



Lángművesek

JÁTÉKSZABÁLY

Üdv minálunk!

A kézműves sárkányok ügyes kis lények, tehetségüknek köszönhetően rengeteg finomságot és hasznos tárgyat tudnak elkészíteni. A boltosok körében nagyon keresettek, művészetükkel mindig elbűvölik a vendégeket.

Te egy lángörző vagy – tudsz beszélni a sárkányok nyelvén. Találd meg a számukra megfelelő otthont, ahol különleges képességeikkel segíthetnek lenyűgöző áruk megalkotásában!

Minél több sárkánynak és boltosnak segítesz, annál népszerűbb leszel. A játék végén a legtöbb hírnévvel rendelkező játékosra úgy fognak emlékezni, mint a lángok mesterére.

Tartalomjegyzék

3 Tartozékok	13 A játék vége
4 Előkészületek	13 Különleges sárkányok
6 Áttekintés	14 Képességek
7 Begyűjtés egy boltból	17 Segítők
10 Egy bolt bűbájolása	18 Egyszemélyes játékváltozat
12 A köröd vége	

Tartozékok

6 JÁTÉKOS-
JELÖLŐ

6 HÍRNÉV-
JELÖLŐ

1 A VÁROS
TÉRKÉPE



8 JÁTÉKOS-
SEGÉDLET



36 KÉZMŰVES
SÁRKÁNY
KÁRTYA

+6 KEZDŐ KÉZMŰVES
SÁRKÁNY KÁRTYA



36 KÜLÖNLEGES
SÁRKÁNY
KÁRTYA



28 BOLT-
KÁRTYA

+6 KEZDŐ
BOLTKÁRTYA



36 BŰBÁJKÁRTYA
(2 PAKLI)



7 SEGÍTŐ-
KÁRTYA



210 ÁRUJELZŐ

24 ARANY-
ÉRME



EXTRA BOLTHELYEK

3–5 játékos esetén két extra bolt hely van a városban (összesen 14).

Előkészületek

1 A VÁROS ÉS A KEZDŐ BOLTOK

- Terítsétek ki a **város térképét** az asztalra.
- A **6 kezdő boltot** tegyétek képpel felfelé egy-egy tetszésetek szerint választott boltmezőre a városban.
- Tegyétek a **kezdő kézműves sárkányokat** képpel felfelé, a kártyák bal felső sarkában látható **ikonnal megegyező** boltok első sárkánymezőjére (amin a ikon látható).

2 ÁRUK ÉS ARANYÉRMÉK

- Az **árufeljelzőket (árakat)** típusok szerint válogassátok szét, és tegyétek mindenki számára könnyedén elérhető helyre (érdekmes a város mindkét végébe tenni egy-egy kupacot).
- Az **aranyérméket** tegyétek a városban található **szökőkútra**.

3 A BOLTOK PAKLIJA

- A boltkártyákat válogassátok szét a bal felső sarkukban található **ikonok** szerint. Alkossatok egy-egy paklit mind a **6 árutípushoz** tartozó boltkártyából (/ / / / /). Az **ezektől eltérő ikonú** boltkártyákból pedig egy 7. paklit.
- Képpel lefelé** külön-külön keverjétek meg mind a 7 paklit, és húzzátok **egy-egy** kártyát **mind** a 6 árutípushoz tartozó pakliból, valamint **4** kártyát a **7. pakliból**. Így alkotva egy **10 boltkártyából** álló, képpel lefelé fordított paklit.



- Ez a **boltok paklija**. Keverjétek össze, és tegyétek a város mellé.

Miután jobban megismerkedtetek a játékkal, a boltok pakliját úgy állíthatjátok össze, ahogy csak szeretnétek.

4 KÉZMŰVES SÁRKÁNYOK

- Ha **2 vagy 3 fővel** játszatok, akkor az alábbiak szerint távolítsátok el **kézműves sárkányokat** a játékból:
 - 2 fővel:** Távolítsátok el **12 sárkányt** (kettőt mindegyik árutípusból).
 - 3 fővel:** Távolítsátok el **6 sárkányt** (egyet mindegyik árutípusból).
- A megmaradt kézműves sárkányokat keverjétek össze, és alkossatok egy kézműves paklit a **szökőkút** mellett található mezőre.
- Húzzátok fel a pakli **legfelső 5** lapját, és tegyétek azokat képpel felfelé a **parkba**.



SEGÍTŐK ÉS EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

A segítők és az egyszemélyes játékváltozat leírását a 17. oldalon találjátok.

5 KÜLÖNLEGES SÁRKÁNYOK

- Keverjétek össze a **különleges sárkányokat**, és alkossatok belőlük egy különleges paklit a **szökőkút** mellett található mezőre.

6 BŰBÁJOK

- Válasszátok ki a **lila** vagy **arany** bűbájkártyák pakliját (az első játékhoz a lilát javasoljuk).
- A kiválasztott paklit keverjétek meg, és tegyétek képpel lefelé a hírnévsávon belül található mezőre.
- Húzzátok fel a pakli **legfelső 5 lapját**, és tegyétek azokat egy sorba képpel felfelé a pakli mellé.

7 JÁTEKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

- Minden játékos válasszon egy **játékosjelölőt** 🐉, vegye magához az azzal megegyező színű **hírnévjelölőt** ♥ és **játékossegédletet** is. A nem használt tartozékokat tegyék vissza a játék dobozába.
- A **hírnévjelölőket** tegyék a hírnévsáv mellé. Az lesz a **kezdőjátékos**, aki utoljára látott sárkányt.
- Osszátok minden játékosnak **3 kézműves sárkányt**.
- Osszátok minden játékosnak **2 különleges sárkányt**. Mindenki válasszon a kettő közül egyet, amit megtart, a másik kártyát pedig tegye vissza a különleges pakli aljára.
- Ha **3 főnél többen** játszatok, akkor a 4. és 5. játékos vegyen magához egy-egy általa választott árut.



A kijátszás pillanatáig titokban tarthatod, hogy milyen kézműves és különleges sárkányok vannak nálad, de a kártyáid darabszáma nyílt információ.

Áttekintés

A célod, hogy a város leghíresebb és legsikeresebb lángőrőzje legyél. Látogasd meg a boltokat, találj meg a **kézműves sárkányoknak** a legmegfelelőbb helyeket, **szórj bűbájokat** a boltokra és teljesítsd a **különleges sárkányaid** titkos céljait, hogy minél több **hírnevet** ❤️ szerezz.

A játék az óramutató járásával megegyező irányban halad, elsőként a **kezdő-játékos** kerül sorra. A játékosoknak a körükben meg kell látogatniuk egy új **boltot**, ahol dönteniük kell, hogy különböző **árakat** gyűjtenek vagy **bűbájt** szórnak a boltra. A játék egészen addig tart, ameddig a kézműves sárkányok paklija vagy a bűbájkártyák paklija el nem fogy (lásd „A játék vége” bekezdést a 18. oldalon).

A játék végén a **legtöbb hírnévvel** rendelkező játékos lesz a győztes.

Kézműves sárkányok

Bűbajok



Egy kör áttekintése

A körödben meg kell látogatnod egy **új** boltot, ezután döntened kell, hogy **begyűjtesz** vagy **bűbájolsz**.

A köröd végén ellenőrizned kell a **város bővíthetőségét**, ezután a limiteket figyelembe véve **vissza kell tenned** kézműves sárkányokat a pakli aljára, illetve el kell dobnod árakat, majd **fel kell töltened** a bűbájkártyák és kézműves sárkányok mezőit.

A következőkben részletesen kitérünk egy játékos körének minden lépésére.

Bolt meglátogatása

A köröd elején válaszd ki, hogy melyik boltot szeretnéd meglátogatni, majd a játékosjelölődet tedd annak a boltnak a kártyájára. **Nem választhatod** azt a boltot, amit az előző körödben látogattál meg.

Ha egy boltban már **egy vagy több játékos** is jelen van, akkor **minden** ott tartózkodó játékosnak **egy** tetszőlegesen választott **árut** (vagy 1 aranyérmét) kell fizetned a készletéből. Ha nem tudsz fizetni, másik boltot kell választanod.



PÉLDA: Tamás még annak ellenére is meg szeretné látogatni a Tündöklő Talárokot, hogy már van ott két másik játékos. Ezért úgy dönt, hogy Hannának 1 🍷-et, Krisztinek pedig 1 🧪-t ad.

Begyűjtés egy boltból

Ha az általad meglátogatott boltban **begyűjtés** akciót választasz, akkor **sorrendben haladva** hajtsd végre a következő lépéseket:

- 1 BEGYŰJTÉS:** Árukat, aranyérméket és sárkányokat kapsz a boltból, a bennük tevékenykedő kézműves sárkányoktól, illetve a bűbájok után.
- 2 EGY SÁRKÁNY KIJÁTSZÁSA (OPCIONÁLIS):** A kezedből kijátszhatasz egy üres sárkánymezőre egy olyan kézműves sárkánykártyát, aminek ikonja azonos egy, a mezőn látható ikonnal. Ezután megkapod a mezőn feltüntetett jutalmakat.
- 3 EGY SÁRKÁNY FELTÜZELÉSE (OPCIONÁLIS):** Használhatod az egyik, boltban tartózkodó kézműves sárkány  képességét.
- 4 BOLT KÉPESSÉGÉNEK HASZNÁLATA (OPCIONÁLIS):** Használhatod a bolt képességét, ha van ilyen.

1 Begyűjtés

Amikor az egyik boltban begyűjtés akciót hajtasz végre, akkor **1 árut**, **1 aranyérmét** vagy **1 kézműves sárkányt** kapsz a bolt kínálatából. Illetve 1 árut minden **kézműves sárkány** és **bűbáj** után.

Egy kártya bal felső sarkában látható **ikon** jelzi, hogy mit **biztosít a számodra**.



Kapsz egy, az ikonnal megegyező **árut**.



Kapsz egy általad választott **árut**.



Kapsz egy **aranyérmét**.



Vedd magadhoz az egyik **kézműves sárkányt** a parkból vagy a pakli legfelső lapját.

Az általad megszerzett **árúkat** és/vagy **aranyérméket** vedd magadhoz a megfelelő közös készletekből, és tedd azokat magad elé a **saját készletedbe**. Ha bármilyen jelző elfogy, helyettesítsd valamivel. A készletednek mindig **nyilvánosnak** kell lennie. A megszerzett kézműves sárkányokat vedd a **kezedbe**.



Az aranyérmék **nem** számítanak árunak, ezért amikor egy általad választott árut kapsz, az nem lehet aranyérme.



PÉLDA: Hanna ellátogat a Süsüti-be. Kap 2 -et (a boltból és a boltban lévő bűbájból), illetve 1 -et és 1 -t (a sárkányoktól).



2 Egy sárkány kijátszása

Miután begyűjtötted az árukat, **lehetőség van** lehelyezni a kezedből **1 kézműves sárkánykártyát** a bolt egyik üres **sárkánymezőjére**.

Ahhoz, hogy ki tudj játszani egy sárkányt a boltba, a sárkánykártya bal felső sarkában található **ikonnak meg kell egyeznie** annak az **üres sárkánymezőnek** az egyik ikonjával, ahová le szeretnéd tenni a kártyát. Egy bolt sárkánymezői **bármilyen sorrendben** feltölthetők (nem kötelező balról jobbra haladni).

Miután kijátszottad a sárkányt, megkapod az általa elfoglalt mező **jutalmait** (lásd a „Jutalmak” bekezdést alább).

Ha egy sárkánymezőn több ikon is látható, akkor sárkány kijátszásakor a kártya bármelyik feltüntetett ikonnal megegyezhet. Ha egy mezőn ikon látható, akkor arra a mezőre bármilyen ikonnal rendelkező sárkány játszható.



PÉLDA

Hanna a kezéből egy sárkányt játszik ki a bolt középső, üres mezőjére. Jutalomként húzhat egy különleges sárkányt ().

Jutalmak

A játékosok különböző **jutalmakat** szerezhetnek a játék során, amikor kézműves sárkányokat játszanak ki, bűbájokat szórnak a boltokra és sikeresen teljesítik a különleges sárkányaik céljait.



HÍRNÉV SZERZÉSE:

Lépj a hírnévsávon.



HÚZZ EGY KÜLÖNLEGES SÁRKÁNYT:

Húzz egy különleges sárkány kártyát a pakliból (lásd „Különleges sárkányok” a 13. oldalon).



HÚZZ EGY KÉZMŰVES SÁRKÁNYT:

Húzz egy (képpel felfelé fordított) kézműves sárkány kártyát a parkból vagy húzd fel a pakli legfelső lapját.



ARANYJUTALOM:

Megkapod a feltüntetett számú aranyérmét. Ezeket a játék során el tudod költeni, illetve **bármelyik** árut helyettesítheted velük (**dzsóker**).



A játék végén minden megmaradt aranyérme 1 -et ér.



Egy bolt feltöltése

Ha a köröd során bármikor egy bolt utolsó üres sárkánymezőjét is feltöltöd egy kézműves sárkánnyal, húzz egy új boltot a pakliból anélkül, hogy megnéznéd azt. Az új boltot tedd képpel lefelé a város egy tetszőlegesen választott üres boltmezőjére. **A köröd végén fedd fel** az összes általad húzott új boltot, **ezzel kibővítve a várost**.

Ha egy bolt minden sárkánymezője megtelt, akkor már **nem játszható ki** több sárkány ebbe a boltba, de ezentúl is **meg lehet látogatni**, hogy begyűjtés vagy bűbájolás akciót hajts végre. Egyes képességek lehetőséget biztosítanak arra, hogy feltölts egy vagy több olyan boltot (egy körön belül), ahol nem vagy jelen.

Ne feledd, hogy mindig, amikor feltöltöd egy bolt utolsó sárkánymezőjét, egy új boltot kell húznod!



PÉLDA

Mivel Hanna a Süsti utolsó sárkánymezőjét is feltöltötte, húz egy új boltot, amit képpel lefelé kijátszik a város egyik üres boltmezőjére.



A városban található boltmezők száma korlátozott. 1–2 játékos esetén 12, míg 3–5 játékos esetén ez a szám 14-re bővül a park melletti megjelölt mezőkkel. Ha a város tele van, hagyjátok figyelmen a kívül az „Egy bolt feltöltése” lépést.



3 Egy sárkány feltüzélése

Minden kézműves sárkánynak van egy **feltüzelés** 🔥 képessége. Az azonos **ikonú** sárkányoknak ugyanaz a képességük (a 14. oldalon megtalálható az összes képesség részletes leírása).

Amikor begyűjtés akciót hajtasz végre egy boltban, használhatod a boltban található **egyik** kézműves sárkány 🔥 képességét. Ez lehet egy olyan sárkány, amit most játszottál ki, de egy olyan is, ami már a boltban volt.



PÉLDA

Hanna feltüzeli Fagylángot, hogy kapjon 3 különböző, általa választott árut.

4 Bolt képességének használata

Egyes boltoknak különleges **képességeik** vannak. A begyűjtés akció utolsó lépéseként **aktiválhatod** a bolt különleges képességét.



Kizárólag begyűjtés akció során használhatod egy bolt képességét, bűbájlás akció során nem.



PÉLDA

Hanna a Süsti képességét használva elkölt 2 🍪-et, amit ebben a körben gyűjtött be, hogy 2 kézműves sárkányt húzzon a parkból.



Ajándékozás

Néhány képesség lehetőséget biztosít arra, hogy árukat, aranyérméket vagy kártyákat **ajándékozz egy másik játékosnak**, amivel hírnevet vagy egyéb jutalmakat szerezhetsz.

Mindig a **saját készletedből** ajándékozol. A feltüntetett javakat tetszőlegesen oszthatod el a többi játékos között (kivéve, ha más utasítást kapsz). Áruk helyett ajándékozhat **aranyérméket** is.

Ha az ajándékozás jutalma nem csak hírnév, akkor a plusz jutalmat a közös készletből kell elvenned, nem pedig attól a játékostól, akinek ajándékoztál.



PÉLDA

Kriszti az Inda House képességét használva 3 egyforma árut ajándékozhat, amelyekért egyesével 2 ❤️ vagy 1 🍀 lesz a jutalma. Úgy dönt, 1 🍀-at ad Hannának és 2 🍀-at Tamásnak, így 4 ❤️ és 1 🍀 a jutalma.



Egy bolt bűbájlása

Ha úgy döntesz, hogy **bűbájt** használsz az egyik boltra, akkor **sorrendben haladva** az alábbi lépéseket hajtsd végre:

1 BŰBÁJ SZÓRÁSA: Válassz egy bűbájt a képpel felfelé fordított kártyák közül, aminek ikonja azonos azzal a boltéval, amire bűbájt szeretnél szórni. Fizesd ki a kártyán feltüntetett költséget, majd csúsztasd a kártyát a bolt bal felső sarka alá, ezzel megszerezve a kártyán feltüntetett jutalmakat.

2 AZ ÖSSZES SÁRKÁNY FELTÜZELÉSE (OPCIONÁLIS): Használhatod a boltban tartózkodó kézműves sárkányok képességét.

Ahhoz, **hogyan a bűbájlás akciót végrehajtsd** arra a boltra, amit meglátogattál, lennie kell a képpel felfelé fordított bűbájkártyák kínálatában egy olyan kártyának, amely ikonja azonos a bolt ikonjával, ezután pedig ki kell tudnod fizetni a bűbáj **költségét**. Lásd az „Egy bűbáj szórása” bekezdést.



Bűbáj ikon

Ha egy képesség leírásában ezt az ikont látod, az bűbájt jelent. A „Tartalékolhatsz egy -t” azt jelenti, hogy félretehetsz magadnak egy bűbájkártyát. A „Miután -t szórtál” pedig azt, hogy miután végrehajtottad a bűbáj szórása lépést.

1 Egy bűbáj szórása

Ha egy boltra **bűbájt** szeretnél szórni, válassz 1 **bűbájkártyát** a **képpel felfelé** fordított bűbájkártyák kínálatából, amelynek ikonja **megegyezik** a bolt ikonjával (a bűbájnak ugyanolyan ikonja van, mint a bolt **bal felső sarkában** található ikon). A bűbáj boltra szórásához fizess ki a kártyán feltüntetett költséget. Az így elköltött árukat tedd vissza a közös készletbe.

Bármilyen árut helyettesíthetsz **aranyérmével** (kivéve, ha a bűbájkártyán ikon látható). Ha több aranyérmét is elköltesz, akkor mindegyik egy **általad választott** árunak felel meg.

Miután kifizetted a kártya költségét, megkapod a kártya alján feltüntetett **jutalmakat** (lásd a „Jutalmak” bekezdést a 8. oldalon), ezután **csúsztasd** be a kártyát a bolt bal felső sarka alá (így a játékosok láthatják, hogy a bolt **1 újabb árut** képes gyártani).



A kártyakínálatban megüresedett bűbájkártya mezőket a köröd végéig ne töltsd vissza (lásd „A köröd vége” bekezdést a 12. oldalon).



PÉLDA Tamás ellátogat a Sárganyfűáruhoz, és úgy dönt, bűbájt szór rá. Csak bűbájt használhat, ezért elkölt 1 -t, 1 -t és 3 -et, és becsúsztatja az Orkideát a bolt alá. Ezzel 4 mellett egy új kézműves sárkány lesz a jutalma, amiről úgy dönt, hogy a parkból választja ki (de a pakliból is húzhatja).



2 Az összes sárkány feltüzélése

Miután bűbájt szórtál egy boltra, tetszőleges sorrendben használhatod a boltban tartózkodó **mindegyik** kézműves sárkány  képességét (nem kötelező mindegyiket használnod).

Ha egy kézműves sárkány feltüzelésének köszönhetően lehetőséged nyílik arra, hogy egy **újabb sárkányt** játssz ki a boltba, akkor kijátszás után őt is feltüzelheted.



PÉLDA A Sárkányfűárusra szórt bűbáj után Tamás feltüzezi Borókát, hogy 1 -at ajándékozhasson Krisztinek 2 -ért, ezután feltüzezi Bucit is, hogy húzhasson egy újabb kézműves sárkányt. Úgy dönt, ezt a pakliból fogja felhúzni.

A bűbájokról részletesebben



SÁRKÁNY ÉS ARANYÉRME

A  és  ikonnal rendelkező boltokra **nem lehet** bűbájt szórni, mert nincs olyan bűbájkártya, aminek ikonja megegyezne ezekkel az ikonokkal.

BŰBÁJLIMIT

Egy boltra **legfeljebb 3 bűbájt** lehet szórni. (A pakliban **minden ikonhoz** csak **3 bűbáj** tartozik, ezért nem is lehetséges egy boltra több, mint 3 bűbájt szórni.)



DZSÓKER

Ha egy bolt  ikonnal rendelkezik, akkor **bármilyen** ikonnal rendelkező bűbájkártya felhasználható. Ikontól függetlenül, ezekre a boltokra is legfeljebb **3 bűbájt** lehet szórni.



ARANYÉRMÉK HASZNÁLATA NEM MEGENGEDETT

Az  ikon azt jelenti, hogy **nem** használhatsz fel aranyérmét a bűbáj költségének kifizetésénél.



NÖVEKVŐ JUTALMAK

Egyes bűbájkártyákon olyan költségek is láthatók, amelyek többszöri kifizetésével nagyobb jutalomban részesülhetsz. Például a Pikkehely esetében elkölthetsz 3 -t és 3 -et, hogy 4  legyen a jutalmad.



+4 



Akkor is használhatod a növekvő jutalmú bűbájokat, ha **csak egyszer** fizeted ki az áruköltségüket, de ilyenkor **0**  lesz a jutalmad.

Egy bűbájkártya tartalékolása

Egyes képességek lehetőséget biztosítanak arra, hogy **tartalékolj** magadnak egy bűbájkártyát. Amikor ezt teszed, vedd magadhoz egy bűbájkártyát a képpel felfelé fordított kínálatból, és tedd magad elé. (A köröd végéig ne töltsd fel a kártya megüresedett helyét!)

Amikor egy boltra bűbájt szórsz, felhasználhatod a már korábban tartalékolta bűbájt is, nem muszáj a kártyakínálatból választanod. Az általad tartalékolta bűbájt **nem** használhatják más játékosok. Egyszerre csak **1 tartalékolta bűbáj** lehet nálad, ha már van egy, akkor **nem tartalékolhatsz** újabbat.

A köröd vége

Miután begyűjtöttél vagy bűbájoltál, sorrendben haladva hajtsd végre a következő lépéseket, ezzel előkészítve a játéktér a következő játékos számára:

- 1 A VÁROS KIBŐVÍTÉSE:** Fordíts fel minden olyan új boltkártyát, amit a körödben húztál.
- 2 SÁRKÁNY- ÉS ÁRULIMIT:** A köröd végén 6 kézműves sárkányt, illetve típusonként 7 árut tarthatsz meg.
- 3 PARK ÉS BŰBÁJKÁRTYÁK KÍNÁLATÁNAK FELTÖLTÉSE:** Töltsd fel az üres kézműves sárkány és bűbájkártya mezőket, mindkét helyen 5–5 kártya legyen.



1 A város kibővítése:

Ha a köröd során teljesen feltöltöttél egy vagy több boltot, és emiatt új boltkártyákat húztál, most **fordítsd fel** ezeket. Mostantól ezeket a boltokat is meg lehet látogatni.



2 Sárkány- és árulimit:

Legfeljebb **6, általad választott kézműves sárkány** maradhat a kezekben.
A többletet tedd vissza a pakli aljára.
Minden árutípusból 7 árut tarthatsz meg.
A többletet tedd vissza a közös készletbe.



3 Park és bűbájkártyák kínálatának feltöltése:

Ha kevesebb, mint 5 kézműves sárkánykártya vagy bűbájkártya van a kínálatban, a megfelelő pakliból húzz fel annyit, hogy újra 5 legyen mindkét helyen.

Ha elfogy a kézműves sárkány kártyák vagy a bűbájkártyák paklija, akkor a **játék a végéhez** közeledik (lásd a „A játék vége” bekezdést a következő oldalon).



Az aranyérmékhez és a különleges sárkányokhoz nem tartozik limit, ezekből bármennyit megtarthatsz.



A köröd során megüresedett kézműves sárkány kártya és bűbájkártya mezőket csak a **köröd végén** kell feltöltened.



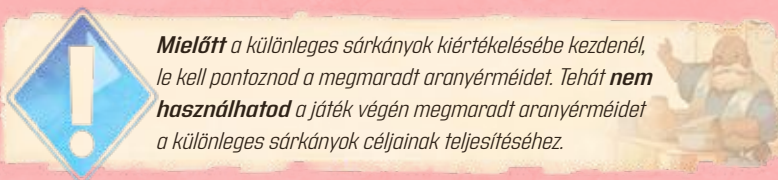
A játék vége

A játék vége akkor következik be, amikor felfeditek a **kézműves sárkány kártyák** vagy a **bűbájkártyák paklijának utolsó lapját is**. Ekkor minden játékos még egyszer utoljára sorra kerül, az is, aki felfedte az utolsó lapot.

Miután minden játékos befejezte az utolsó körét is, számoljátok össze a játék végi hírnévpontokat az alábbiak szerint:

- 1 MEGMARADT ARANYÉRMÉK:** Minden játékos visszateszi a szökökútra a megmaradt aranyérméit, amik darabjáért 1 ♥-et kap.
- 2 KÜLÖNLEGES SÁRKÁNYKÁRTYÁK:** Minden játékos felfedi az összes ☾ ikonnal rendelkező különleges sárkányát, amelyek céljait sikerült teljesíteni, és összeadja az azokon található ♥-eket.

Az így kapott hírneveket adjátok hozzá a játék során megszerzethez. A legtöbb hírnévvel rendelkező játékos lesz a győztes.



*Mielőtt a különleges sárkányok kiértékelésébe kezdenél, le kell pontoznod a megmaradt aranyérméidet. Tehát **nem használhatod** a játék végén megmaradt aranyérméidet a különleges sárkányok céljainak teljesítéséhez.*

Döntetlen

Döntetlen esetén az a játékos lesz a győztes, akinek a **kezében** több **kézműves sárkány kártya** maradt. Ha továbbra is döntetlen áll fenn, akkor a legtöbb megmaradt **áruval** rendelkező játékos győz. Ha még ezután is döntetlen az állás, akkor a játékosok osztoznak a jól megérdemelt győzelmen.



Különleges sárkányok

Ezeket a ritka sárkányokat elbűvöli a lángörzők tevékenysége, jelenlétükkel pedig felvidítják azokat, akiket követnek. Néhányan napvilágnál mutatják meg magukat, míg mások az éjszakát kedvelik jobban.

Minden játékos 1 különleges sárkány kártyával kezd, a játék során pedig különböző **képességeknek** és **jutalmaknak** köszönhetően újabbakat szerezhet. A játékosok **bármennyi** különleges sárkány kártyát megtarthatnak.

Minden különleges sárkánynak egy jól meghatározott célja van. Ha sikerül teljesíteni egy sárkány célját, akkor különböző jutalmakkal és hírnévvel fogja elhalmozni a játékost.



NAPSÁRKÁNYOK

Ezeket a különleges sárkányokat kizárólag a **játék közben** lehet kiértékelni. Ha sikeresen teljesítetted egy ☀ sárkány célját, akkor a **köröd során bármikor** felfedheted, hogy megkapd érte a jutalmat. Ha a cél teljesítéséhez árukat kell fizetned, akkor tedd vissza azokat a közös készletbe.



A játék során minden ☀ sárkányt csak egyszer lehet kiértékelni. A már kiértékelt ☀ sárkányokat tedd képpel felfelé magad elé.

HOLDSÁRKÁNYOK

Ezeket a különleges sárkányokat a **játék végén** kell kiértékelni. A játék végén fedd fel az összes ilyen kártyádat, és ha sikerült teljesíteni a célokat, akkor egyesével megkapod az értékük járó jutalmakat.



Ha egy képesség lehetőséget biztosít arra, hogy játék közben kiértékeld egy ☾ sárkányt, akkor ezt a kártyát nem értékelheted ki újra a játék végén.



Képességek

A következőkben a kézműves sárkányok, boltok és különleges sárkányok képességeiről lesz bővebben szó.

EGY KÉPESSÉG HASZNÁLATA

Amikor egy képességet használsz, azt lehetőség szerint teljesen végre kell hajtaniod (kivéve, ha feltételes módon van írva a képesség).

SÁRKÁNYKÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

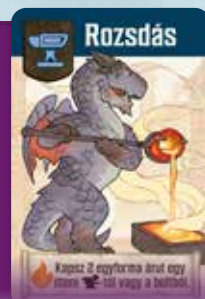
Amikor úgy döntesz, hogy az egyik boltba kijátszol egy kézműves sárkányt (🐉), akkor követned kell a 8. oldalon leírt szabályokat (kivéve akkor, ha egy képesség máshogy rendelkezik). Vagyis a kiválasztott sárkánykártyán található ikonnak **meg kell egyeznie** a bolt sárkánymezőjén látható ikonnal. A kártya kijátszása után megkapod a feltüntetett **jutalmakat** (pont úgy, mint a begyűjtés akció 2. lépése során).

Kézműves sárkányok

A lángörzök különleges kapcsolatot ápolnak a 6 kézműves sárkánytípussal, amelynek köszönhetően előhívhatják azok egyedi 🔥 képességeit.

Képesség

Magyarázat



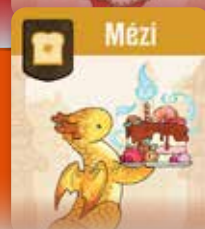
Kapsz 2 egyforma árut a boltból vagy egy itt tartózkodó kézműves sárkánytól (🐉).

- Az általad választott 2 árunak egyformának kell lennie. Ezt használhatod arra, hogy 2 🍷-at kapj ettől a sárkánytól. Ha ezen a boltban 🌸 ikon látható, akkor 2 bármilyen, azonos árut választhatsz. Nem használhatod arra, hogy aranyérmét szerezz vagy sárkánykártyát húzz.
- Ha egy képesség lehetőséget biztosít arra, hogy feltűzeld ezt a sárkányt egy boltban kívül (pl. a parkban vagy a kezedben tartva), akkor az ott lévő bármelyik sárkánytól szerezhetsz árukat.



Játszd ki egy kézműves sárkánykártyát (🐉) a városba.

- Kijátszhatod az egyik sárkányodat egy, a kártyán láthatóval azonos ikonú üres sárkánymezőre a városban (akár abba a boltba is, amit éppen meglátogatsz).
- Megkapod a sárkánymezőn feltüntetett jutalmakat (lásd a 8. oldalon).



Húzz 1 kézműves sárkánykártyát (🐉).

- Felhúzhatod bármelyik képpel felfelé fordított sárkányt a parkból vagy a kézműves sárkány kártyák paklijának legfelső lapját.



Kapsz 3 különböző árut.

- Választhatsz 3 tetszőleges árut, akár olyanokat is, amelyekkel már rendelkezel.



Cseréld ki ezt egy másik kézműves sárkánnyal (🐉) a városban, majd tűzeld fel (🔥) azt a sárkányt.

- Hagyd figyelmen kívül a bolt sárkánymezőjén található ikont.
- Ez nem számít sárkány kijátszásának, így nem jár egyik mezőért sem jutalom.



Ajándékozz egy árut az egyik játékosnak, hogy kapj 2 💖-et.

- Ajándékozz a készletedből 1 tetszőlegesen választott árut egy másik, általad választott játékosnak, amiért 2 💖 lesz a jutalmad (lásd az „Ajándékozás” bekezdést a 9. oldalon).



Boltok

A boltok a város ékei, és azok a boltok, amik jól bánnak a tűzzel, magas elismerésben részesülnek.

BOLT	MAGYARÁZAT
Állj meg egy pörcre!	- A kézműves sárkányodat a város bármelyik üres sárkánymezőjére kijátszhatod, az ikonoknak nem kell megegyezniük. - A 2 aranyérme mellett a megszokott módon megszerzed a feltüntetett jutalmakat is.
Barkácsbarlang	Mivel csak a köröd végén számít a 7 árus limit, ezért a köröd során megszerzett árukat (vagy aranyérméket) felhasználhatod a bolt képességének aktiválására.
BestZeller	Amikor a képesség második részét aktiválad, +2 árut kapsz minden sárkánytól, azok mellé, amiket már korábban szereztél a begyűjtés során.
Boszorkánykonyha	- A kézműves sárkány kártyákon bármennyi áru lehet. Amikor egy játékos megszerzi az egyik sárkányt, a sárkánnyal együtt megszerzi a rajta található árukat is. - Ha már felhúztál egy kézműves sárkányt a körödben, már nem tudsz 5 árut beadni, hogy megkapd az aranyérmét.
GY.Í.K.	- Minden így megszerzett árunak az egyik bűbájkártya költség részében megjelenő áruk közül kell származnia (a bűbájkínálat egyik kártyáján vagy a tartalékolat kártyádon). - Csak azt a bűbájt tartalékolhatod, amit felhasználtál az áruk megszerzéséhez. - Ha már van egy tartalékolat bűbájkártyád, akkor nem vehetsz el egy újabbat, de ettől függetlenül még megkaphatod a 3 árut, felhasználva a kínálatban vagy a tartalékokban lévő bűbájkártyát.
Gyíkszerüzlet	- Elcserélhetsz legfeljebb 6 különböző árut (minden típusból legfeljebb egyet). - Elcserélhetsz aranyérméket is, de ezzel nem szerzel több pontot, mivel az aranyérmék a játék végén egyébként is 1 ♥-et érnek.
Inda House	Minden egyes elajándékozott áru után dönthetsz, hogy 2 ♥-et vagy 1 🔥-t kérsz.
Kívánságkút	- Amikor itt hajtasz végre begyűjtés akciót, 3 aranyérmét szerzel. - Dönthetsz úgy, hogy nem dobysz fel aranyérmét vagy megállsz egy feldobás után. Minden fejért 2 ♥-et kapsz, minden írásért pedig elveszted az aranyérmét, amit feldobtál.

BOLT	MAGYARÁZAT
Korongvilág	Kizárólag akkor kapod meg a jutalmat, ha ezzel a képességgel töltesz meg egy boltot (más kártya kijátszása nem számít).
Lángfúvó	Ha feltüzelsz egy 🔥 sárkányt, a kezedből cseréld ki egy sárkányt egy, a városban lévő másik sárkányra, és tüzeld fel azt a kezeden. Ezután elajándékozhatod az új sárkányt.
Légiposta	Az egyik felhúzott különleges sárkány kártyát el kell ajándékoznod.
Mágiarakás	Az ajándékozás 4 ♥-ért nem kötelező.
Magic Maze	Ha fizetsz egy aranyérmét, dönthetsz úgy, hogy csak néhány sárkányt tüzelsz fel, és nem az összeset (mint a bűbájlás akciónál).
Mágikus Majális	- Teljesítened kell annak a sárkánynak a célját, amit felfedsz. - Ezzel a képességgel felfedhetsz egy 🔥 vagy egy 🌙 sárkányt. Ha egy 🔥 sárkányt fedsz fel, akkor a megszokott módon értékeld ki. Ha 🌙 sárkányt fedsz fel, akkor pontozd le úgy, mintha vége lenne a játéknak. (A játék végén nem pontozhatod le újra.)
Örök Láng	- Amikor felfeded ezt a boltot, húzz 2 kézműves sárkányt, és tedd őket a bolt 1. és 3. sárkánymezőire. A 2. sárkánymezőt hagyd üresen. - Ha közben kiürül a pakli, akkor azé a játékosé lesz az utolsó kör, aki ezt a boltot húzta.
Pálca és Tálca	A képesség másodszori végrehajtása (és így az aranyérme fizetése) nem kötelező.
Perzselő Ütem	A begyűjtött árukat a közös készletből kell elvenned (nem sárkánykártyáról, ha van rajtuk áru).
Pikkely Presszó	- Amikor kicseréled a sárkányt, figyelmen kívül hagyhatod a sárkánymező ikonját. - Ez nem számít egy új sárkánykártya kijátszásának, ezért nem szerzed meg a sárkánymezőn feltüntetett jutalmakat.
Puncs és Mancs	- Újra feldobhatsz egy aranyérmét, függetlenül attól, hogy fej vagy írás volt az első feldobás eredménye. Kettőnél többször nem dobhatsz fel érmét. - Megtarthatsz minden felhúzott sárkányt (egy újabb aranyérme feldobása nem fogja lecserélni a korábban szerzett sárkányt).
Sárkányfiók Bank	Legalább 3 ♥-ednek kell lennie, hogy a bolt első képességét használd.

Az előző oldal folytatása.

BOLT

MAGYARÁZAT

Sárkányköz	- Ebbe a boltba nem lehet kézműves sárkány kártyákat játszani. - Ha úgy döntesz, hogy aranyérméket hagysz itt, akkor a készletedből tegyél 2 aranyérmét az egyik üres dupla érme mezőre, és zsebedbe mindkét feltüntetett jutalmat. Ezután újra te jössz, egy újabb körrel (kezdve egy másik boltba mozgással). - Ha úgy döntesz, hogy begyűjtöd az aranyérméket, vedd magadhoz az összes itt található. A későbbi körökben a játékosoknak újra lehetőségük lesz feltölteni aranyérmékkal ezeket a mezőket.
SPArkány	Ha a körödben még nem tüzeltél fel egy sárkányt sem, akkor ennek a képességnek nincs hatása.
SüSüti	Ha 2 vagy annál kevesebb sárkány van a parkban, akkor fizethetsz 2 🍪-et, hogy felhúzd ezeket a kártyákat (vagy akár egyet sem).
Szárnyaló Sörnyelő	A többi játékosnak nem kell fizetnie semmit, ha csatlakozni akarnak hozzád ebben a boltban.
Szárnyas Szendergő	- Ha feltűzelsz egy 🐉 sárkányt, akkor kicserélhetsz egy sárkányt a városból egy parkban lévőre. Tűzeld fel azt a sárkányt is, majd vedd a kezébe. - Ebben a boltban minden sárkányt képpel lefelé kell játszani (pszt... alszanak). A játékosok bármikor megnézhetik, hogy milyen sárkányok vannak itt, de ezek a sárkányok nem biztosítanak árukat, és 🔥 képességük sem elérhető. Továbbá nem számítanak a különleges sárkányok kiértékelésénél sem a játék végén. - Ha ebbe a boltba mozgatsz vagy kicserélsz egy sárkányt, akkor fordítsd képpel lefelé a kártyáját. Ha ebből a boltból elmozgatsz vagy kicserélsz egy sárkányt, akkor az új boltban fordítsd képpel felfelé a kártyáját. Ilyenkor a 🔥 képessége is azonnal elérhető lesz.
Tündöklő Talárok	A begyűjtés során húzott kézműves sárkány kártya típusa határozza meg, hogy mit pontozol.
Tüzes Tonik	A bűbájt ne használd fel egyik boltra sem. Ha már van egy tartalékolt bűbajod, nem hajthatod végre ezt a képességet.
Zsebsárkány Terasz	- Az általad kijátszott sárkány ikonjának meg kell egyeznie a sárkánymezőn található ikonok egyikével. Hírnév helyett 1 aranyérmét kapsz minden feltüntetett ❤️ után. A többi jutalmat a megszokott módon kapod meg. - Ha egy sárkányt más módon, és nem a bolt képességével játszol ki ide, akkor a hírnévsávon lépd le a feltüntetett ❤️-et.

Különleges sárkányok



MAGYARÁZAT

Celebria	A bűbájkártya a kínálatban marad, miután kifizetted.
Csillám	Ha ki szeretnéd értékelni, bűbájt kell használnod, így nem használható a Mágikus Majálissal.
Dőzsi	- Az aranyérme jutalmú sárkánymezők közé ne számold bele a Sárkányköz sárkánymezőit. - Minden aranyérme jutalmú mezőt csak egyszer számolj, még akkor is, ha több aranyérme van rajtuk.
Hencegő	Ezeknek a boltoknak nem kell egymás mellett lenniük.
Pókusz	- Begyűjtésnél vagy bűbájolásnál felfedheted ezt a kártyát. Mindegyik sárkány után, amit fel tudsz tűzteni, dönthetsz úgy, hogy kapsz 2 ❤️-et vagy a megszokott módon használod a képességeket. - Ha egy boltban nincs egyetlen sárkány sem, akkor 0 ❤️-et ér.
Szabi	A pontozásba számítsd bele az általad éppen kijátszott sárkánykártyát is.
Sziporka	- Számold meg az ezen és a többi boltban lévő bűbájokat is. - Ha ki szeretnéd értékelni, bűbájt kell használnod, így nem használható a Mágikus Majálissal.



MAGYARÁZAT

Alpár	Amiből 0-d van, azt számold párosnak.
Habzsi, Fasírt, Szüret, Kortyi, Árny, Zafír	Ha holtversenyben van a feltüntetett sárkánytípus, akkor is megkapod a bónuszpontot.
Pirító, Marcang, Berek, Elixír, Gránit, Cirkónia	- Ha holtversenyben van a feltüntetett árud, akkor is megkapod a bónuszpontot. - Ha meg akarod szerezni a legtöbbért járó +3 ❤️-et, legalább 3 darab árut kell birtokolnod.
Talizmán	- Nem értékelheted ki azokat a különleges sárkányokat, amiket visszateszel. - Nem tehetsz vissza olyan különleges sárkány kártyákat, amiket már kiértékelte. - Mivel Talizmánt fel kell fedned, hogy ki tud értékelni, őt nem dobhatod el. - Az így visszatett különleges sárkány kártyák nem számítanak Valentina kiértékelésénél.

OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

Segítők

A segítők opcionálisan használhatók a játék során. Ezek a sárkányok egy egyszeri képességet biztosítanak a játékosoknak. Egyesek pedig még bónuszokat is adnak a játék elején.



Előkészületek

Ha szeretnétek használni a segítők, akkor a játék elején mindenkinek osszatok egyet-egyet. Az így megkapott kártyát minden játékos tegye maga elé képpel felfelé. Ha egy játékos segítőjén a „Kezdő bónusz” felirat olvasható, akkor a játékos azonnal vegye magához az ott feltüntetett jutalmat.

Segítők képességei

A játékosok **a játék során egyszer**, a körükben bármikor felhasználhatják segítőjük képességét (ha a kártya nem rendelkezik másként). A kártyát ezután **képpel lefelé kell fordítani**, ezzel jelezve, hogy a képességet többször már nem lehet használni.



- Amikor a játék elején tartalékolsz egy bűbájt, a megüresedett helyet azonnal töltsd fel.



- Dönthetsz úgy, hogy a parkban nem tüzelsz fel minden sárkányt (mint a bűbájlás akciónál).



- Ha a bolt képességének költsége van, fizetned kell, amikor újra használod.



- Dönthetsz úgy, hogy nem tüzelsz fel minden sárkányt a boltban, ahová az új sárkányt kijátszottad (mint a bűbájlás akciónál).
- Ha az újonnan kijátszott sárkányt az eredeti sárkány boltjába játszod ki, feltüzelheted az eredeti sárkányt, hogy egy második új sárkányt is kijátssz.
- Amikor ez a képesség lehetőséget biztosít arra, hogy kijátssz egy második sárkányt is, akkor nem ismételheted meg ezt a képességet abban a boltban, ahová kijátsszod a sárkányt.



- Ez a képesség csak akkor használható, amikor a köröd végén új boltot fedsz fel (nem a felhúzás pillanatában).



- Minden egyes aranyérméért kapott áru lehet különböző.



- Amikor a játék elején különleges sárkány kártyát húzol, akkor 2 kártya helyett 5-öt húzz, és ezekből válassz 1-et. A többi kártyát tedd vissza a pakli aljára.
- Ezt a képességet használhatod arra, hogy újra kiértékelj egy olyan különleges sárkányt, amit egyszer már kiértékelte.
- Ezt a képességet csak arra használhatod, hogy játék közben értékelj ki egy különleges sárkányt, a játék végi pontozásnál nem használható.

Egyszemélyes játékváltozat



Előkészületek

Kövessd a **3 fős játék** előkészületeit a következő kivételekkel:

- 1 BOLTPAKLI:** Miután lehelyezted a kezdő boltokat, készítsd elő a boltpaklit az alábbi 10 kártyát használva. (Ez a lista változhat a különböző célok teljesítésével. Lásd a „Célok” részt a következő oldalon.)

- Süti
- Puncs és Mancs
- Állj meg egy pörcre!
- Kívánságkút
- Pikkely Presszó
- Magic Maze
- Korongvilág
- Szárnyas Szendergő
- BestZeller
- Gyíkszerüzlet

- 2 KÜLÖNLEGES SÁRKÁNYOK PAKLIJA:** Készítsd elő a különleges sárkányok pakliját a következő 12 kártya használatával. (Ez a lista változhat a különböző célok teljesítésével. Lásd a „Célok” részt a következő oldalon.)

- Szabi
- Hencsegő
- Csillám
- Cingár
- Foszfor
- Talizmán
- Gömbi
- Pókusz
- Egyed
- Sercegő
- Felhő
- Sziporka

- 3 JÁTEKOS ELŐKÉSZÜLETEI:** Válassz egy játékosjelölőt magadnak, de a többit is tedd elérhető távolságba. Használd az egyszemélyes játékváltozat játékossegédletét.

A segítőket nem használhatod az egyszemélyes játékváltozat során. Mivel egyedül játszol, ők úgy döntöttek, hogy otthon maradnak, és lepihennek.



A játék menete

Egymás után hajtsd végre a köreidet, a megszokott szabályokat szem előtt tartva, de figyelj az alábbi kivételekre:

A KÖRÖD VÉGE

A megszokott lépések helyett kövessd az alábbiakat (a sárkány- és árulimit változatlan):

- 1 PARK FELTÖLTÉSE:** Húzz annyi kézműves sárkányt, hogy újra **5** legyen a parkban.
- 2 EGY SÁRKÁNY KIJÁTSZÁSA:** Húzd fel a kézműves sárkány kártyák paklijának legfelső lapját, majd a parktól kiindulva, az óramutató járásával megegyező irányban haladva, keresd meg az első **olyan üres sárkánymezőt** az egyik boltban, aminek az **ikonja** megegyezik a felhúzott kártya ikonjával (vagy dzsóker), és játszd ki oda a kártyát. Ha nincs olyan mező, amely ikonja megegyezne, akkor a kártyát tedd vissza a pakli aljára, és húzz egy új kártyát (ezt ismételd addig, amíg sikerül egy kártyát kijátszani). Ha ezáltal megtelik egy bolt, akkor a megszokott szabályok szerint húzz egy újat.
- 3 EGY SEMLEGES JÁTEKOSJELÖLŐ MOZGATÁSA:** Ha a kijátszott kártya ikonjának színe megegyezik az egyik **játékosjelölő** színével (ami nem a tiéd), akkor azt a játékosjelölőt tedd abba a boltba, ahová a kártyát kijátszottad (ha épp ott vagy, akkor ezért nem kapsz árut). Ha a sárkány ikonjának színe megegyezik a játékosjelölőd színével, ne mozgasd egyik játékosjelölőt sem.

- 4 BÚBÁJ SZÓRÁSA:** Ha a kártyakínálatban lévő egyik búbájkártya bal felső sarkában található **ikon** megegyezik az éppen **kijátszott sárkánykártya** ikonjával, akkor a megegyező ikonnal rendelkező búbajok közül válassz egyet, és tedd egy, ugyanazzal az ikonnal (vagy dzsókerrel) rendelkező boltra. Ha több boltra is tehetnéd, akkor eldöntheted, melyikre kerüljön.

- 5 BÚBÁJOK FELÖLTÉSE:** Húzz annyi kártyát, hogy újra **5** búbájkártya legyen a kínálatban.

- 6 VÁROS BŐVÍTÉSE:** Fedd fel a boltokat.

AJÁNDÉKOZÁS

Amikor egy olyan boltot látogatsz meg, amiben már egy vagy több másik játékosjelölő is van, akkor **1 árut** (vagy 1 aranyérmét) kell ajándékoznod, mintha egy másik játékos lenne ott.

Ajándékozáskor (amikor meglátogatsz egy már foglalt boltot vagy ajándékozol) az árut tedd vissza a készletbe.

LEGFELJEBB 12 BOLT

A városban legfeljebb 12 bolt lehet. Amikor a boltok száma elérte a 12-t, ne húzz újat, amikor megtelik egy bolt (általad vagy egy semleges játékos által).

A játék vége

Miután a köröd során felhúzkod az utolsó búbájkártyát vagy kézműves sárkány kártyát, még lesz **egy teljes köröd**. Az utolsó köröd után már ne játssz ki a semleges játékoshoz tartozó búbájkártyát vagy kézműves sárkány kártyát.

JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

Számold össze a hírnévpontjaidat a megszokott szabályok szerint, majd nézd meg, milyen titulust sikerült megszerezned:

0-74 ♥ Boltos

75-89 ♥ Lángőrző

90+ ♥ Lángok Mestere

Lángműves célok teljesítése

Az egyszemélyes játékváltozatban több **cél** is vár rád, amelyek teljesítésével **újabb elemekkel** gazdagíthatod az egyszemélyes játékot.

A célok teljesítéséhez legalább **75 ♥**-et kell elérned a játék végén.

♦ **Lángőrzőként** (75-89 ♥) 1 célt tudsz teljesíteni.

♦ **Lángok Mestereként** (90+ ♥) 2 célt tudsz teljesíteni.

Egy cél akkor számít teljesítettnek, ha a **követelményeit** sikerült teljesíteni a játék végéig. Ha több célt is teljesíthetnél, mint amennyire a megszerzett pontod által jogosult vagy, akkor döntened kell, hogy melyiket választod közülük.

Minden egyes cél, amit teljesítesz, **hozzáadhat** (+) boltkártyákat a boltpaklihoz vagy **lecserélheti** (↔) azokat, illetve új különleges sárkányokat is **hozzáadhat** (+) a különleges sárkányok paklijához. A játék előkészítésénél nézd meg, mely célokat teljesítettet, és azok szerint **módosítsd** a kezdőpaklikat.

Célok

6 🏰
sárkány a városban

A szénhidrák támadása

- ↔ 🏰 a Süstit
- 🏰 a Zsebsárkány Terasszal
- + 🌀 Puszedli
- + 🌀 Habzsi

12 bolt a városban

A piac mestere

- ↔ 🍌 A Kívánságkutat
- 🍌 a Sárkányközzel
- + 🌀 Hókusz
- + 🌀 Prizma

8 teljesített
🌀

DJ Dragon

- ↔ 🎨 a Magic Maze-t
- 🎨 a Mágikus Majálissal
- + 🌀 Valentina

4 bolt, egyenként 3 ✨-jal

Tökéletes bűbáj

- ↔ 🦋 a Szárnyas Szendergőt
- 🦋 a Tündöklő Talárokkal
- + 🌀 Celebria
- + 🌀 Alpár

2 ✨ minden típusból a városban

Bohém varázslat

- ↔ 🍷 a Puncs és Mancsot
- 🍷 az Örök Lánggal
- + 🧪 Tüzes Tonik

Fizess be 9 🍌-t a játékvégén

Szmog-riadó

- + 🌀 Dózsi
- + 🌀 Moha

6 🌿
sárkány a városban

Vagány vegán

- + 🌿 GY.I.K.
- + 🍄 Boszorkánykonyha
- + 🌀 Szüret

6 💎
sárkány a városban

Csillámok háborúja

- ↔ 💎 a Gyíkszerüzletet
- 💎 a Sárkányfiók Bankkal
- + 🌀 Zafír
- + 🌀 Hajnalka

6 🏆
sárkány a városban

Heavy metal

- ↔ 🏆 a Korongvilágot
- 🏆 a Perzselő Ütemmel
- + 🌀 Tréfi
- + 🌀 Árny

6 🧪
sárkány a városban

Kotyvasztár

- ↔ 🧪 a Pikkely Presszót
- 🧪 a SParkánnyal
- + 🌀 Hencsegő
- + 🌀 Estike

6 🍷
sárkány a városban

Disznótormix

- ↔ 🍷 az Állj meg egy pörccrel-t
- 🍷 a Pálca és Tálcával
- + 🌀 Tappancs
- + 🌀 Fasírt



JÁTÉKTERVEZŐ Manny Vega

**ILLUSZTRÁCIÓ ÉS
MŰVÉSZETI VEZETŐ** Sandara Tang

GRAFIKAI MUNKÁK Manny Vega

FEJLESZTŐK Brad Brooks
Peter Vaughan

3D MODELLEK Erick Tosco
Christian Strain

**SZABÁLYFÜZET
FORDÍTÓ** Heim Hunor

JÁTÉKTESZTELŐK

Judy Adler, Andy Ashcraft, Adrian Alamo Borja, Jasmine Marie Bouges, Norv Brooks, William J. Brown III, Elli Burns, Michael Camacho, Seth Chatfield, Áxel Cisneros, Sarah Conner-Brown, Leo Cordoba, Steve Cox, Michael Cyr, Fernando Diaz, Rebecca Dominguez, Kye Etherton, Kevin Flanagan, Rachael Forsman, Don Gilstrap, Dani Glassner, Mike Guigliano, Joshua Hanks, Richard Hanks, Riki Hay, Bethany Hiemstra, Frances-anne Hiemstra, Gwyneth Heimstra, Michael Hiemstra, Alicia Claire Hoflack, Katia Howatson, Matthew Justice, Tristan Justice, William Kennard, Karen Laubscher, Sheldon Leong, Glade Madruga, Richard Malena-Webber, Kori Maner, Alex Marks, Ruben Martinez, Guillermo Milano, Rob Miller, Iain Murphy, Tony Nguyen, Hege Petrogalli, Adriana Raats, Simon Raats, Ashleigh Restivo, Cutty Reynolds, Rogério Ribeiro, John Rochester, Scott Rogers, Sea Lin Yao, Christian Strain, Drake Teo, Zachary Uhlig, James Vaughan, Mike Vander Veen, Oliver Vega, Austin Wenzel, Brian Wilson, Adam Wolfe Ryder, Ta-Te Wu, Miriam Ziebart, Eric Zimmerman, és további tagjai a First Play LA és a the Cardboard Alchemy Discord csatornának.

PROTOTÍPUSOK

Print and Play, Mike DePasquale

KÜLÖN KÖSZÖNET

Bryce Cook és Noah Adelman (Gametrayz), Nicole Gose, Christian Strain, Bob Schremp, Prawn Desings, LLC, Lucky Duck Games. Illetve minden Kickstarter támogatóknak, és az Art of Sandara rajongóinak, akik lehetővé tették ennek a játéknak a létrejöttét.

MAGYAR ELNEVEZÉSEK

Heim Hunor, Horváth Lajos, Nagy Levente, Szöllösi Rita, Tóth Balázs, Vágó I. Dániel

© Cardboard Alchemy 2022. Minden jog fenntartva!