el képpel felfelé a tárgylapokák mellé, ezeket a lapokakat ebben a játékban már nem fogjátok használni.



Alkonyat és holdfény célkártyák magyarázata

Alkonyatcélok

1, 2, 3 Legyél az első, aki a kártyán jelzett értékű varázslattal szerez meg egy lapokát. Azonnal megkapod, ha megszerzel egy lapokát az erdőből, vagy az erdőszellemtábláról a jelzett értékű varázslattal. Ha senki sem szerez lapokát a megfelelő értékű varázslattal, az alkonyatforduló végén a kártyát tegyéd vissza a játék dobozába. **4, 5** Az alkonyatforduló végén kell kiértékelni. **6** A különálló irányított területek olyan területek, amelyek nem élszomszédosak más területtel. Azonnal megkapod, ha van 3 különböző terület. **7** Azonnal megkapod, ha van egy három vagy több egybefüggő mezőből álló irányított terület. **8** Az erdő lapokainak felső sorára vonatkozik. Az alkonyatforduló végén kell kiértékelni. **9** Az alkonyatforduló végén kell kiértékelni. **10** Azonnal megkapod, ha megvan a 4 különböző szimbólum. A karakterkártyádon lévő szimbólum is számít. **11** Azonnal megkapod, ha végrehajtasz egy trükkös varázslatot. **12** Azonnal megkapja az a játékos, aki utolsóként szerez meg egy lapokát a csillagos varázslatjelzőjével. Ha van olyan játékos, aki nem szerzett lapokát a csillagos varázslatjelzőjével, az alkonyatforduló végén a kártyát vissza kell tenni a játék dobozába.

Holdfénycélok

1, 2, 3 Az irányított területeknek pontosan ekkora méretűeknek kell lenniük, és nem lehetnek szomszédosak egy másik irányított területtel. **4, 5, 12** Az irányított területek túl nőhetnek ezeken az alakzatokon, de mindegyik területet kártyánként csak egyszer veheted figyelembe. **6** Csak egy irányított területet pontozhatod le, még akkor is, ha két azonos méretű irányított terület van. **7** A központi mezők olyan mezők, amelyek nem érintkeznek az erdő szélével. **8** Az erdő 4 sarkában lévő mezők a sarokmezők. **9** 1 pontot kapsz minden varázslatjelzőért az erdőszellemtáblán. **10** A játék végén 2 további pontot kapsz minden megmaradt varázslatjelzőért (így egyenként 4 pontot érnek). **11** Az irányított területeket legalább egy mezőnek kell elválasztania egymástól.

AZ ALKONYATFORDULÓ VÉGE

Ha az erdőben lévő összes lapka gazdára talált (vagy minden játékos passzolt, mert egyik játékos sem szeretné megszerezni a megmaradt lapkákat), az alkonyatforduló véget ér. Hajtsátok végre a következő lépéseket a forduló befejezéséhez, és a holdfényforduló, vagyis az utolsó forduló előkészítéséhez:

1. Lapkák elvétele az erdőszellemtábláról

Felváltva vegyetek el lapkákat az erdőszellemtábláról, a tábla első mezőjén lévő varázslatjelző tulajdonosával kezdve az utolsó mezőn lévő varázslatjelző tulajdonosával bezárólag. Amikor lapkát választasz, fordítsd képpel lefelé a varázslatjelződet, majd vedd el egy tetszőleges lapkát az erdőszellemtábláról.

2. Árnyékvarázslat-jelzők megszerzése

Minden játékos, akinek az alkonyatforduló végén maradt fel nem használt varázslatjelzője, kap egy árnyékvarázslat-jelzőt minden megmaradt varázslatjelzője után, a jelzők értéke alapján (az árnyékvarázslatok magyarázatát lásd a 11. oldalon). A legerősebb megmaradt varázslatjelzővel rendelkező játékos vegye el a legmagasabb értékű árnyékvarázslatot, majd a második legerősebb varázslatjelzővel rendelkező játékos a következőt és így tovább.

(Megjegyzés: A döntetleneket az erdőszellemtáblán elfoglalt pozíciók alapján kell feloldani.)

3. Varázslatjelzők visszavétele

Vegyétek vissza az összes varázslatjelzőtöket az erdőből és az erdőszellemtábláról, majd tegyétek azokat képpel felfelé a játékkerületekre.

4. A felesleges varázslatjelzők eldobása

Minden megszerzett árnyékvarázslat-jelző után dobjátok el a legalacsonyabb értékű varázslatjelzőtöket, így minden játékosnak ugyanannyi varázslatjelzője lesz a következő fordulóban. Az eldobott varázslatjelzőkre ebben a játékban már nem lesz szükség.

5. Holdfénycélok felfedése

Fordítsátok képpel felfelé a holdfény célkártyákat, és tegyétek minden játékos számára jól látható helyre (ugyanoda, ahol az alkonyat célkártyák voltak az előző fordulóban).

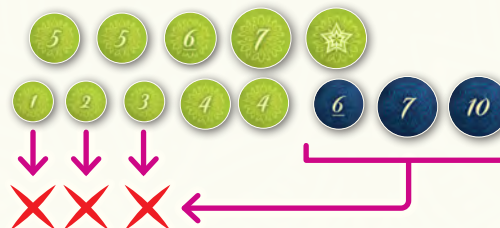
Az alkonyatforduló vége



1



2



3

4



5

6. Töltsétek fel az erdőt új tárgykártyákkal

Húzzatok fel tárgylapkát, és helyezétek azokat az asztalra, egy kis helyet hagyva az egyes lapkák között. Az erdő mérete, ami a játékosok számától függ, nem változik:

2 játékos: 16 tárgylapka, 4x4-es elrendezésben



3 játékos: 20 tárgylapka, 4x5-ös elrendezésben



4 játékos: 25 tárgylapka, 5x5-ös elrendezésben



7. Az erdőszellemtábla újratöltése

Húzzatok fel tárgylapkákat a játékosok számának megfelelően, és tegyétek azokat az erdőszellemtábla megfelelő lapkahelyeire.

2 játékos: 4 lapka

3 játékos: 5 lapka

4 játékos: 6 lapka



Készen álltok a holdfényfordulóra. Ez a forduló ugyanúgy zajlik, mint az alkonyatforduló, azzal a kivétellel, hogy most már a holdfénycélokat tudjátok teljesíteni. A holdfénycélokat MINDEN játékos teljesítheti, és az értük járó pontokat csak a játék végén kapjátok meg.

A holdfényfordulót az kezdi, aki utoljára vett el lapkát az erdőszellemtábláról. Ez a játékos lehelyezi a legalacsonyabb értékű varázslatát az erdő egy tetszőleges tárgylapkájára.

Árnyékvarázslat-jelzők használata

Az árnyékvarázslat-jelzőket a varázslatjelzők helyett használhatod az erdőben, hogy lapkákat szerezz. A saját varázslatjelzőkkel ellentétben az árnyékvarázslatok használatuk után már nem tartoznak az azt kijátszó játékoshoz, így ezeket nem tudod áthelyezni az erdőszellemtáblára és nem veheted figyelembe az irányított területek meghatározásakor.

A HOLDFÉNYFORDULÓ VÉGE

Ha az összes lapka gazdára talált (vagy minden játékos passzolt, mert egyik játékos sem szeretné megszerezni a megmaradt lapkákat), a holdfényforduló véget ér.

1. Lapkák elvétele az erdőszellemtábláról

Akárcsak az alkonyatforduló végén, felváltva vegyetek el lapkákat az erdőszellemtábláról, a tábla első mezőjén lévő varázslatjelző tulajdonosával kezdve az utolsó mezőn lévő varázslatjelző tulajdonosával bezárólag. Amikor lapkát választasz, fordítsd képpel lefelé a varázslatjelződet, majd vegyél el egy tetszőleges lapkát.

2. Tükörkőlapkák hozzárendelése

Helyezétek a tükörkőlapkáitokat azokhoz a lapkákhöz, amelyeket le szeretnétek másolni.

(Megjegyzés: Ezt általában minden játékos egyszerre hajtja végre, de ha egy pontot érő tárgy miatt, mint például a rejtélyes tojás, vita alakul ki, sorrendben hajtsátok végre ezt a lépést, azzal a játékosal kezdve, aki utoljára vett el lapkát az erdőszellemtábláról.)



3. Pontozás (12. oldal)

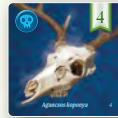


PONTOZÁS

Pontokat kaptok a tárgylapkákért, a főzetkártyákért, a teljesített alkonyat- és holdfénycélokért, a megmaradt varázslatjelzőkért és a fel nem használt karakterképességért (a haladó játékváltozatban), továbbá egy pontot veszítetek minden elért kincsesláda után. A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz. Döntetlen esetén az a játékos győz, aki magasabb pozícióban áll az erdőszellemtáblán.

1 Koponyák

Megkapod a koponyalapkaídon látható pontokat.



2 Tűzmadártollak

Aszerint kapsz pontokat, hogy összesen mennyi tűzmadártollat gyűjtöttél.

(Megjegyzés: Ha több, mint 7 tűzmadártollad van, a további tollak egy új készletnek számítanak, és mindkét készletet le kell pontoznod.)



3 Gombák

Az egyes gombakészletekért különbözőképpen kapsz pontokat.

Egyetlen duode dax lapka 0 pontot ér, míg egy 2 lapkából álló készlet 9 pontot.

Egyetlen tripti fungus lapka 3 pontot ér, míg egy 2 lapkából álló készlet 0 pontot, egy 3 lapkás készlet pedig 13 pontot.

(Megjegyzés: Minden gombafajtából teljesnek kell lennie a készletnek, mielőtt egy újabb készletet kezdenél.)



4 Gyógynövények

Megkapod a gyógynövénylapkaídon látható pontokat, továbbá pontot kapsz minden 3, 4 vagy 5 különböző gyógynövényből álló készletért. A „J” dzsókernek számít, amit tetszőleges fajtájú gyógynövényként vehetsz figyelembe.

(Megjegyzés: Bármennyi gyógynövénykészletet lehet.)



5 Rejtélyes tojások

A rejtélyes tojás lapkák pontértéke aszerint változik, hogy a többi játékoshoz képest hány rejtélyes tojással rendelkezel. Ha neked van a legtöbb rejtélyes tojásod, 4 pontot kapsz minden rejtélyes tojás lapkáért, ha a második legtöbb, akkor lapkánként 3 pontot, ha a harmadik legtöbb, lapkánként 2 pontot, ha a negyedik legtöbb, lapkánként 1 pontot kapsz. Ha két vagy több játékos döntetlenre áll, az a játékos kapja a magasabb pontszámot, aki magasabb pozícióban áll az erdőszellemtáblán.



6 Elátkozott kincsesládák

Minden elért kincsesláda után egy pontot veszítesz.



7 Főzetkártyák

Pontot kapsz a tárgylapkáidon és a karakterkártyádon lévő szimbólumok segítségével elkészített főzetekért.

(Megjegyzés: A két szimbólummal rendelkező lapkák felhasználhatók két különböző főzet elkészítéséhez is, de minden szimbólum csak egyszer használható – lásd a pontozási példát.) Egyes főzetkártyákhoz két különböző szintű teljesítés tartozik. Ezekért a kártyákért annyi pontot kapsz, amennyi az elért legmagasabb szintű teljesítés mellett látható.)



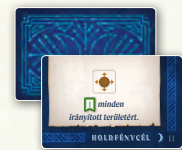
8 Alkonyatcélok

Megkapod az alkonyatfordulóban megszerzett kártyáidon látható pontokat.



9 Holdfénycélok

Aszerint kapsz pontokat, hogy milyen mértékben sikerült teljesíteni a három holdfénycél követelményeit.



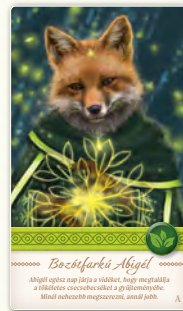
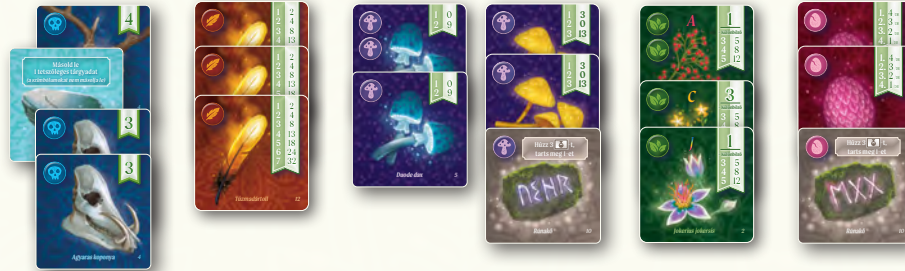
10 Megmaradt varázslatjelzők

2 pontot kapsz minden megmaradt varázslatjelzőért (az árnyékvarázslatjelzőket is beleértve).



Példa a pontozásra

	D	M	F
	14	3	4
	8	24	12
	9	13	18
	10	14	4
	6	2	12
	-1	-1	-2
	14	10	19
	3	3	3
	6	4	7
	2	0	2
	0	2	0
	71	74	79



11 Fel nem használt karakterképességek (A haladó játékváltozatban)

2 pontot kapsz, ha nem használtad fel a karaktered képességét.

(Megjegyzés: Több lapka pontozása attól függ, hogy a készleten belül hány lapkával rendelkezel. Az elvarázsolt tárgyakon több szimbólum látható, amelyek segíthetnek több főzetet elkészíteni, de ezek is csak egyetlen lapkának számítanak. Például egy 7 tűzmadártollból álló készlethez 7 lapkára van szükséged és nem 7 szimbólumra.)

Dávid a tükörközlapkájával a 4 pontos koponyalapkát szeretné lemásolni, ezért ehhez a lapkához rendeli. Megjegyzés: A tükörkövel lemásolt tárgylapkák csak az adott lapkatípus pontozásakor vehetők figyelembe, a szimbólumokat NEM másolják le, így nem használhatók a főzetkártyák teljesítésére. Dávidnak tehát továbbra is csak 3 koponya szimbóluma van.

Összesen 14 pontot kap a 3 koponyáért és az 1 lemásolt koponyáért.

8 pontot kap a 3 tűzmadártollból álló készletéért.

9 pontot kap a 2 duode daxból álló készletéért, a 2 tripti fungilusból álló készlete viszont 0 pontot ér, így Dávid összesen 9 pontot kap a gombákért.

A 3 gyógynövénylapkáján összesen 5 pont látható, és további 5 pontot kap a 3 különböző gyógynövényért. Dávid tehát összesen 10 pontot kap a gyógynövényekért.

Minden rejtélyes tojás lapkája 3 pontot ér, mivel neki van a második legtöbb ilyen lapkája. Móninak 1, Fanninak pedig 3 rejtélyes tojása van. Dávid tehát összesen 6 pontot kap a rejtélyes tojásokért.

Dávid 1 pontot veszít az elátkozott kincsesládája miatt.

Sikerült teljesen elkészítenie az első két főzetet, de a harmadik kártyájához hiányzik még egy koponyaszimbólum. Dávid így összesen 14 pontot kap a főzetkártyáiért.

3 pontot kap az egyetlen begyűjtött alkonyat célkártyájáért, és további 6 pontot kap a teljesített holdfénycélokért.

Dávidnak 1 fel nem használt varázslatjelzője van, amiért 2 pontot kap.

Mivel felhasználta a karaktere képességét, a fel nem használt karakterképességért nem kap pontot.

Dávid így összesen 71 pontot szerzett.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

Készítsd elő a játékot a 2 játékosra, a következő változtatásokkal:

Az előkészületek során az „ellenfelednek” is készítsd elő a játékterületét. Neki nincs szüksége karakterkártyára és kezdő főtárcsára, csak a normál 2 fős játék során használt varázslatjelzőkkel rendelkezik. Rendezd sorba az ellenfeled varázslatjelzőit a legmagasabbtól a legalacsonyabbig, hogy a játék során könnyen használhasd azokat.

Az ellenfeled lépéseit az egyszemélyes játékváltozathoz tartozó ellenfélpakli határozza meg. Keverd meg a paklit, és tedd könnyen elérhető helyre. Ezeknek a kártyáknak a felfedésével fogod meghatározni az ellenfeled lépéseit. Egyszemélyes játék esetén azt javasoljuk, hogy a haladó szabályokkal játszd a játékot, vagyis a karakterkártyád „B” oldalát használd.

Az egyszemélyes játékváltozat tartozékai



Ellenfélpakli



Az ellenfeled varázslatjelzői

Az alkonyat- és a holdfényfordulóban is te kezdod a játékot. A forduló elején az ellenfeled mindig utánad kerül sorra.

Az ellenfeled körében fedd fel az ellenfélpakli legfelső kártyáját, és a kártyának megfelelően hajtsd végre az akcióját.

Amikor az ellenfelednek varázsolnia vagy passzolnia kell, fel kell fedned egy új kártyát az ellenfélpakliból, és rá kell helyezned a korábbi kártyára.

Ez a kártya átveszi a korábban felfedett kártya helyét. Ha elfogy az ellenfélpakli, csak keverd meg az összes felfedett kártyát, és alkoss egy új, képpel lefelé fordított húzópaklit.

Az ellenfélpakli kártyái



A kártyák egyes részein különböző akciók láthatók, és attól függően, hogy a játék melyik lépése következik, az ellenfeled ezek alapján fog cselekedni. Ha az ellenfelednek varázsolnia vagy passzolnia kell, a kártya középső részét használja. Az itt látható varázslat erőssége határozza meg, hogy az ellenfeled varázslatot játszik ki vagy passzol.

A kártyák középső részének három típusa van:

1. 1-GYEL (VAGY TÖBBEL) ERŐSEBB

Ha tud, az ellenfeled kijátszik egy varázslatot, ami erősebb a legutóbbi varázslatodnál. Ha lehetséges, az eggyel erősebb varázslatot fogja választani, és innen lép egyre feljebb, amennyiben szükséges. Ha az ellenfelednek nincs erősebb varázslata, akkor passzol.



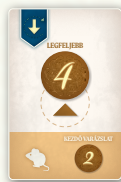
2. (#) VAGY ERŐSEBB

Az ellenfeled a jelzett erősségű varázslatot fogja kijátszani, vagy annál magasabb értékű varázslatot, ha ez szükséges ahhoz, hogy legyőzzön téged. Ha az ellenfelednek nincs erősebb varázslata a legutóbbi varázslatodnál, akkor passzol.



3. LEGFELJEBB (#)

Az ellenfeled a lehető legkisebb értékű varázslatot fogja kijátszani, de legfeljebb a kártyán jelzett értékű varázslatot. Ha a legutóbbi varázslatod erősebb a maximum értéknél vagy az ellenfelednek nincs a maximumot meg nem haladó értékű varázslatjelzője, akkor passzol.



Varázslás iránya



Ha az ellenfeled varázsol, a kártya bal felső sarkában látható, hogy az utolsó varázslatodtól számítva melyik irányban helyezi le a varázslatjelzőjét. Ha a varázslatot a kártyán jelzett irányban (észak, kelet, dél vagy nyugat) nem lehet szabályosan lehelyezni, akkor az óramutató járása szerint következő szabad helyre játssza ki a varázslatot.

Erdőszellemtábla jelzése



Ha az ellenfeled passzol, megszerzed az aktuális tárgylapkát. A kártya bal alsó sarkában látható, hogy az ellenfeled visszaveszi-e a kijátszott varázslatait a játékterületére vagy a **legerősebb** kijátszott varázslatjelzőjét áthelyezi az erdőszellemtáblára, és csak a többi varázslatjelzőjét veszi vissza.

Az ellenfél kezdő varázslata



Ha az ellenfeled megszerz egy lapkát, akkor ő lesz a „kezdőjátékos” a következő varázslásfázisban. Fedj fel egy új kártyát az ellenfélpakliból, amelynek a jobb alsó sarkában lévő szám jelzi, hogy az ellenfeled milyen erősségű varázslatot fog kijátszani kezdő varázslatként. Ha már nincs nála a kártyán jelzett varázslatjelző, akkor mindig egy alacsonyabb értékű varázslatot fog kijátszani, kezdve az eggyel alacsonyabbal, és így tovább. Ha már nincs nála alacsonyabb értékű varázslatjelző, akkor egy erősebb varázslatot játszik ki, kezdve az eggyel erősebbel, és így tovább. Ha elfogytak a varázslatjelzői, akkor a forduló hátralévő részében passzolnia kell, és automatikusan te kerülsz sorra mindaddig, amíg ki nem játszottad az összes varázslatjelzőt, amit szeretnél.

Fontos kivétel: Ha az ellenfelednek bármikor lehetősége van trükkös varázslatot végrehajtani (ő a kezdőjátékos, és tud olyan mezőre varázslatot kijátszani, ami mellett nincs szabad mező), mindig lehelyezi oda a legalacsonyabb elérhető varázslatjelzőjét. Ha több helyen is tud trükkös varázslatot végrehajtani, akkor az erdő bal felső sarkától kezdve mindig balról jobbra és felülről lefelé haladva választ. Ezzel azonnal megszerzi a lapkát, és te leszel a kezdőjátékos a következő varázslásfázisban. A következő kezdő varázslatodat az erdő BÁRMELYIK lapkájára lehelyezheted.

Egy lapka megszerzése

Amikor megszerzel egy lapkát, gyűjtsd be ugyanúgy, mint a többjátékos változatban. Ha az ellenfeled szerez meg egy lapkát, csak tedd képpel lefelé a játékterületére.

Az ellenfeled nem kap pontot a begyűjtött lapkáiért, csak azért gyűjt lapkákat, hogy elvegye azokat előled, ezzel megakadályozva, hogy magasabb pontszámot érj el.

Ha az ellenfeled olyan lapkát szerez meg, ami további akciót igényel, mint a rúnakövek vagy az elátkozott kincsesládák, hagyd figyelmen kívül az akciót, és a lapkát tedd képpel lefelé a játékterületén lévő kupacba.

Amikor az ellenfeled a fordulók végén tárgylapkákat vesz el az erdőszellemtábláról, a bal felső sarokból indulva mindig balról jobbra és fentről lefelé haladva az első elérhető lapkát választja.

Ha trükkös varázslatot hajtasz végre

Miután trükkös varázslatot hajtasz végre, az ellenfeled az erdő bal felső sarkából indulva mindig balról jobbra és fentről lefelé haladva az első szabad lapkára helyezi le a kezdő varázslatát.

Alkonyatcélok

Az ellenfeled teljesítheti az alkonyatcélokat, és ezzel megakadályozza, hogy megszerzed azokat. A döntetleneket ugyanúgy az erdőszellemtáblán elfoglalt pozíciótok alapján kell feloldani.

Pontozás

A pontozás ugyanúgy történik, mint a többjátékos változatban, egy kivétellel: a rejtélyes tojásokért az általat begyűjtött tojások száma alapján kapsz pontokat.

- 1-2 minden lapka 1 pontot ér
- 3 minden lapka 2 pontot ér
- 4 minden lapka 3 pontot ér
- 5+ minden lapka 4 pontot ér

Az egyszemélyes játékváltozatban versenyezhetsz saját magad ellen, vagy kihívhatod a barátaidat, hogy megnézzétek, ki tudja a legtöbb pontot gyűjteni. Az alábbi táblázat alapján megnézheted, hogyan teljesítettél. Próbára teheted magad a 18. oldalon lévő küldetésekkel is, ahol előre meghatározott előkészületeket és célokat találsz.

- 50+ Remek kezdés!
- 60+ Kezdesz ráérezni!
- 70+ Nagyon jó!
- 80+ Kiváló!
- 90+ Varázslatos!
- 100+ Elképesztő!
- 110+ Hihetetlen!



CSALÁDI JÁTÉKVÁLTOZAT

A családi játékváltozat egyszerűsíti a szabályokat, hogy azok is élvezhessék a játékot, akik könnyedebb játékményre vágnak. A családi játékváltozat arra is kiváló, hogy a fiatalabb és kevésbé tapasztalt játékosokat bevezessük a játékba.

Kövessétek a normál játékváltozat előkészületeit az alábbi változtatásokkal:

1. Tegyétek félre az **alkonyat és holdfény célkártyákat, az árnyékvarázslat-jelzőket és az erdőszellemtáblát**, ezeket nem fogjátok használni.
2. Minden játékos távolítsa el az 1-es és 2-es varázslatjelzőjét, ezekre nem lesz szükség. (A játékosok száma alapján a szokásos módon távolítsátok el a szükséges jelzőket.)

(Opcionális: Dönthettek úgy is, hogy eltávolítjátok a rúnaközlapkákat, a főzetkártyákat és a kezdő főzetkártyákat, ha szeretnétek tovább egyszerűsíteni a játékot.)

A játék a szokásos módon zajlik, a következő kivételekkel:





- Mivel nincs erdőszellemtábla, minden varázslásfázis után vegyétek vissza az összes sikertelen jelzőtöket.
- Nincsenek alkonyat- és holdfénycélok, így ezekért nem szerezhettek pontokat.
- Nincsenek árnyékvarázslat-jelzők, ezért az alkonyatforduló végén nem cseréletek le a jelzőiteket.
- Ha a rejtélyes tojás pontozásakor döntetlen alakul ki, minden érintett játékos megkapja az adott helyezéért járó pontot.

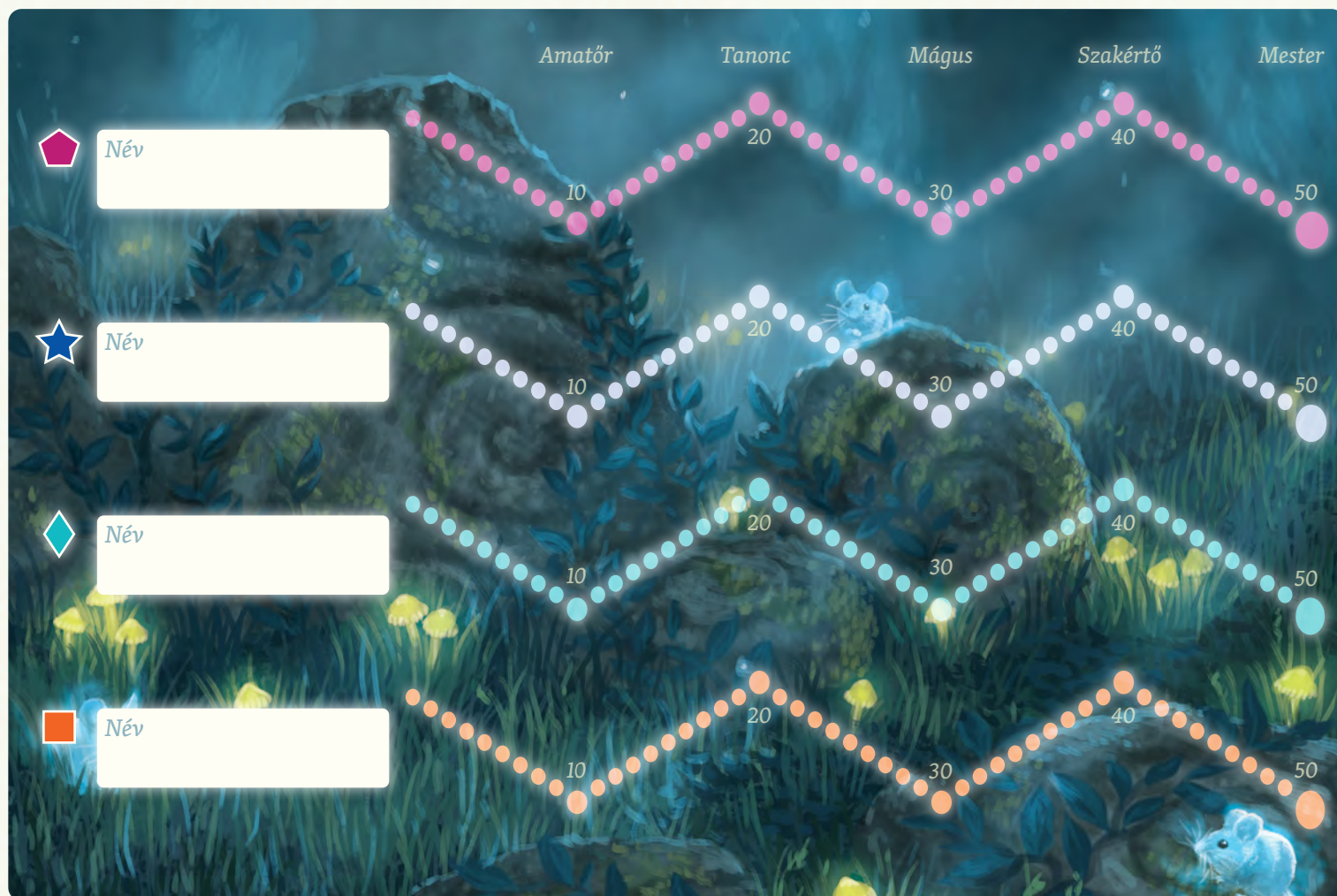
(Opcionális: Ha eltávolítottátok a rúnaköveket és a főzetkártyákat a játékból, a lapkákon látható szimbólumokat hagyjátok figyelmen kívül, a főzeteket nem fogjátok pontozni.)

KÜLDETÉSEK ÉS KIHÍVÁSOK

A küldetések többszemélyes és egyszemélyes játékokban is teljesíthetők és nyomon követhetők. Alább látható a teljesítménysáv, amelyen legfeljebb 4 játékos tarthatja számon a haladását. Bármikor elkezdhetitek gyűjteni a teljesítménypontokat, ehhez írtok be a neveteket az üres mezők egyikébe. Amikor játszotok, válasszatok egyet a három változat közül: küldetések (18. oldal), normál játék (19. oldal) vagy szabálymódosítások (19. oldal), és kövessétek az utasításokat.

A küldetések során minden fordulóban a kijelölt karakterkártyákkal, valamint alkonyat és holdfény célkártyákkal játszotok. Azt javasoljuk, hogy az 1. küldetéssel kezdjétek, és sorban haladjatok, amint egy küldetést teljesítettetek.

Mostantól, ha bármikor teljesítménypontot szereztek az egyik változatban, színezzétek be a saját mintákat az adott kihívásnál (   ), majd gyertek vissza erre az oldalra és színezzétek be egy kört.



#	NEH.	KAR.	1	2	3	1	2	3	PONT	1. CÉL	2. CÉL	3. CÉL	TELJESÍTVE
1	KÖNNYŰ	Róbert	3	5	12	8	11	12	75	Szerezz 10+ pontot koponyákból.			🔷🔹🌟🔴
2	KÖNNYŰ	Sára	8	9	11	3	5	9	75	Gyűjts be 5+ lapkát egy adott típusból.			🔷🔹🌟🔴
3	KÖNNYŰ	Abigél	1	7	10	1	6	10	75	Készíts el 3+ teljes főzetet.			🔷🔹🌟🔴
4	KÖNNYŰ	Frigyes	2	4	6	2	4	7	80	Szerezz 20+ pontot tojásokból.			🔷🔹🌟🔴
5	KÖNNYŰ	Sára	1	8	12	1	5	8	80	Szerezz 15+ pontot gyógynövényekből.			🔷🔹🌟🔴
6	KÖNNYŰ	Abigél	3	7	10	3	6	7	80	Gyűjts be egy teljes készletet mindkét gombafajtából.			🔷🔹🌟🔴
7	KÖZEPES	Sára	2	5	9	2	7	11	85	Szerezz 15+ pontot koponyákból.	Ne gyűjts be gombát.		🔷🔹🌟🔴
8	KÖZEPES	Róbert	4	7	1	4	10	12	85	Gyűjtsd be egy teljes gyógynövénykészletet.	Ne gyűjts be tollat.		🔷🔹🌟🔴
9	KÖZEPES	Frigyes	6	9	12	4	6	9	85	Szerezz 10+ pontot holdfénycélokból.	Gyűjts be 3 különböző rúnakövet.		🔷🔹🌟🔴
10	KÖZEPES	Abigél	5	8	10	1	4	10	85	Gyűjtsd be egy teljes tollkészletet.	Ne gyűjts be koponyát.		🔷🔹🌟🔴
11	KÖZEPES	Frigyes	3	4	10	2	5	11	90	Ne teljesíts alkonyatcélt.	Gyűjts be 5-öt 2 lapkatípusból.		🔷🔹🌟🔴
12	KÖZEPES	Róbert	8	9	12	5	7	12	90	Szerezz 20+ pontot főzetekből.	Gyűjts be 6+ tojást.		🔷🔹🌟🔴
13	KÖZEPES	Sára	4	6	11	3	7	12	90	Szerezz 20+ pontot gyógynövényekből.	Pontozz le 2+ alkonyatcélt.		🔷🔹🌟🔴
14	KÖZEPES	Abigél	1	2	3	2	6	10	90	Ne gyűjts be tojást.	Ne legyen árnyékvarázslatod.		🔷🔹🌟🔴
15	NEHÉZ	Frigyes	2	7	11	1	6	11	95	Ne gyűjts be kincsesládát.	Készíts el 3+ teljes főzetet.	Gyűjts be 5+ koponyát.	🔷🔹🌟🔴
16	NEHÉZ	Róbert	1	5	6	3	8	9	95	Szerezz 25+ pontot főzetekből.	Ne gyűjts be tükörkövet.	Legyen egy fordulóban tiéd az utolsó mező az erdőszellemábrán.	🔷🔹🌟🔴
17	NEHÉZ	Frigyes	4	10	12	5	8	10	95	Szerezz 12+ pontot holdfénycélokból.	Gyűjts be 1+ lapkát mind a 8 típusból.	Használj fel 2 tükörkövet 2 különböző típusként.	🔷🔹🌟🔴
18	NEHÉZ	Abigél	3	9	11	2	7	12	100	A holdfény fordulóban NE szerezz lapkát az erdőszellemábráról.	Ne gyűjts be tükörkövet és dzsóker gyógynövényt.	Gyűjts be 5+ elvarázsolt tárgyat.	🔷🔹🌟🔴
19	NEHÉZ	Sára	1	6	7	4	9	11	100	Szerezz 15+ pontot alkonyat/holdfény célokból.	Ne gyűjts be 5-nél több lapkatípust.	Ne hajts végre trükkös varázslatot az alkonyatfordulóban.	🔷🔹🌟🔴
20	NEHÉZ	Róbert	2	5	8	1	5	8	100	Pontozd le mind a 3 alkonyatcélt.	Gyűjts be 7+ lapkát egy adott típusból.	Készíts el 4+ teljes főzetet.	🔷🔹🌟🔴

Kihívások (normál játék)

A normál szabályok szerint készítsétek elő és játsszátok a játékot.

#	CÉL	TELJESÍTVE
1	Szerezz 60+ pontot.	🍷 🍊 🌟 📦
2	Szerezz 70+ pontot.	🍷 🍊 🌟 📦
3	Szerezz 80+ pontot.	🍷 🍊 🌟 📦
4	Szerezz 90+ pontot.	🍷 🍊 🌟 📦
5	Szerezz 100+ pontot.	🍷 🍊 🌟 📦
6	Szerezz 110+ pontot.	🍷 🍊 🌟 📦
7	Szerezz 15+ pontot főzetekből.	🍷 🍊 🌟 📦
8	Szerezz 20+ pontot főzetekből.	🍷 🍊 🌟 📦
9	Szerezz 25+ pontot főzetekből.	🍷 🍊 🌟 📦
10	Szerezz 20+ pontot dzsákból.	🍷 🍊 🌟 📦
11	Szerezz 36+ pontot tűzmadártollakból.	🍷 🍊 🌟 📦
12	Szerezz 30+ pontot gombákból.	🍷 🍊 🌟 📦
13	Szerezz 25+ pontot gyógynövényekből.	🍷 🍊 🌟 📦
14	Szerezz 30+ pontot rejtélyes tojásokból.	🍷 🍊 🌟 📦
15	Gyűjts be 5+ rúnakövet.	🍷 🍊 🌟 📦
16	Gyűjts be 3+ elátkozott kincsesládát.	🍷 🍊 🌟 📦
17	Gyűjts be 3+ tükörkövet.	🍷 🍊 🌟 📦
18	Szerezd meg mind a 3 alkonyatcélt.	🍷 🍊 🌟 📦
19	Szerezz 7+ pontot holdfénycélokból.	🍷 🍊 🌟 📦
20	Szerezz 10+ pontot holdfénycélokból.	🍷 🍊 🌟 📦
21	Szerezz 15+ pontot holdfénycélokból.	🍷 🍊 🌟 📦
22	Foglald el az összes mezőt az erdőszellemablán.	🍷 🍊 🌟 📦
23	Gyűjts be 7+ lapkát egy adott típusból.	🍷 🍊 🌟 📦
24	Gyűjts be 9+ lapkát egy adott típusból.	🍷 🍊 🌟 📦
25	Gyűjts be 2+ lapkát mind a 8 típusból.	🍷 🍊 🌟 📦

Kihívások (szabálymódosítások)

A módosított szabályok szerint készítsétek elő és játsszátok a játékot.

#	SZABÁLYMÓDOSÍTÁSOK	TELJESÍTVE
1	<p>Kicsavart fák: Mindkét fordulóban a képen látható módon rendezzétek el az erdőt:</p> <p>1-2 játékos: </p> <p>3 játékos: </p> <p>4 játékos: </p>	🍷 🍊 🌟 📦
2	<p>Duplázd a tétet: A korábbi varázslatnál mindig legalább 2-vel erősebb varázslatot kell kijátszani.</p>	🍷 🍊 🌟 📦
3	<p>Főzés előkészítve: A játék kezdetén minden játékos kap 3 további véletlenszerű főzetkártyát a főzetkártyapakliból. Távolítsátok el a rúnakőlapkákat a játékból.</p>	🍷 🍊 🌟 📦
4	<p>Kincsesládák nyomában: Amikor begyűjtesz egy elátkozott kincsesládát, azt azonnal kicserélheted egy másik játékban lévő lapkával az erdőben vagy az erdőszellemablán VAGY végrehajthatod a szokásos akcióját.</p>	🍷 🍊 🌟 📦
5	<p>Drágakövek: A tükörköveket a szokásos módon használhatod, de ha nem használod fel egy másik lapka lemásolására, 5 pontot kapsz a játék végén.</p>	🍷 🍊 🌟 📦