

# JÁTÉKSZABÁLY



Akárcsak a többi Mindbug kártyakészlet, a **Mindbug Tokió királya** kiadása is játszható önmagában vagy akár kombinálható a többi készlettel, illetve promókártyákkal.

Fedezd fel a teljes Mindbug-univerzumot, és találd meg a kedvencedet!



**„MOST ÉN IRÁNYÍTALAK,  
FÖLDLAKÓ! A TE FELADATOD  
LESZ AZ, HOGY PARANC SOLJ  
A LÉNYEIMNEK ÉS LEGYŐZD  
AZ ELLENSÉGEIMET!”**

## 1

## ÁTTEKINTÉS

Az Elmezsápok egy titokzatos portálon keresztül eljutottak Tokióba, ahol szembekerültek a legendás kaidzsúval és más szörnyekkel – de ezúttal te irányítasz!

A **Mindbug Tokió királya** kiadásában a Tokió királya játék ikonikus lényeit fogod megidézni, akiket csatába küldhetsz, hogy legyőzd az ellenfeledet. De vigyázz, mert az ellenfeled használhatja az Elmezsápjait, hogy átvegye az irányítást felettük! Sikerül túljárnod az eszén, és átvenni az uralmat Tokióban, vagy hagyod, hogy a saját lényeidet használja ellened?

## 2

## TARTOZÉKOK



32 lény kártya



16 erő kártya



2 dobókocka



20 energiakocka



2 életerő-számláló



1 játékszabály



4 játékossegédlet



4 Elmezsáp kártya

**Hatások végrehajtása:**

Amikor végrehajtasz egy hatást, próbáld meg a lehető legteljesebben végrehajtani, és hagyd figyelmen kívül azt a részét, amit nem tudsz.

***Példa:** Ha egy hatás azt mondja, hogy dobj el 2 kártyát, de csak 1 van a kezekben, akkor dobd el a kezekben lévő, és hagyd figyelmen kívül a másodikat.*

Egy hatás végrehajtása során mindig a végrehajtó játékosé a döntés, kivéve, ha egy másik hatás ezt felülírja.

***Példa:** Ha az egyik kártyádon az szerepel, hogy „legyőz egy lényt”, te választhatod ki, melyik lény legyen az, mivel te hajtod végre az akciót. De ha egy olyan kártyát játszol ki, amin ez áll: „Az ellenfelednek el kell dobnia egy kártyát”, ő választhatja ki, melyik kártyát dobja el, mivel ő hajtja végre a hatást.*

**Egyidejű hatások:**


Ha egyszerre több hatás is érvényesül (például, ha két lényt egyszerre legyőztek), mindig az aktív játékos dönt a hatások sorrendjéről. Mindig teljesen be kell fejezni az egyik hatást, mielőtt végrehajtanád a következőt.

### 1. lépés: Elmezsápok és kockák kiosztása

Osszatok játékosonként 2 ugyanolyan Elmezsápot, és tegyétek őket képpel felfelé magatok elé. Vegyétek magatokhoz az Elmezsápjaitok színének megfelelő dobókockát.

### 2. lépés: erő kártyák és energiakockák előkészítése

Keverjétek meg az erő kártyákat, majd a paklit képpel lefelé tegyétek a játéktér szélére, és hagyjatok helyet mellette a dobopaklinak is. Fedjétek fel 3 erő kártyát, és tegyétek őket képpel felfelé a pakli mellé.

Tegyétek az energiakockákat  egy közös készletbe. Minden játékos energiakockák nélkül kezd.

Ha úgy döntötök, hogy más Mindbug kártyakészleteket is kombináltok a **Mindbug Tokió királya** kiadásával (vagy annak egy részével), akkor is végezzétek el ezt a lépést.

### 3. lépés: pakli összeállítása

Keverjétek meg a lény kártyákat, és osszatok játékosonként 10 kártyát, majd tegyétek őket képpel lefelé, ezzel egy-egy húzópaklit alkotva. A húzópaklik mellett hagyjatok helyet a dobopaklinak. A megmaradt lény kártyákat tegyétek félre (félretett kártyák).

## 4. lépés: húzás

Húzzatok fel 5 kártyát a húzópaklitokból a kezetekbe.

## 5. lépés: életerő

Minden játékos 3 életerővel kezd. Vegyetek magatokhoz egy-egy életerő-számlálót, és állítsátok 3-ra.

**Megjegyzés:** Használhattok kockát, kártyát vagy bármilyen jelölőt az életerőtök jelzésére.



Erő kártyák

Erő kártyák paklija



Életerő-számláló



Elmezsápok



Az 1-es játékos játéktérlete



Dobópakli

Húzópakli



Kéz

A 2-es játékosnak ugyanígy néz ki a játéktérlete

### A játék célja

Amint valakinek az életerege 0-ra csökken, a másik játékos azonnal győz.

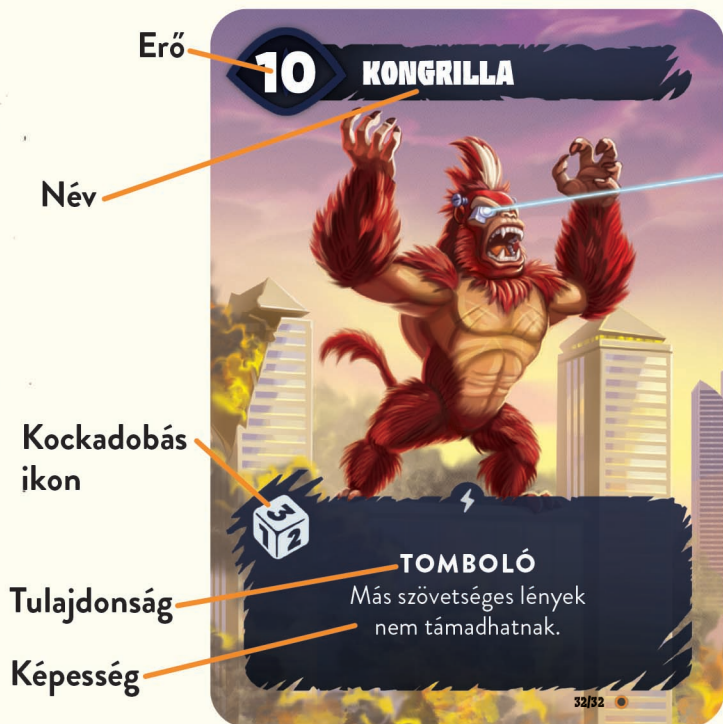
### Életerő

3 életerővel kezditek a játékot. Amikor életerőt veszítesz, akkor csökkentsd, ha életerőt szerzel, növeld a számlálón a megfelelő számra. Bármennyi életerőd lehet.



## Lény kártyák

Minden kártyán egy lény van, aminek neve és ereje van. A lényeknek lehet egy vagy több **TULAJDONSÁGUK**, illetve egy **KÉPESSÉGÜK**, emellett lehet rajtuk egy vagy két **KOCKADOBÁS IKON**.



**Megjegyzés:** A lényeknek sohasem lehet 1-nél kisebb az erejük, még egy másik hatás miatt sem.

## Kártyák húzása

Amikor 5-nél kevesebb kártya van a kezekben, azonnal húzz fel annyi kártyát a húzópakliból, hogy a kezekben újra 5 legyen. Ezt még azelőtt tedd meg, mielőtt bármilyen másik hatás életbe lépne (pl. mielőtt Elmezsápot használnának egy kijátszott kártyára, vagy annak **kijátzaskor** aktiválódó hatása életbe lépne). Ha a húzópakliból elfogynának a kártyák, nem húzhatsz új lapot. Bármennyi lap lehet a kezekben.

## A játékosok körei

Válasszatok kezdőjátékost úgy, hogy mindketten véletlenszerűen felcsaptok 1-1 kártyát a félretett kártyákból (a használaton kívüli lény kártyákból). Hasonlítsátok össze a kártyán látható erő értékét. Aki nagyobb értéket húzott, az lesz a kezdőjátékos. Döntetlen esetén ismételjétek, míg eredményre nem juttok. A felfedett kártyák nem kerülnek játékba. Hagyjátok őket képpel felfelé az asztalon, hogy játék közben bármikor megnézhesétek.

A játékosok körei felváltva követik egymást. A saját körödben végre kell hajtani az alábbi két akció egyikét. Ha nem tudsz akciót végrehajtani, azonnal veszítesz.

1. Játssz ki egy kártyát;  
vagy
2. támadj egy lényel.

## Kártya kijátszása

Válassz egy kártyát a kezedből, és helyezd azt képpel felé az asztalra. Átmenetileg fordítsd úgy, hogy az ellenfeled el tudja olvasni. Két lehetősége van:

### **1. lehetőség: az ellenfeled nem használ Elmeccsápot**

Amikor kártyát játszol ki, az ellenfeled használhatja az egyik Elmeccsápját, hogy átvegye fölötte az irányítást. Amennyiben nincs már elérhető Elmeccsápa vagy nem akarja használni, helyezd a kijátszott lényt a saját játékterületedre. Ha van rajta olyan aktiválódó hatás, amely **kijátszáskor** aktiválódik, akkor azt hajtsd végre. Ezután vége a körödnek, és az ellenfeled következik.

### **2. lehetőség: az ellenfeled Elmeccsápot használ**

Ha az ellenfeled úgy dönt, hogy Elmeccsápot használ, akkor a választott kártyádat ő játssza ki helyetted, és veszít egy Elmeccsápot. Az Elmeccsápot képpel lefelé kell fordítania, ezzel jelezve, hogy elhasználta, a lény kártyát pedig a saját játékterületére helyezi. Ha van rajta olyan aktiválódó hatás, amely **kijátszáskor** aktiválódik, akkor azt végrehajtja, mintha ő játszotta volna ki.

Ezután végre kell hajtaniod egy újabb akciót ugyanebben a körben (kijátszol egy kártyát vagy támadsz).

**Megjegyzés:** Ha egy lény nem a kártya kijátszása akcióval kerül játékba (például kártyahatás miatt), nem lehet rá Elmezsápot használni.

**Megjegyzés:** Nem használhatsz Elmezsápot, hogy olyan lény fölött vedd át az irányítást, ami már játékterületen van. Olyan lénynél sem használhatod az Elmezsápot, amit az ellenfeled megszerzett az Elmezsápjával.

**Megjegyzés:** Ha egy Elmezsáp által irányított lényt legyőznek, akkor annak a játékosnak a dobópaklijába kerül, aki irányította, és ő aktiválja a **legyőzés**kor hatását.

**Példa:** Laura kijátssza az Úrpingvint a kezéből, és felhúz egy kártyát a húzópaklijából, hogy 5-re egészítse ki a kezét. Petinek még van 2 Elmezsápjja, és úgy dönt, hogy használja az egyiket, így a saját játékterületére teszi a kártyát, és aktiválja a **kijátszáskor** hatását (kap 1 életerőt). Laurának most ugyanabban a körében végre kell hajtania egy újabb akciót. Kijátssza a Gigaszauruszt, majd újra 5-re húzza fel a kezét. Petinek még maradt egy Elmezsápjja, de úgy dönt, nem használja, így Laura a játékterületére helyezi a Gigaszauruszt.

## Támadás egy lényel

Válassz a játékterületről egy lényt (szövetséges lény) a támadáshoz. Az ellenfeled ekkor választhat egy lényt a saját játékterületéről (ellenséges lény), hogy kivédje a támadást. Ha úgy dönt, hogy nem védekezik, akkor veszít 1 életerőt. Ha védekezik, a kisebb erővel rendelkező lényt legyőzik, és a játékos a dobópaklijába kerül. Ha mindkét lénynek ugyanakkora az ereje, mindkettőt legyőzik. A játékosok bármikor megnézhetik a dobópaklikat.

**Példa:** Laura Gigaszaurusszal támad, akinek 9 az ereje. Peti-nek a Gépsárkánya van játékban 7-es erővel, akivel ki tudná védeni a támadást, és nem veszítene életerőt, viszont így a Gépsárkányt legyőznék, és a dobópakliba kerülne. Ehelyett Peti úgy dönt, nem védekezik, és veszít 1 életerőt.





## Tulajdonságok

A lény kártyáknak egy vagy több tulajdonságuk is lehet. A tulajdonság egy olyan kulcsszó, ami a rá vonatkozó szabályt összefoglalja.

**TOMBOLÓ:** Ez a lény kétszer támadhat egy körön belül, ha még játékban van.



**VADÁSZ:** Ha ilyen lényel támadsz, választhatsz egy ellenséges lényt, akinek ki kell védenie a támadást.

**Megjegyzés:** Bármelyik ellenséges lényt választhatod; akár olyat is, aki egyébként nem védhetné ki a támadást (tulajdonság vagy más hatás miatt). A VADÁSZ tulajdonság használata nem kötelező, de ha használod, nem támadhatod vele közvetlenül az ellenfeledet.

1

Az 1-es játékos a Kibercicóval támad.



1-es játékos

2

Az 1-es játékos az Űrpingvint kényszeríti védekezésre.

3

Az Űrpingvint legyőzik, mivel kisebb az ereje.



2-es játékos



4

A 2-es játékos nem választhat másik lényt, hogy védekezzen.

**MÉRGEZŐ:** Ha harcban használod, ez a lény mindig legyőzi az ellenséges lényt.

**Megjegyzés:** Ha az ellenséges lény ereje nagyobb vagy egyenlő, akkor a MÉRGEZŐ tulajdonsággal rendelkező lényt is legyőzik.



1-es játékos

1

Az 1-es játékos a Gigasauruszsal támad.

3

A Gigasaurusz legyőzi a Rex Florae-t, mivel nagyobb az ereje, de őt is legyőzik a Rex Florae MÉRGEZŐ tulajdonsága miatt.



2-es játékos

2

A 2-es játékos a Rex Florae-t választja védekezéshez.

**SUNYI:** Vele szemben csak SUNYI lény védekezhet.

**Megjegyzés:** Ugyanúgy védekezik, mint egy egyszerű lény.



1-es játékos

**1**  
Az 1-es játékos az Úr-pingvinnel támad (lény SUNYI tulajdonsággal).



2-es játékos



**2**  
A 2-es játékosnak két lény van játékban, de csak a Pandakáijal tud védekezni, mivel neki van egyedül SUNYI tulajdonsága.

**SZÍVÓS:** Ha egy ilyen lényt legyőznének, és még nem merült ki, merítsd ki ahelyett, hogy legyőznék. Nem számít, hogy harcban vagy kártyahatással győznék le.

**Kimerítés:** Fordítsd el 90 fokkal a kártyát, ezzel jelezve, hogy használtad a SZÍVÓS tulajdonságát. A kimerült állapot nem befolyásolja a további cselekvésben, továbbra is támadhat, védekezhet, használhatja a képességeit.

**Megjegyzés:** Ha egy nagyobb erővel rendelkező MÉRGEZŐ lény küzd egy SZÍVÓS lényel, akkor a SZÍVÓS lényt nem győzik le, csak kimerül.



1-es játékos

1  
Az 1-es játékos a Rex Florae-vel támad.

4  
A Rex Florae-t legyőzik, és a dobópakliba kerül.

3  
Mindkét lénynek egyforma ereje van, így alapesetben legyőznék egymást.



2-es játékos

2  
A 2-es játékos a Marlakost választja védekezéshez.

5  
Mivel a Marlakos SZÍVÓS (és még nem merült ki), ezért nem győzik le, csak kimerül.

## Aktiválódó hatások

A legtöbb lénynek különleges hatása van, ami a játék egy adott pillanatában aktiválódik. Az alábbi hatások találhatók meg a kártyákon:

**Kijátszáskor:** Ez a hatás akkor aktiválódik, amikor a lény játékba kerül. Nem számít, hogyan került játékba, akkor is aktiválódik, amikor például egy másik hatás miatt a dobópakliból játszhatod ki. Ha az ellenfél használja rajta egy Elmeországját, hogy átvegye fölötte az irányítást, akkor a **kijátszáskor** hatást csak ő aktiválja.

**Legyőzésekör:** Ez a hatás akkor aktiválódik, amikor a lényt legyőzik, azaz a játékterületről a játékos dobópaklijába kerül. Egy lényt legyőzhetnek harcban és egy kártyahatással is. Fontos megjegyezni, hogy ez nem aktiválódik, ha az ellenfél átveszi fölötte az irányítást, ha visszaküldi a kezébe, ha a dobópakliba dobod a kezéből, vagy ha kimerül ahelyett, hogy legyőznék.

## Egyéb képességek

**Állandó képességek:** Ha egy kártya rendelkezik képességgel, ami nem aktiválódó hatás (**kijátszáskor** vagy **legyőzésekör**), akkor az egy állandó képesség, amely mindaddig használható, amíg játékban van és teljesült minden feltétele.

## Kockadobás ikon

Néhány lény kártyán kockadobás ikon látható a szövegdo-  
boz bal felső sarkában. Ekkor a támadáshatások aktiválá-  
sához dobnod kell a különleges dobókockával.



Amikor olyan lényel **támadsz**, amin kockadobás  
ikon látható, azonnal **dobnod kell 1 kockával**. Ezt  
még **azelőtt** kell megtenned, hogy az ellenfeled eldönte-  
né, kivédi-e a támadást (továbbá minden más hatás előtt,  
mint például a „**támadáskor**” hatás, ha másik Mindbug  
kártyakészletet is használtok). Ha nem tetszik a kocka  
eredménye, **egyszer újradobhatod**, az újradobás eredmé-  
nyét azonban már meg kell tartanod.



Amikor olyan lényel támadsz, amin két kockado-  
bás ikon van, **2 kockával kell dobnod**. Ehhez hasz-  
nálod a saját és az ellenfeled kockáját is. **A két kocka  
összesített eredménye** lesz a dobásod eredménye. Ha az  
újradobás mellett döntesz, újradobhatod az egyik vagy  
akár mindkét kockát.

Miután megvan a dobás végső eredménye, azt **azonnal  
végre kell hajtanod**, még mielőtt az ellenfeled eldöntené,  
hogy kivédi-e a támadást. Ha két kockával dobtál, mind-  
kettő hatását végre kell hajtanod, tetszőleges sorrendben.

A különböző kockahatásokat az alábbiakban ismertetjük:

**1 2 3 NÖVEKEDÉS**  
Ennek a lénynek +1-gyel, +2-vel vagy +3-mal nagyobb az ereje ebben a körben.

**⚡ ⚡ ENERGIA**  
Kapsz 1 vagy 2 energiakockát ⚡ a közös készletből. A megszerzett energiakockákat tarts magad előtt, míg el nem költöd azokat. Az energiakockák száma nem korlátozott, így ha elfogynának, használjatok valamilyen helyettesítőt.

**🐾 KÁRTYADOBÁS**  
Az ellenfeled eldob egy kártyát a kezéből.

### Erő kártyák vásárlása

Az erő kártyák különleges hatásokat biztosítanak, amikkel befolyásolhatod a játék kimenetelét. Minden erő kártyának van neve, energiakocka ⚡ költsége és egy azonnali hatása.

**Bármelyik köröd kezdetén** (minden más akció vagy hatás végrehajtása előtt) megvehetsz **1 vagy több kártyát** a 3 képpel felfelé lévő erő kártya közül.

Minden erő kártya bal felső sarkában látható, hogy mennyi energiakockát ⚡ kell fizetned a megvásárlásához.

A megvásárolt kártya helyére azonnal fedj fel egy új erő kártyát a pakliból. Az újonnan felfedett kártya is azonnal elérhető, így mindig 3 kártya közül választhatsz. Ha az erő kártyák paklija kifogyott, a kártyákat már nem pótolhatod, így kevesebb kártya közül választhatsz. Ha már nincs több elérhető erő kártya, nem vásárolhatsz további kártyákat.

Miután pótolod a megvásárolt kártyát, **hajtsd végre a kártya azonnali hatását**, majd tedd képpel felfelé az erő kártyák dobópaklijára. A játék során bármikor megnézhetitek a dobópakliban lévő kártyákat.

Addig folytathatod a kártyavásárlást, amíg van hozzá elég energiakockád ⚡. Egy körben bármennyi kártyát vásárolhatsz, de csak a köröd elején. A köröd későbbi szakaszában vagy másik játékos körében nem vásárolhatsz kártyákat.

**Megjegyzés:** Az erő kártyák vásárlása **nem** számít akciónak. Az erő kártyák vásárlását a szokásos akciódon (kártyajátzás vagy támadás) **kívül** hajtod végre. Egy kártyát akkor is megvásárolhatsz, ha nem tudod végrehajtani a hatását.

**Szövetséges/ellenséges lény:** Ha egy lény a te játékterületeden van, akkor azt **szövetséges lénynek** hívjuk, az ellenfeled játékterületén lévőket pedig **ellenséges lénynek**. Ha egy hatás a szövetséges és ellenséges lényekre is vonatkozik, akkor egyszerűen **lényekre** hivatkozik. A kézben és dobópakliban lévő kártyákra egyszerűen **kártyaként** hivatkozunk.

**Eldobás:** Egy kártya eldobása azt jelenti, hogy a kezedből a kártyát a dobópaklidba teszed. Ha egy hatás miatt több kártyát kellene eldobnod, mint amennyi a kezekben van, akkor dobd el az összes kézben tartott lapot, a többit hagyj figyelmen kívül.

**Irányítás átvétele egy lény fölött:** Ha egy kártyahatás lehetővé teszi, hogy egy lény fölött átvedd az irányítást, akkor azt tedd a játékterületedre. Ha így teszel, akkor mindig az aktuális állapotának megfelelően helyezd el (pl. a kimerült lényeket kimerülten), és ezzel nem aktiválsz **kijátszáskor** aktiválódó hatást. (Egy Elmeccsáp használata nem kártyahatás.)

**Félretett kártyák:** A játékosoknak ki nem osztott lény kártyák alkotják a félretett kártyák pakliját. Ezt tartsátok képpel lefelé. Ha egy hatás miatt húzatsz egy lapot a félretett kártyák közül, akkor vedd a kezedbe a pakli legfelső lapját.



- Mielőtt kijátszanál egy kártyát, gondold végig, hogy ki tudod-e védeni a támadását, ha egy Elmeecsáp átvenné fölötte az irányítást.
- Amikor kijátszol egy kártyát a kezedből, először mindig úgy fordítsd, hogy az ellenfeled el tudja olvasni, hogy eldönthesse, használ-e Elmeecsápot vagy sem.
- Ha az ellenfeled Elmeecsápot használ, ne feledd, hogy utána végre kell hajtanod egy újabb akciót ugyanebben a körben.
- 2 Elmeecsáppal kezditek a játékot, így fontos odafigyelni az időzítésre. Ha hamar elhasználod mindkettőt, könnyen sebezhetővé válsz.
- A SUNYI lényeket nem lehetetlen legyőzni. Kivédheted a támadását egy saját SUNYI lényel. Könnyen legyőzheted képességekkel, vagy ha VADÁSZ lényt használsz. Vagy használhatsz TOMBOLÓ tulajdonsággal rendelkező lényt, hogy a többszöri támadásaival még azelőtt győzelmet arass, hogy ellenfeled SUNYI lényei problémát okoznának.

**Szerzők:** Christian Kudahl, Marvin Hegen, Richard Garfield, Skaff Elias

**Fejlesztők:** Alexandre Guignard, Dominik Lorenz, Markus Peschina, Romain Lapostolle

**Illusztrációk:** Denis Martynets

**Grafika:** Maximilian Gotthold

**Játékesztelők:** Alexandre Guignard, Anders Klarskov Knudsen, Andreas Skjellerup Iversen, Arne Böthling, Baptiste Lotigier, Blaise Moody, Bo Stentebjerg-Hansen, Cheesus, Daniela Hegen, Daniel Herbert, Dante Bonino, Diego Gi-onta, Emil Grubak Schmalfeldt, Franck Strohmenger, Frederik Ahlefeldt, Garrot Kole, Guksung An, Henrik Larsson, Jared Patterson, Jens Balcerek, Jeppe Due Hunsdahl, Jocelyn Mouden, Joshua Raynack, Kasper Meyer, Koni Garfield, Kris-toffer Dyrgaard Sørensen, Kushagra Shah, Laura Kudahl, Leon Nguyen, Linus He-gen, Lucie Guignard, Łukasz Włodarczyk, Manuel Smak, Marcel Auclair, Markus Peschina, Matthieu Guignard, Max Randall, Nicola Preda, Óliver „Nerliot” Bena-vente, Pascal Bogensperger, Phu Vinh Nguyen, Romain Lapostolle, Ryan Scherr, Schuyler Garfield, Sebastian Nickel, Simon Dupuis, Søren Juul Larsen, Stefan Munder, Steffen Klein, Stephan Heim, Tanguy Vilcot, Tristan Grausi, Yoann Leorier

**A szabálykönyvet átdolgozta:** Alexandre Guignard

**A magyar kiadás kreatív csapata:** Nagy Levente, Vágó I. Dániel

A Mindbug™ a Nerdlab Games védjegye. A Tokió királya™, valamint az abban található elemek a IELLO védjegyei. Ezek a licenctulajdo-nosok licencei alapján kerültek felhasználásra.

Minden jog fenntartva!

## TULAJDONSÁGOK

**TOMBOLÓ:** Ez a lény kétszer támadhat egy körön belül, ha játékban van.

**VADÁSZ:** Ha ilyen lényel támadsz, te választhatod ki, melyik ellenséges lénynek kell védekeznie.

**MÉRGEZŐ:** Ha harcban használod, ez a lény mindig legyőzi az ellenfelét.

**SUNYI:** Ellene csakis SUNYI lényt lehet használni védekezésre.

**SZÍVÓS:** Ha egy ilyen lényt legyőznének, és még nem merült ki, merítsd ki ahelyett, hogy legyőznék (forgasd el 90 fokkal).

## AKTIVÁLÓDÓ HATÁSOK ÉS KÉPESSÉGEK

**Kijátszáskor:** Ez a hatás akkor aktiválódik, amikor a lény játékba kerül. Ha az ellenfél használja rajta egy Elmeacsápját, a hatást csak ő érvényesítheti.

**Legyőzéskor:** Ez a hatás akkor aktiválódik, amikor a lényt legyőzik, általában harcban vagy kártyahatással.



Amikor ez a lény támad, dobnod kell 1 kockával, és azonnal végre kell hajtanod a hatását, még mielőtt az ellenfeled eldöntené, kivédi-e a támadást. Ha nem tetszik az eredmény, egyszer újradobhatod.



Megegyezik az előzővel, de egy helyett 2 kockával dobsz, és mindkét kocka hatását érvényesíted. Ha nem tetszik az eredmény, újradobhatod az egyik vagy akár mindkét kockát.



Ennek a lénynek 1-gyel, 2-vel vagy 3-mal nagyobb az ereje ebben a körben.



Kapsz 1 vagy 2 ⚡-t.



Egy ellenfeled eldob 1 kártyát a kezéből.



A köröd kezdetén megvehetsz egy vagy több kártyát a 3 képpel felfelé lévő erő kártya közül. Hajtsd végre az azonnali hatásukat.