**HKK szabály magyarázat**

(HKK a Beholder Kft. bejegyzett védjegye)

Verzió: 1.0

Készítette: Simon Dániel

Készítésben segédkezett: -

Amennyiben hibát találsz benne, vagy kiegészítésre szorulna, kérlek, **forrás megjelöléssel** együtt küldd el az információt az alábbi e-mail címre, hogy kiegészíthessem:

[simon.daniel79@gmail.com](mailto:simon.daniel79@gmail.com)

Segítségedet köszönöm, és ha külön nem jelzed, akkor szerepeltetlek az anyag elkészítésében segédkezők között.

A magyarázat célja, hogy összefogja a fogalmak tartalmát bemutató definíciókat, és mindig a legfrissebbet szerepeltesse. A HKK-ban használt fogalmakat vastagítva, sárga kiemeléssel jelöltem. Minden fogalom definiálva van a szabálykönyv, vagy FAQ által. Ennek jelölését a definíció után zárójelben, vastagítva jelölöm. A definíció pirossal jelölt része szerepel a leírásban, de nem kívánatosnak érzem. A definíció zölddel jelölt része nem szerepel a leírásban, de kívánatosnak érzem. \*\*\*-al jelöltem azokat a fogalmakat, amelyek csak a versenyjáték szempontjából érdekesek.

**aktivizálást igénylő képesség:** szabadon dönthetek arról, hogy használom-e a képességet, minden esetben költsége van (ez akár 0 is lehet) (**a sors fintora**). Az előkészítő fázisban nem lehet használni (**romboló**).

**alakváltó lap:** a másoló lapok a lapot mindig az alapállapotban másolják, kivéve, ha valami olyan állandó változás érte, amit nem egy másik lap vagy jelző biztosít. A késleltetett és időleges hatás jelzőit is megkapják (**helvir**). Másoláskor a lapot játszom ki és nem a másolni kívánt lapot (**kisebb zan**). Az alakváltó lapok csak az idézési költségüket tartják meg (**zan**).

**alap idézési költség:** a játékban, a gyűjtőben és a kézben mindig a bal felső sarokba írt szám adja meg az alap idézési költséget. Ha X vagy ? szerepel benne, akkor azt az asztalon behelyettesítjük, a gyűjtőben, a pakliban és a kézben az X vagy ? a minimális érték (általában 0). (**Átokeltávolító, Apró kívánság**). A lapok szövegében általában az idézési költség alatt az alap idézési költséget értjük, azonban a reakciók kivételek ez alól, azok a módosított idézési költségre vonatkoznak (**owooti cselszövés**).

**altípus:** A lap típusa alatti szöveg (szabály). Minden olyan jelző lény, amelynek a neve egy altípus neve, olyan altípusnak is számít egyben, akkor is, ha a lap ezt külön nem mondja (**két lovas eljövetele**).

**anti-blokkolás: X e**z a blokkolás ellentéte, ha a lapot sikeresen kijátszottad a kezedből, akkor, ha akarod, X-szel megnő a max. VP-d (20 fölé is mehet így).

**anti-mágia: X:** először is a lapra nem lehet semmilyen reakció varázslattal reagálni (hatással lehet). Ezen kívül, amikor a lapot sikeresen kijátszottad (vagyis minden egyéb kijátszáskori hatása létrejött), minden játékosnak el kell dobnia X darab általa választott varázslatot. Neked ezeket a Semmibe kell dobnod, a többi játékosnak a gyűjtőbe. Ha valakinek kevesebb, mint X darab varázslat van a kezében, akkor csak annyi varázslatot dob el, amennyi van neki, de ilyenkor meg kell mutatnia a kezében levő lapokat. Az Anti-mágia egy kijátszáskor érvényesülő automatikus hatás (**szabály**).

**automatikus képesség:** egy bizonyos feltétel teljesülése esetén automatikusan létrejön, nem dönthetek róla. Nem drágítható, nem számít játékos cselekvésének (**rothadó borzalom**). Több különböző forrásból származó automatikus hatás is kisülhet egy lapra (**galargamoth**). Az automatikus reakciók nem sülnek ki egyszerre. Egy lapkijátszásra csak egy sül ki azok közül, amik ugyanazt csinálják (**KF17**). Ha csak aktivizálást igénylő hatásokra működik egy reakció, akkor az külön szerepel a lapon, a „használ” ige önmagában nem definiálja az aktivizálást igénylő hatásokat (**zilak-din főkancellár**). Az izom jelzőért történő húzás, vagy VP szerzés automatikus, a döntés csak a megoszlásra vonatkozik.

**avatár:** az avatárok a lények egy típusa (**szabály**).

**áldozás:** ha egy lap hátránya az, hogy a gyűjtőbe kerül, az áldozásnak számít (**fluxusfaló vyarg**). Az áldozott lényeidért (kivéve kényszerített) nem kap szörnykomponenst az ellenfél (**sivító béka**).

**áldozós idézési költség:** ha egy lap idézési költségében a csepp ikon található, benne egy számmal, akkor az azt jelenti, hogy a lap idézési költségének része ennyi lapod vagy önálló jelződ feláldozása az asztalról. Az idézési költséget mindig egyszerre kell kifizetned, tehát ha egy lap kijátszásához építő és áldozat is szükséges, nem áldozhatod fel azt a lényt, amelyiket bepasszivizáltad. Ha valamilyen lap az idézési költségre hivatkozik, akkor tárgyaknál 1 áldozás 1 szk-nak, épületeknél 1 építőnek, más lapoknál 3 VP-nek számít. Ha egy lap idézési költséget növel vagy csökkent, akkor ez sohasem nem az áldozásra vonatkozik, hanem a lap egyéb idézési költségére (**szabály**). A kővéválás nem tiltja meg az áldozást, csak az áldozásos idézési költség kifizetésére nem használható a kővévált lény (**AK53**).

**állandóan működő képesség:** állandóan működő speciális képesség. Arepülés és a mérgezés **NEM** (**szk**). A szabálylapok mindig felülbírálják a "sima" lapok hatását. Az állandó hatások mindig felülbírálják az egyszerieket. Az egymásnak ellentmondó állandó hatások közül mindig az érvényes, amit utoljára játszottak ki (**kronobogár**).

**álomjelző:** Ha egy lényre álomjelző kerül, akkor passzívan a gazdája tartalékjába kerül. Minden előkészítő fázisodban vegyél le a lényről egy álomjelzőt. Amíg van rajta álomjelző, nem aktivizálódik az előkészítő fázisban (**álomjelző**).

**áramlás:** A játékos a saját körében, a 2. körétől kezdve, saját fő fázisában, körönként egyszer, 1 VP-ért visszakeverhet a kezéből a pakliba egy Áramlással rendelkező lapot, ekkor létrejön az Áramlás: után leírt hatás. Az áramlás egy kézben lévő lap hatása. Cselekvésnek számít, de nem számít lapkijátszásnak (**szabály**).

**árnyék: X:** reakciókéntelkölthetsz X-et (egy körben akár többször, akár ugyanarra a forrásra is; **Vermitus**), és ekkor ez a lap visszakerül a kezedbe. Ezt a képességet életmentő hatásként is használhatod, akkor is, ha a lap épp kikerülne a játékból. Egyetlen esetben nem használhatod, nem kényszerített áldozás esetén. Az árnyéknál a büntetés, kárpótlás, izom és egyéb, a lap játékból való kikerülésekor kisülő képességek nem kattannak be (**szabály**).

**átüt az őrposzton:** ha egy lény az ellenséges játékost, vagy annak valamilyen építményét támadja; függetlenül attól, hogy mekkora sebzést okoz (**szabály**).

**blokkolás X:** Ha egy ilyen lapot sikeresen kijátszottál a kezedből, akkor az ellenfeled (egy célpont; **AK119**) max. lehetséges VP-je X-szel csökken (0 alá nem csökkenhet). Ez a lap kijátszáskori hatása, nem speciális képesség, így akkor is létrejön, ha a kijátszáskori képességek nem. Másoló lapok a blokkolást nem másolják (**szabály**).

**büntetés: X ÉP:** ez azt jelenti, hogy ha ez az asztalon levő lap valaki varázslatának vagy asztalon (esetleg gyűjtőben, kézben?) levő lapjának hatása miatt kikerül a játékból, vagy kikerül tulajdonosa irányítása alól, akkor a varázslat kijátszója ill. a hatást kifejtő lap gazdája X ÉP-t sebződik. A büntetés nem érvényesül akkor, ha egy lényedet harcban megöli egy másik lény, ha feláldozod a lapodat, ill. ha a lap létrejöttét megakadályozzák. A sebződés a hatás teljes létrejötte után következik be. Ha több forrásból kapsz egyszerre büntetést, azok összeadódnak (**szabály**). A büntetés egy hatás (**pozitív sík**).

**\*\*\*büntető szabály:** Ha az ellenfél profi játékos, és sebződik, és ezt a sebződést nem vonja le a kör végéig, akkor a sebzés dupláját szenvedi el. Ez a szabály olyan esetekben alkalmazható, ha a játékos a saját lapjának forrásától/hátrányától sebződne. Ha az ellenfél forrása/lényének támadása okozza ezt a sebzést, akkor az ellenfélnek ezt a sebzést és mértékét jeleznie kell, ha nem teszi meg, a büntetőszabály nem alkalmazható. Ugyanez a szabály vonatkozik VP költésére / felhasználására is. Ha egy játékos egy saját költségre vagy hatásra nem vagy csak kevesebb VP-t költ, a hiányzó mennyiség dupláját kell elköltenie, ha a következő cselekvéséig ezt nem teszi meg, és erre az ellenfélnek kell figyelmeztetnie. Vitás helyzetben arról, hogy a büntető szabály alkalmazható-e vagy sem, mindig a bíró dönt. (**szabály**)

**bűbájra immúnis:** A bűbájra immúnis lény nem lehet bűbáj célpontja, vagyis nem rakható rá bűbáj, de bűbáj hatása már kiterjedhet rá (**influenza**).

**célpont:** célozni a varázslatok és a hatások céloznak (**AK83**). Olyan lapot, ami bármennyi célpontot is követel, nem lehet kijátszani célpont nélkül (**karimon döntése**). Célpontra ható forrás minden olyan, aminél a használó dönti el a célpontot, és a lapon nem szerepel kimondottan az, hogy nem célpont lapra hat (**varkaudar fétis**). Az összes, "bűbáj [valamire]" típusú lapnál [valamire] típusú célpont szükséges (**szabály**).

**csere fázis:** A csere fázis akkor következik, ha már egyik játékos sem akar a fő fázisban cselekedni. A tartalékod és az őrposztod között ilyenkor tetszés szerint cserélgetheted a lényeidet. Eközben egyik játékos sem játszhat ki új lapokat. A csere fázis végét be kell jelentened. (**szabály**). Használhatok hatást a csere fázis alatt (**bandita**). Megnézem, hogy a fázis elején melyik lény hol volt, és megnézem, hogy a fázis végén hol lesznek a lények, amelyik lény helyzete változott, az mozgott a cserefázisban (**totyogó motyogó**).

**dermesztés jelző:** a dermesztett lapnak nem működik a képessége, ha minden dermesztés jelző lekerült az előkészítő fázisban, a lap képessége aktív lesz már abban az előkészítő fázisban is használandó (**vadítás**).

**direkt sebző harci képesség:** egy kard ikon jelöli. A több forrásból kapott direktsebző harci képességek összeadódnak. Ha egy fajta (pl. tűz), akkor a maximuma a két képesség összege lesz. Ha különböző fajtájúak, akkor mindegyiket külön használhatom (**KF17**). A nekromanták öregítő jelzője nem hat épületekre (**KF21**).

**előkészítő fázis:** 1. VP szerzés (A játékos az első körében 1, a másodikban 2, a harmadikban 3, majd 4, végül az ötödiktől kezdve minden körben 5 VP-t kap. Ezen felül, kap még egyet minden két lényéért, amely a tartalékban van). 2. Védekezési bónusz elvesztése 3. automatikus hatások létrejönnek (a kör tulajdonosának döntési sorrendjében) 4. passzív lapok aktivizálódnak 5. feláldozható aktív szörny/torzszülött szörnykomponensért (csak ha kinyerhető) (**szabály; AK52**).

**előny:** Ha egy lapon ezt a szöveget látod: \"Előny: A-B: valami\", ez a következőt jelenti: ha az ellenfél ÉP-je legalább A és legfeljebb B, akkor a \"valami\" teljesül. Ha az egyik szám nincs feltüntetve, ez azt jelenti, nincs alsó/felső korlát. Az Előny nem speciális képesség, viszont adhat speciális képességet, pl. Anti-mágiát. Az Előny feltételének csak a lap kijátszásakor kell fennállnia, nem baj, ha sikeres létrejöttekor már nem áll fenn (**szabály**).

**élet X:** amikor ezt a lapot az idézési költség kifizetésével a kezedből kijátszod, rakj rá X életjelzőt (élet szerzéséhez módosítani lehet az idézési költséget, helyettesíteni nem lehet (**KF17**). Ezeknek az életjelzőknek a számát más források nem módosíthatják. Ahányszor ez a lap kikerülne a játékból vagy gazdát cserélne, és még van rajta életjelző, akkor vegyél le róla egy életjelzőt, és a lappal nem történik semmi, kivéve, hogy ha a gyűjtőbe kerülés ÉP vesztéstől történne, akkor max. ÉP-re gyógyul; ha valamilyen jelzőknek köszönhetően (pl. méreg), kerülne a gyűjtőbe, akkor vedd le róla ezeket a jelzőket is egyúttal. De ha a lény egyszerre halna meg méregtől és csökkentenék jelzők az ÉP-jét nullára, akkor ez 2 életébe kerül. A jelzők megmentenek a kényszerített áldozástól is, de ha a lapot idézési költség vagy lap hátránya miatt kell feláldoznod, akkor nem mentik meg, és továbbra is feláldozhatsz egy szörnyet komponensért. Egyetlen másik eset van, amikor az élet jelzők nem segítenek: ha egy lényt direkt sebző képességgel vagy a harc ütés fázisában ölnek meg. Az életjelzők az előkészítő fázisban is működnek (**szabály**). Az élet a lények egy olyan képessége, amelyik kijátszáskor ad egy vagy több jelzőt, ami megvédi a lényt (**homályúr**). Ha egy asztalon maradó lappal ellopok egy lényt, ami utána szerez életet, akkor a lopó lap leesése után a lény visszakerül az előző gazdájához (**tűnékeny csábítás**).

**életmentő hatás:** Ha egy lényem 0 életpontra, vagy az alá kerül, akkor még mielőtt a gyűjtőbe menne, megmenthetem, ha azonnali forrással gyógyítok rajta. Életmentő hatásként olyan forrást is lehet használni, ami közvetetten gyógyít rajta (**gemina balzsama**). Amikor egy forrástól több lényem is meghalna, az így "éppen a gyűjtőbe igyekvő" lények csak saját magukra használhatják azon képességeiket, amik életmentő hatások; nem életmentő hatásnak pedig nem lehet őket beáldozni, illetve ők sem használhatnak ilyet (**áldozati bárány**).

**életpont:** ÉP (ezt használjuk a leggyakrabban): ez annyit jelent, hogy "maximális ÉP", azaz, a kártyára írt alap ÉP, plusz a rátett lapokból adódó ÉP, plusz a helyzettől függő bónuszok. Aktuális ÉP: ez az ÉP, mínusz az összes sebzés, amit a lény az adott kör folyamán elszenvedett. Alap ÉP: az a szám, ami a kártya jobb alsó sarkában, a pajzs ikonban szerepel (**mélységi grittang**).

**életpont áldozás:** Életpont áldozás csak az, amikor egy lap azt mondja, hogy áldozzak ÉP-t (**AK 101**). Nem áldozhatunk életpontot úgy, hogy az életpontunk az áldozástól 0 alá csökkenne (**szabály**).

**építmény:** a tartalékban levő aktív lényeid használhatod építmény felépítéséhez. Az építményre írt idézési költség határozza meg, hogy az építéséhez hány lény részvétele szükséges. Az építkezésben résztvevő összes lényt passzivizálni kell. Az építmények kijátszáskor passzívan jönnek játékba. Az épületek kijátszáskori képessége akkor is létrejön, ha az épület passzívan kerül játékba (**antimágikus citadella**). A passzív építmény nem fejt ki semmilyen hatást, de nem is rombolható le lények által (azonban az építményekre ható varázslatok hatnak rá). Az építményeket lerombolni a következőképpen lehet: Ha valaki átüt az őrposzton, akkor dönthet úgy, hogy az ellenfél közvetlen megsebzése helyett annak egy építményét rombolja. Ahhoz, hogy az építmény megsemmisüljön, a támadóknak egyetlen kör alatt az építményt teljesen el kell pusztítaniuk. Ez azt jelenti, hogy legalább annyit kell összesen sebezniük, amennyi az építmény strukturális pontja (SP). Az építmény SP-je a kártya jobb alsó sarkában látható szám. Ha egy lény gazdája úgy döntött, hogy a lény az építményt támadja, akkor teljes Sebzését az építményre használja. Az építmény sebzésekor a lények direkt sebző képességüket is használhatják. Egy építményt, bármennyi lény támadhat egyszerre, ha sikerült átütniük az őrposzton. A lerombolt építmény a gyűjtőbe kerül. A megsebzett, de el nem pusztult építmények a Gyógyítás fázisban elvesztik sérüléseiket, a lényekhez hasonlóan (**szabály**).

**feltámad:** a lénynek ez a képessége akkor működik, ha a lap a gyűjtőben van. Az ilyen lényt az idézési költség kifizetésével kijátszhatod a gyűjtődből is a fő fázisodban (**szabály**). A feltámadás kézből kijátszásnak számít (**ravasz vérfarkas**).

**forrás:** a varázslatok és a hatások összefoglaló neve (**szabály**).

**fő fázis:** Ilyenkor az a játékos, akinek a köre tart, bármilyen kártyát kijátszhat. Ha nem akar, nem játszik ki egyet sem, felső határt a lapok idézési költsége és a játékos varázspontjainak száma jelent. Övé az első cselekvés joga, de minden cselekvése után az ellenfélnek joga van azonnali varázslatokat vagy hatásokat használni, ha akar.

**galetki:** típus. Olyan lény melyekre három speciális szabály vonatkozik. 1)lehet rájuk testrészt rakni 2) Ha valaki szörnykomponenst nyer ki egy torzszülöttből (kivéve az előkészítő fázisban), és van galetkije játékban, akkor minden egyes szörnykomponens kinyerése helyett rakhat egy jelzőt valamelyik galetkijére. Minden ilyen jelző +1/+1-t ad a galetkinek. 3) Ha valakinek van galetkije és torzszülöttje is játékban, akkor, ha a torzszülött aktív és van benne szörnykomponens, azonnali hatásként feláldozhatja, és annyi ilyen jelzőt oszthat szét a galetkijei között, ahány szörnykomponens van a torzszülöttben (**szabály**).

**gazda/tulajdonos:** Ha valaki egy lapot az ellenfél egy lapjára rak, akkor annak a gazdája továbbra is ő marad. Az összes többi lap gazdája az a játékos, akinek az oldalán (térfelén) van a lap. Ha egy olyan lap cserél gazdát, amelyen valamilyen rátett lap van, akkor a rátett lap gazdája is az új játékos lesz. Egy lap tulajdonosának azt a játékost nevezzük, akinek a paklijában a lap a játék elején volt. (**szabály**).

**gyógyulás:** amikor a lény aktuális életpontja nő (**szepuku**).

**gyógyulási fázis:** A Gyógyulási fázisban te is és az ellenfeled is csak azonnali forrásokat használhattok. Ha már egyikőtök sem akar cselekedni, akkor az a gyógyulási fázis vége, a kör végének kezdete. (**szabály**).

**gyűjtőbe kerülés:** A gyűjtőbe kerülő lapok egyszerre mennek a gyűjtőbe. Az esetleges, a gyűjtőbe kerülés miatt bekövetkező hatások (pl. büntetés, jutalom, kárpótlás stb.) az épp körön lévő által meghatározott sorrendben jönnek létre, mikor már az összes lap a gyűjtőben van (**éberség**). A lapok csak a lap teljes hatásának létrejötte után kerülnek a gyűjtőbe, akkor vizsgáljuk az életet is, és akkor esik le az életjelző a lényről (**az igazság pillanata**). A lények csak az életmentő hatások után kerülnek a gyűjtőbe, és szörnykomponenst is csak ilyenkor lehet belőlük kinyerni (**KF6**).

**hatás:** a kézben, asztalon és gyűjtőben (pakliban?) levő lapok és önálló jelzők képességei hatások. A lapra rakott jelzők állandó képességei nem hatások. A lapra rakott jelzők aktiválást igénylő képességei hatások (**nekromanta egyészúr**).

**harci fázis:** a csere fázis végeztével következik a harci fázis. **I.** A játékosok felváltva használhatnak azonnali forrásokat. **II.** A Támadók kijelölése. A támadó játékos kijelöli, hogy mely lénye kire támad. Támadható az ellenfél őrposztjának bármely lénye ill. épülete, és maga az ellenfél is, de az ellenfél vagy egy épület csak akkor, ha már minden ellenséges, őrposztban álló lényt támad legalább egy lényed. Minden lényedről dönthetsz külön-külön, hogy támad-e az adott. Egy ellenséges lényre maximum két lénnyel támadhatsz. Ilyenkor a védekező lény gazdájának még ebben a fázisban el kell döntenie, melyik támadóra üt vissza, és kizárólag azt sebezheti. **III.** A játékosok felváltva használhatnak azonnali forrásokat. **IV.** Direkt sebző képességek használata. Ezeket a képességeket a kard ikon jelöli. A játékosok felváltva jelölnek ki direkt sebző képességeket (aki támad, az először) addig, amíg bármelyik játékos is akar ilyet használni. Ezután minden speciális képesség hatása egyszerre történik meg. Egy lénnyel csak egy célpontot lehet megsebezni. **V.** A játékosok használhatnak életmentő hatásokat azoknak a lényeknek a megmentésére, amelyek ÉP-je 0-ra vagy az alá csökkent. Az ilyen lények speciális képességei, ilyenkor nem használhatóak, kivéve az önmagukat játékban tartó dolgokat. A gyűjtőbe került lényekből a másik játékos megkapja a szörnykomponenseket. Ezután még a játékosok felváltva használhatnak azonnali forrásokat. **VI.** Ütés fázis. A lények a II. fázisban kijelölt ellenfelüket sebzik. Ha ez mostanra már nincs az őrposztban, akkor sem választhatnak új célpontot. Annyival csökken az ütés során mindkettőjük ÉP-je, amennyi a másik lény sebzése. **VII.** Ua. mint az V. fázis, csak itt a VI. fázis során elpusztult lények kerülnek a gyűjtőbe.

**háló:** Ha egy lapon a háló jelet látod, akkor az a lapnak egy állandó speciális képességét szimbolizálja, amely a következőt jelenti: ha egy játékos egy körben már két lapot játszott ki sikeresen a kezéből, akkor nem játszhat ki több lapot a kezéből. Ha a háló képességgel bíró lap ebben a körben került játékba, a korlátozás a kör további részére vonatkozik.

**hátrány:** az, ami a lap gazdája számára hátrányos (**tleikan áruló**). Hátrányt nem lehet ellopni, elvenni, elveszíteni (**cheotox**). Egy képesség részei nem választhatók szét, hogy az egyik fele képesség, a másik hátrány (**őrült parancsnok**).

**hegymélyi:** a hegymélyi ikon nem speciális képesség vagy hátrány, hanem tulajdonsága a lapnak. Ha egy varázslaton látod ezt a jelet, az azt jelenti, hogy kijátszási feltétele, hogy hegymélyi lényed legyen játékban. Rúvel hegy kiegészítőben a goblinokon kívül minden torzszülött hegymélyi (**szabály**).Ha varázslatként játszok ki szkritter lapokat, akkor nem hegymélyiek, így nem kell hegymélyi lény sem, a kijátszásukhoz, csak lényként számítanak hegymélyinek (**AK97**).

**helyszín**: egyszerre csak egy helyszín lehet játékban, ha bárki kirak egy másikat, az előző azonnal a gyűjtőbe kerül. Helyszínre ezen kívül semmilyen más lap vagy jelző sincs semmilyen hatással. A költségben a kijátszó minden szörnykomponenst helyettesíthet 2 ÉP feláldozásával. A helyszínek aktívan kerülnek játékba. A húzás fázisában minden játékos, akinek van még helyszín a paklijában, 2 VP elköltésével kikereshet egy helyszínt a paklijából. Ez húzás helyett történik, csak akkor tehető meg, ha van húzás fázisa, s ha többet húz, akkor az első lap húzása helyett. A kikeresett helyszínt meg kell mutatnia (nem köteles előre bejelenteni, hogy milyen helyszínt keres), majd kézbe veszi; ezután a paklit meg kell keverni. Helyszínt csak akkor próbálhatsz előkeresni, ha van is a paklidban (**helyszín**). Nem számít lapkijátszásnak egy helyszín kijátszása (cselekvésnek viszont igen) és a helyszín nem számít játékban levő lapnak (**AK130; thu’zad hazaérkezése**). A helyszínek képességei forrásnak számítanak, így az is forrás, ha módosítja valamilyen lapok idézési költségét (**KF11**).

**hordaparancsnok:** speciális követők. Nem húzol miattuk kevesebb lapot, hanem pont annyit húzol, amennyi rájuk van írva. Nem használhatsz mellette más követőt (Legfőbb követőt sem), sem szabálylapot. Ha egy hordaparancsnok módosítja az ÉP-det, a max. ÉP-det is módosítja (**szabály**).

**horgony:** Ha egy lapon a horgony ikont látod az azt jelenti, hogy a lapot semmilyen módon nem lehet a játékból kézbe visszavenni. A horgony speciális képesség, amely passzívan is működik (még épületeknél is) (**szabály**).

**húzási fázis:** egy lapot kell húzni a paklidból, ez kötelező. Ha egy játékosnak már elfogyott a paklija, akkor nem húz (**szabály**).

**idézési költség:** Az idézési költség soha, semmilyen módosítónak köszönhetően nem mehet 0 alá (**szabály**).Egy lapnak az alap idézési költsége az a szám, amely a bal felső sarkába van írva. Amennyiben itt ? vagy X szerepel, illetve a kártya szövege szerint a bal felső sarokba írt számot kívül még további VP-t kell elkölteni saját maga módosít(hat)ja, akkor az alap idézési költség a megfelelő behelyettesített érték. Ha a lap nincs játékban (a gyűjtőben, a pakliban, vagy a kézben van), akkor a ?-t, az X-et illetve a pluszban költendő VP-t a minimum értéknek kell számolni (**drakolich**). A gyűjtőben és pakliban levő, az idézési költségében X-et és ?-et tartalmazó lapoknál az X és ? a minimális érték, általában 0. Ha a gyűjtőből vagy a pakliból hozom őket játékba X és ? értékét nem választhatom meg, az továbbra is a lehető legkisebb érték marad (**apró kívánság**). A módosított idézési költség az alap idézési költségnek játékban levő lapokkal módosított értéke.Az idézési költséget említő lapok az alap idézési költségre vonatkoznak (a reakciók a módosított idézési költségre vonatkoznak) (**tolvajszem**). Azon lapoknál, melyeket több forrásból (szörnykomponens, VP, építő) kell kihozni, az idézési költséget úgy kell kiszámolni, hogy összeadjuk az idézési számokat. (**vadászkutya**). Amikor ki akarok hozni egy lapot, akkor először az asztalon levő lapok, és az egyéb varázslatok figyelembe vételével kiszámolom az idézési költséget, majd kifizetem azt (**áldozómester**). Ha egy lap a saját szövege alapján maga módosítja az idézési költségét, akkor az alapidézési költsége változik (**arany gugyola**). Minden jelző idézési költsége 0 (**illúziósárkány**). Ha egy lapnak van olyan képessége, ami csak az idézési költség kifizetése esetén jön létre, akkor ez a módosított idézési költségre vonatkozik. Viszont, ha helyettesítek az idézési költségéből, akkor ez a képesség nem jön létre (**tengeri sárkány**). Azok a lapok, amelyek önmaguk is módosítják az alap idézési költségüket, nem tekinthetőek fix idézési költségű lapoknak (trinigan manakonzervátora).

**időleges hatás: X: a** lap sikeres kijátszása után tegyél rá X darab ’időleges’ jelzőt, majd minden előkészítő fázisodban vegyél le egyet. A ’hatás’ csak akkor működik, ill. akkor használhatod, ha a lapon van időleges jelző. Az időleges hatás jelző-csökkentése csak akkor működik, ha a lap egyébként is kifejti hatását. A jelzők száma más lapokkal szabadon növelhető ill. csökkenthető (**szabály**). A lap kijátszáskori képessége az, hogy megkapja a jelzőket és az időleges hatást (**sziránusz bűbáj**).

**időleges költség: X ’költség’:** kijátszáskor tégy rá X jelzőt, és minden előkészítő fázisodban, ha jelző van rajta, fizesd ki a 'költség'-et vagy a lapot fel kell áldoznod. Ezután végy le róla 1 jelzőt. Az Időleges költség egy hátrány (**szabály**). El kell költenem a varázspontot az időleges költségnél abban a körben, amikor az utolsó jelző leesik (**turhulug**).

**immunitás:** Ha egy lény lap immúnis valamire, vagy nem hat rá valami, akkor azt ki sem lehet rá játszani, vagy nem lehet rá használni (**sheran lázadása**).

**izom X:** a lény sikeres kijátszása után eldobhatsz max. X darab lapot a kezedből a Semmibe, és ekkor a lény kap X darab izomjelzőt, ami +1/+1-t - kalandozóknál pedig szintlépést is - jelent. Ha egy izomjelzős lény kikerül a játékból - kivéve nem kényszerített áldozástól -, vagy kikerül tulajdonosa irányítása alól, minden egyes izomjelzőért eldöntheti a gazdája, hogy húz egy lapot, vagy kap 1 VP-t. Ha egy lényen több izomjelző is van, egyszerre kell eldöntened (még az első húzás előtt), hogy mennyiért húzol lapot, és mennyiért akarsz VP-t kapni. Az, hogy a lénynek Izom képessége van, egy kijátszáskori speciális képesség, amely csak kijátszáskor érvényesül (lehetővé teszi, hogy lapokat dobva izomjelzőket tégy rá.). Ezután az Izomjelzők már önállóan fejtik ki hatásukat, tehát akkor is működnek, ha a lény elveszti képességeit. Olyan lényen is kifejti hatását az izomjelző, amelynek nincs Izom képessége. Az izomjelző képessége az előkészítő és a gyógyulás fázisban is működik. Az izomjelzők száma más lapokkal szabadon változtatható (**szabály**). Egy automatikus hatásnak számít az izommal történő laphúzás és VP kapás (**gyík lesújt**).

**játékba kerül:** ha egy lap az asztalra kerül, akár kézből, akár közvetlenül a gyűjtőből, vagy a pakliból, illetve a jelzők esetén a "semmiből", azt mondjuk, hogy játékba kerül (**szabály**).

**jelző:** az a te jelződ, ami a te lapodon van, függetlenül attól, hogy ki rakta rá (gyors növekedés). Köd jelző kivétel ez alól (**Köd**). Minden jelző idézési költsége 0 (**illúziósárkány**). Az önálló jelző az, amit nem lapra kell tenni. Galetki sebész által adott testrész jelző bár testrésznek számít, de nem önálló jelző (**galetki sebész**). Minden olyan jelző lény, amelynek a neve egy altípus neve, olyan altípusnak is számít egyben, akkor is, ha a lap ezt külön nem mondja (**két lovas eljövetele**). A jelző lényekben nincs szörnykomponens (**hullaféreg**), kivéve bitlandi fivér (új) (**KF19**).

**jutalom: X ’eredmény’:** ha ez az asztalon levő lap ellenfeled varázslatának vagy asztalon (esetleg gyűjtőben, kézben?) levő lapjának hatása miatt kikerül a játékból, vagy kikerül tulajdonosa irányítása alól, akkor ez az elenfeled X ’eredmény’-t kap. A lapon a Jutalom hátrány (**szabály**).

**kalandozó:** lény típus. Szintet tudnak lépni, vagy szintlépés kártyák, vagy egyéb lapok, hatások által. Minden szintlépés +1/+1-t jelent az adott kalandozónak. Ha a kalandozó elhagyja a játékot, a rárakott szintlépés kártyák a gyűjtőbe kerülnek. Némely kalandozónak vannak olyan speciális képességei, amelyeket csak bizonyos számú szintlépés után használhat. Minden kalandozó alapból 0. szintűnek számít. A tárgyhasználat képességet a lényeken a KF ikon jelöli (**szabály**).

**kárpótlás: X ’eredmény’:** ha ez az asztalon maradó lap ellenfeled varázslatának vagy asztalon (esetleg gyűjtőben, kézben?) levő lapjának hatása miatt kikerül a játékból, vagy kikerül tulajdonosa irányítása alól, akkor a lap gazdája X ’eredmény’-t kap. A Kárpótlás a lapon egy speciális képesség, egy automatikus hatás (**szabály**).

**kegy:** típus (**gandor**), serleg szimbólum jelöli. Szabály: ha egy játékos irányítása alatt ugyanabból a színből három különböző Kegy lap van játékban, akkor: fő fázisa során kiválaszthat egy tetszőleges lapot a paklijából, amelynek színe ehhez az istenhez tartozik, meg kell mutatnia a többi játékosnak, és a kezébe veheti. Ezt a játékos egy játszma folyamán csak egyszer teheti meg (**szabály**).

**keresés/húzás:** keresés ha a paklimból, vagy annak x lapjából (és x akár 1 is lehet), vagy a kiegészítő paklimból a saját döntésem szerint, vagy valamilyen feltétel alapján vehetek kézbe lapokat vagy rakhatok ki az asztalra, a gyűjtőbe vagy a pakli tetejére (**ravasz vérfarkas**). Ha nincs ilyen feltétel, akkor húzás (**teknősfészek**). Ha kijátszom egy lapot, amivel lapot húznék késleltetve, akkor azt, hogy húzhatok-e valójában, olyankor ellenőrizzük, amikor felhúznám a lapot (**zarknod bilincse**). A Szem szimbólum (új) képessége keresés (**KF20**).

**\*\*\*kezdés:** elsőként mindenki felfordítja a szabálylapját/követőjét, ezután keresünk lapot az Ősi bölcsességgel, majd felhúzzuk a lapjainkat. Mindezek után kockadobással eldöntjük, hogy kié a kezdés joga. Majd akié a kezdés joga (a továbbiakban 1-es játékos, a 2-es pedig az, aki vesztett a kockadobáson), az lemondhat róla. Utána elkezdjük a játékot, és alkalmazzuk a kezdőszabályt. A második játékban a 2-es játékosé a kezdés joga, akkor is, ha az első játékban az 1-es játékos lemondott a kezdési jogáról. Természetesen a második játékban a 2-es játékos is lemondhat a kezdési jogról. A harmadik játékban a kezdési jog ismét az 1-es játékost illeti meg, és ismét lemondhat róla, ha akar. Ha még az első játék kezdésekor a kockadobás előtt mindkét játékos beleegyezik, akkor a harmadik játék előtt újra kockadobással dönthetik el a kezdés jogát (**szabály**).

**\*\*\*kezdő szabály:** a játékot kezdő játékos nem húz lapot az első húzási fázisában.

**kényszerített áldozás:** szörnykomponens jár az elpusztított lényért és meg lehet akadályozni testrész feláldozásával, viszont nem minősül célzott hatásnak (**szabály**).

**késleltetett hatás, X: ’hatás’** a lap sikeres kijátszása után tegyél rá X darab "késleltetés" jelzőt, majd minden előkészítő fázisodban vegyél le egyet. A "hatás" csak akkor működik, ill. akkor használhatod, ha a lapon nincs késleltetés jelző. A késleltetett hatás jelző-csökkentése csak akkor működik, ha a lap egyébként is kifejti hatását. A jelzők száma más lapokkal szabadon növelhető ill. csökkenthető.

**KF-elés:** rakhatok KF-es tárgyat az ellenfél lényére (**AK82**). A KF-elés laptípus, nem számít speciális képességnek (**árnyéktűz**).

**\*\*\*kiegészítő pakli:** pontosan 25 lapot kell tartalmaznia. Nem lehet benne olyan lap, ami tiltott az adott versenyen. Minden lapból max. három (illetve öt abból a lapból, amire ez rá van írva) lehet a paklidban és a kiegészítő paklidban összesen. A színkorlát a kiegészítő paklira nem érvényes, hiszen komoly taktikai szerepe lehet egy szín lecserélésének side után, akár négyszínű, akár kétszínű versenyen. Ez alól az egyszínű verseny kivétel, ott a kiegészítő pakliban sem lehet idegen szín (**asylux átka**). Jellemek harca versenyen nem lehet eltérő jellemű lap a kiegészítő pakliban sem (**KF21**). A Mardakor misztikus a bölcshöz hasonlóan nem kerülhet a kiegészítő pakliba (**KF20**).

**kijátszás:** ha egy lap kijátszásakor döntést kell hozni, azt még azelőtt kell meghozni, mielőtt bármelyik játékos reakció lappal vagy hatással reagálna a lap kijátszására (**a béke szigete**). Minden lap kijátszása előtt meg kell nevezni a lap célpontját (**mandulanektár**). Kijátszom a lapot, reagálunk rá, létrejön a lap teljes hatása (**déja vu**), ezután létrejönnek azok az automatikus hatások, amiket a lap kijátszása eredményezett, majd utána lehet életmentő hatásokat használni (**időcsapás**). Egy lap játékba kerülése két módon történhet: kézből kijátszással vagy sima kijátszással. Kézből kijátszás az, ha egy lapot bármilyen módon a kezemből játszok ki. Kézből kijátszás a vízió és a feltámadás is, és minden olyan egyéb játékba hozatal, amin az szerepel, hogy „mintha a kezedből játszanád ki”. Az ilyen módon kirakott lapokat úgy kell tekinteni, mintha a kezedből játszanád ki. Nem kézből való kijátszás az, amikor egy lapot nem a kezemből játszok ki, hanem bármilyen egyéb módon hozom játékba (**ősi béklyó**). A kézből kijátszott lapokra lehet reakció varázslatokkal reagálni, az egyéb módon kijátszottakra nem. Mindkét esetben létrejönnek a kijátszáskor létrejövő képességek. Bizonyos lapoknál az szerepel, hogy tekintsd úgy, mintha a kezedből játszottad volna ki. Ez azt jelenti, hogy ezekre a lapokra lehet reagálni reakció varázslatokkal. Azok a hatások viszont, amelyek azt mondják, hogy "ha egy lapot a kezedből játszol ki", nem sülnek ki ilyenkor. Minden olyan lap, amivel a gyűjtőből varázslatokat játszol ki, ebbe a kategóriába tartozik, akkor is, ha esetleg a lapra ez nincs ráírva. Lapokat az azonnali varázslatokat kivéve csak a saját fő fázisodban játszhatsz ki (**szabály**). Külön lehet reagálni egy asztalon maradó lap sikeres kijátszás utáni képességére, és külön a lap kijátszására. Először a lap kijátszására kell reagálni, majd ha a lap létrejön, akkor lehet a kijátszás utáni képességére (**éjsárkány**). Az asztalon maradó lapok sikeres kijátszása utáni képessége már egy asztalon levő lap képessége (**tömegátok**). Egy lap csak akkor kerül a gyűjtőbe, ha minden hatása, és minden általa kiváltott hatás lezajlott. Ha egy forrás több lapot hoz játékba, a lapok egyszerre jönnek játékba, majd a forrást használó játékos által meghatározott sorrendben létrejönnek a képességek (**ördögi mentor**). Ha egy lapon az szerepel, hogy nem számít kijátszásnak, akkor értsd úgy: kijátszáskori képességei nem jönnek létre (**szinguláris gyengeség**). A lény kijátszása és a kijátszáskori képesség között nem vizsgáljuk a lény ÉP-jét (**repülő motyogó**). Ha egy lapot forrással játszok ki, akkor a forrás költsége ilyenkor helyettesíti a kijátszott lap költségét (**nekromantanonc**). Rátett lap lopásánál nem választhatok neki új célpontot (**bűvös tigris**).

**kijátszási feltétel:** a kijátszás előtt kell teljesülnie. Az ilyen lapok kijátszása úgy történik, hogy először megvizsgálom teljesül-e a feltétel, majd megállapítom az idézési költséget, utána kifizetem és kijátszom a lapot (**dornodon küldetése**). Az a kijátszási feltétel, aminél ez szó szerint oda van írva, vagy az szerepel rajta, hogy "csak akkor játszhatod ki" (**xorex fatty**). (erő dala FAQ…

**kikerül a játékból:** Ha egy lap a Gyűjtőbe vagy a Semmibe kerül, visszakerül a tulajdonosa kezébe vagy a paklijába, összefoglalóan azt mondjuk, hogy kikerül a játékból (**szabály**).

**kincs:** a kincs ikont jelöli, hogy a lap Kincsként is használható. Szabály: a második körödtől kezdve, a saját köröd fő fázisában, körönként egyszer elkölthetsz 1 VP-t, és eldobhatsz a kezedből a Semmibe egy Kincs lapot, ekkor kapsz 2 szörnykomponenst. Ez nem számít lapkijátszásnak, de cselekvésnek igen. A Kincs által termelt szörnykomponens mennyiségét más lap nem módosítja (szabálylap, követő vagy helyszín sem) (**szabály**).

**köd:** a köd ikon jelöli. Az ilyen lapoknak a lap típusától, szövegétől függetlenül van egy plusz kijátszási módja: kijátszhatod 1 varázspontért azonnali varázslatként, melynek idézési költsége semmilyen módon nem módosítható, és hatására előkereshetsz egy köd ikonos lapot a paklidból. A lap ilyenkor is ködnek számít, ill. ha vízió volt, akkor víziónak is. Ha egy körben már sikeresen kijátszottál ködkereső varázslatot, abban a körben másik ködkereső varázslatot nem játszhatsz ki. Ha egy játék során bármikor sikeresen használtál ködkereső varázslatot, abban a játékban ködön kívül semmilyen más módon nem kereshetsz lapot (kivéve egy forrás hátrányaként) (**szabály**).

**kör vége:** a gyógyulási fázis végével kezdődik. Először jönnek azok a kör végén létrejövő hatások, amik aktivizálást igényelnek. Ezekre már nem lehet semmilyen módon reagálni, és ezek közben/után nem lehet semmit kijátszani, vagy bármi mást használni. Ezután jönnek a kör végén létrejövő automatikus hatások. Ezután jön a kör valódi vége, amikor felgyógyulnak a lények, (kiértékeljük, hogy véget ért-e a játék) és véget ér a kör, következik az ellenfél (**szabály**). A kör végének elejére raknak bennünket a „kör véget ér” hatások is (**varkaudar merénylő**).

**követő:** nem tartozik a pakliba, csak az asztalon lehet, nem lehet kézben, pakliban vagy gyűjtőben. A követőt, ha használsz ilyet, a játék elején kell az asztalra kitenned (még a kezdeti húzás előtt) a játéktértől elkülönített helyre, de jól láthatóan, képpel lefelé. A lapjaitok felhúzása után mindketten felfordítjátok az esetleges követőtöket. Követőre csak kizárólag egy másik követő hathat, semmi más (szabálylap?). Ne tekintsétek játékban levő lapnak sem, egyszerűen csak kövessétek, ami rá van írva, mintha szabálylap lenne. \*\*\*A versenyen, ha használsz követőt, ezt külön fel kell tüntetned, és ekkor a versenyen végig kötelező használnod. A pakli méretébe a követő nem számít bele, tehát e nélkül kell legalább 45 lapos paklidnak lenni. Ha követőt használsz, a játék kezdetekor eggyel kevesebb lapot húzol, ez a szabálylap hátrányával és a kezdőszabállyal összeadódik. Használhatsz együtt szabálylapot és követőt. Azonban ha valamely szabálylap miatt a játék kezdetekor nem húzol lapot, akkor emellett nem használhatsz követőt. A követőnek két állapota van: vagy van, vagy nincs (**a béke megőrzése**). Ha feláldoztad a követődet, akkor követőt visszakapcsoló lap nem hozza vissza (**adaptált xenomorf**). A követő leszedése cselekedetnek számít (**AK81**). Ha egy lapon a semmiképpen, semmilyen módon, vagy bármilyen hasonló kifejezés áll, az alól még a szabálylapok és követők sem kivételek (**fatönk**). A követők és szabálylapok képességei is lehetnek hatások, amennyiben azok játékban levő (gyűjtőben levő?) lapra hatnak (**villámhárító**). A követők hatásainak egy része a játék elején történik meg, egy másik része pedig folyamatos hatásként (**pusztító mameluk**). A játék elején a követők/szabálylapok felfordítása egyszerre történik. Majd ezután alkalmazzuk a követők/szabálylapok hatásait (**ősi bölcsesség**).

**közös képesség:** a lapnak ezt az aktiválást kívánó képességét nem csak a lap gazdája használhatja, hanem bármely játékos. Ha egyéb korlátozás nincs a lapon, akkor bárki, bármikor (természetesen az előkészítő fázist kivéve) azonnali hatásként használhatja a képességet, az időzítési szabályokat betartva (**szabály**).

**lap szövege:** egy lap szövege lehet kijátszási feltétel, blokkolás (?!), anti-blokkolás(?!), hátrány, színesítő szöveg vagy lap alaptulajdonságát módosító szabály (3+ db, ép-sebzés…). Minden más, ami a lapon van, speciális képesség (**chara-din fatty**).

**legendás:** a legendás ikon (lant) ikon jelöli. rendelkeznek egy ún. legendás képességgel (állandóan működő speciális képesség?). A lény legendás képessége csakis akkor működik, ha játékban van olyan lap, amely lehetővé teszi, hogy a legendás képességek működjenek (**szabály**).

**lény:** összefoglaló név a kalandozókra, avatárokra és szörnyekre, galetkikre és torzszülöttekre (**szabály**).

**lények helye:** ha lényt játszol ki, vagy mozgatsz az őrposztod és a tartalékod között, meg kell határozni a helyét (vagyis, hogy melyik lény van a balszélen, melyik mellette, és így tovább, egészen a jobb szélső lényig). A lények egymáshoz képesti helyzetét a lény kijátszásakor határozod meg, és kizárólag a csere fázisban módosíthatod. Ilyenkor az őrposztban és a tartalékban levő lények helyzetét is szabadon lehet változtatni. Ha egy lényen az alábbi szöveget látod: "balra nyíl: képesség", ez azt jelenti, hogy a tőle balra levő lények kapják meg ezt a képességet (tehát ha a tartalékban van, akkor az ott balra levők, ha az őrposztban van, akkor az ottaniak). Saját maga nem kapja meg a képességet. Hasonlóan működik a "jobbra nyíl: képesség" is (**szabály**).

**maximális VP és ÉP:** kezdetben20. Az aktuális ÉP kezdetben 20, az aktuális VP kezdetben 0 (**szabály**).

**megöl egy lényt:** egy lényről akkor mondjuk, hogy megölt egy másik lényt, ha legalább 1 ÉP-t sebzett rajta, és a célpont lény ebben a körben a gyűjtőbe kerül.

**megszüntetés:** követőkön fogsz találkozni vele. Ahelyett, hogy "Bármely játékos megszüntetheti a fő fázisában X max. ÉP és X ÉP feláldozásával." csak annyit írtunk a követőkre, hogy "Megszüntetés: X ÉP", de ugyanezt jelenti (**szabály**).

**módosított idézési költség:** az alap idézési költségnek a játékban levő lapokkal módosított értéke (**szabály**).

**nekron: a** nekron jel a Semmizős idézési költséget jelöli, amely egy újfajta erőforrás a VP, a komponens, és az építő mellett. A Semmizős idézési költséget úgy kell fizetni, hogy lapokat raksz át a paklid tetejéről a Semmibe - annyiszor 4 lapot, amennyi a költség. Ha nem tudod a teljes idézési költséget kifizetni, a lapot nem játszhatod ki. Ha egy lap az idézési költségre hivatkozik, egyszerűen a jelben levő számot tekintsd. A Semmizős lapok nem számítanak VP-ért jövő lapoknak, akkor sem, ha az idézési költségükben VP is szerepel. Ez utóbbi esetben vegyes idézési költségű lapoknak hívjuk őket, idézési költségük a két költség összege. Az első 3 körben körönként csak egy Semmizős lapot játszhatsz ki (**szabály**). Ha nekron idézési költségű lapot játszok ki, akkor a nekronozott lapokat a lap sikeres létrejöttéig nem lehet megnézni. Ha már nem rekonstruálható pontosan a nekronozott lapok sorrendje, akkor megkeverve kell őket visszarakni a pakli tetejére (**majd legközelebb**).

**őrposzt:** az őrposztban levő lényeid fognak harcolni az ellenfél lényeivel; ők azok, akik az ellenfél ÉP-jeinek csökkentésében a döntő részt vállalják; és ők fognak Téged védeni az ellenfél körében az ő támadásától. Az őrposztban levő lényeid soha, semmilyen módon nem passzivizálódhatnak. Az őrposztodban egyszerre maximum 3 lény lehet. Ez az őrposzt "mérete".

**őrző:** Ha egy lényen az őrző jel szerepel, akkor az a lény őrző. Ha őrző lény van játékban, játékos nem lehet célpontja sebző általános vagy azonnali varázslatnak (**szabály**).Az őrző egy speciális képesség (**AK33**).

**ősmágia:** Az ősmágiás lapoknak az idézési költségét semmilyen szabálylap, követő vagy forrás nem növelheti. Az ősmágia nem altípus. Az ősmágia nem működik, ha van olyan lapom, követőm, helyszínem, szabálylapom játékban, ami idézési költséget módosít. Ugyanígy nem működik, ha érvényben van olyan forrásom, ami idézési költséget módosít (**szabály**).

**párbaj: X:** Ha van ilyen lap a kezedben, akkor a köröd fő fázisában, körönként egyszer párbajozhatsz. Bejelented, hogy párbajozol, elköltesz 1 VP-t (ha nincs VP-d, nem kezdeményezhetsz párbajt), és különraksz egy párbajos lapot a kezedből (még nem kell megmutatnod). Az ellenfél, ha van párbajos lapja, és akarja, kiállhat párbajozni, ekkor ő is különrak egy párbajos lapot a kezéből, majd egyszerre megmutatjátok. Ha nincs párbajos lapja, vagy nem akar kiállni, akkor automatikusan elvesztette a párbajt (ilyenkor is meg kell mutatnod a lapodat), egyébként egyszerre megmutatjátok a lapokat, és akién nagyobb a párbaj érték, az nyert. A nyertes választása szerint sebezhet 3 ÉP-t, vagy gyógyíthat 4 ÉP-t célpont játékoson. Ha a két szám egyenlő, az eredmény döntetlen, nem történik semmi. Ezután a párbajban résztvevő lapok a Semmibe kerülnek. A párbaj sebzése ill. gyógyítása ugyan önálló cselekedet, de nem számít sem lapkijátszásnak, sem forrásnak, nem lehet más lapokkal módosítani, de az így okozott sebzést is ugyanúgy begyógyulhatod, mint bármi mást (**szabály; natharion gömb**).

**passzív lap: a** passzív lényeknek minden képessége érvényesül, kivéve azokat, amelyikhez passzivizálni kell a lényt. Az egyéb lapok képessége csak akkor érvényesül, ha a lap aktív (**influenza**). Ez alól kivételek azok az épületek, amik passzívan jönnek és szerepel rajtuk a „Húzz egy lapot.”. Ezeknek ez a laphúzós képessége passzívan is működik (**ryuku őrtorony**), valamint a sárkány kincse aktivizálós képessége. Egy lapot csak a következő esetekben passzivizálhatsz: 1. A lapnak egy olyan képességét használod, ami előtt szerepel a P ikon. 2. Építkezel a lényekkel. 3. Valamilyen játékban levő lap, vagy most kijátszott varázslat lehetőséget ad erre, netán kötelezővé teszi. Az ilyen lapok szövegében mindig szerepel az, hogy passzivizál(hato)d X lapodat (**fordulat**). Az őrposztban levő lényeket semmilyen módon nem lehet passzivizálni. Ha egy lap egy lényt passzivizál, akkor annak nem lehet célpontja őrposztban levő lény (kivéve ha ki is küldi az őrposztból). Rátett lapokat nem lehet passzivizálás célpontjául kijelölni (pl. testrész, bűbáj lényre). Ha a rátett lap hordozóját passzivizálják, attól a rátett lap nem válik passzívvá (**szabály**).

**pulzáló:** Ha egy lap altípusában azt látod, hogy pulzáló a lap, akkor ez azt jelenti, hogy van egy olyan speciális képessége (esetleg hátránya), amely pulzál, vagyis változik ill. változtatható. Ilyenkor a lap leírásában szerepel, hogy mit csinál 0, 1 (esetleg 2 vagy 3) pulzáló jelző esetén. A lap kijátszásakor nincs rajta pulzáló jelző, vagyis a lap speciális képessége alapból a 0 jelző szerint működik. A lap váltása azt jelenti, hogy ráteszel 1 pulzáló jelzőt, ill. ha már maximális számú van rajta, leveszed mindet. A váltásnak lehet költsége, vagy automatikus. Ha nincs külön feltüntetve, a váltást csak a saját körödben, körönként egyszer végezheted. Ha nincs külön feltüntetve, a pulzáló lapot csak a lap gazdája válthatja. Természetesen a lapnak lehetnek más speciális képességei ill. hátrányai, ezek nem fognak változni (**szabály**).

**reakció:** altípus.Lényt csak a saját körödben játszhatsz ki, de a reakció altípus ezt a szabályt felülírja. Reakciót csak meghatározott helyzetben lehet kijátszani, akkor, amikor reagálok valamire (**vén doemon**). Költség kifizetésre nem lehet reagálni, csak magára a hatásra (**végső mentsvár**). Ha valaki kijátszik egy lapot, az ellenfél reagálhat rá egy reakcióval, majd ismét ő reagálhat, illetve ha az ellenfél nem reagált, akkor is reagálhat a saját lapjára. Majd amikor már senki sem akar reagálni, létrejönnek a varázslatok, mégpedig időrendi sorrendben először a legutoljára kijátszott reakció lap, majd az azelőtti, és így tovább (**a hatalom torzulása**). A reakciók csak kézből kijátszásra vonatkoznak (**felszabadító lélektánc**). Nem lophatom el Manaevő féreggel a Vulkáni energia megakadályozásakor kapott lapokat és VP-t, mivel a lapokat és VP-ket csak akkor kapom meg, ha a lapot már megakadályozták, és ekkor már nem lehet reagálni rá, hiszen a reakciók lezárultak. A reakciók visszafelé kerülnek kiértékelésre, és miután minden reakciót kiértékeltünk, és minden létrejövő reakció teljes hatása, valamint az eredeti lap teljes hatása létrejött, csak utána nézünk szét az asztalon levő lapok által okozott kapcsolódó hatások között (**teljes kiszipolyozás**).

**rezisztencia:** Ha egy lapon a rezisztencia jelet látod, az a következő speciális képességet jelenti: ez a lap nem lehet célpontja olyan forrásnak, amely egy, és csakis egy bizonyos célpont lapra hat. A rezisztencia nem nyújt védelmet, ha: 1. a forrás nem kíván célpontot, vagy kettő vagy több célpontra hat. 2. a lap szövege szerint nem lapra hat, hanem lényre, épületre, tárgyra stb. (**szabály**).

**sebez (lény) célponton:** akkor mondjuk ezt, ha a célpont legalább 1 ÉP sebzést szenved el, amit ez a lény okozott (**szabály**).

**semmi:** a Semmi egy új kupac a gyűjtő mellett. Bizonyos kártyák hivatkoznak arra, hogy lapok a Semmibe kerülnek. Ez alapvetően olyan, mint a gyűjtő, tehát a Semmibe kerülő lapok is kikerülnek a játékból, de a Semmiben levő lapok nem számítanak gyűjtőben levőnek . A Semmiből soha, semmilyen módon nem kerülhet ki lap. Ha az asztalról egy lény a gyűjtő helyett a Semmibe kerül, ugyanúgy jár érte szörnykomponens, mintha a gyűjtőbe került volna (**szabály**).

**szabálylap:** típus.Az egyforma szabálylapok hatása nem adódik össze (**a bőség zavara**). A szabálylap nem tartozik a pakliba, csak az asztalon lehetnek, nem lehetnek kézben, pakliban vagy gyűjtőben. A szabálylapot, ha használsz ilyet, a játék elején kell az asztalra kitenned (még a kezdeti húzás előtt), a játéktértől elkülönített helyre, de jól láthatóan, képpel lefordítva. A lapjaitok felhúzása után mindketten felfordítjátok az esetleges szabálylapot. Szabálylapra csak és kizárólag egy másik szabálylap hathat, semmi más. Nem kell játékban levő lapnak sem tekinteni, egyszerűen vegyétek úgy, mintha a Hatalom Kártyái egyik szabálya megváltozna. Egy paklihoz legfeljebb egy szabálylap tartozhat, de ez nem kötelező. \*\*\*Versenyen a pakli lista mellett fel kell tüntetni, használsz-e szabálylapot, s ha igen, milyet. Ezt az adott versenyen nem változtathatod meg, tehát a kiegészítő paklidba nem rakhatsz szabálylapot, és a szabálylapot akkor is kötelező használnod, ha már elment tőle a kedved. A pakli méretének korlátjába sem számít bele a szabálylap, tehát a versenyen e nélkül kell legalább 45 laposnak lennie a paklidnak. A szabálylap használatának hátránya: aki szabálylapot használ, a játék kezdetekor eggyel kevesebb lapot húz. Ez a kezdőszabállyal összeadódik (**szabály**). Szabálylap hat más szabálylapra és követőre, követő nem hat szabálylapra, de más követőre igen (**birtoklás**).

**szakértelem:** típus, aktívan kerül játékba. Egy szakértelem lapból amennyi játékban van a te oldaladon, olyan szintűnek számít az adott szakértelmed (**szabály**).

**szingularitás:** kijátszási feltétele, hogy abban a körben nem játszottál ki lapot a kezedből. Ha egy szingularitást sikeresen kijátszottál, abban a körben már nem játszhatsz ki újabb lapot a kezedből.

**szkritter:** altípus. Szabály: amikor azonnali hatást használhatsz, elkölthetsz 1 VP-t, hogy egy szkritter lapodat az asztalról visszavedd a kezedbe.

**tartalék:** a kijátszott lények a tartalékba kerülnek. A tartalékban levő lények építkezhetnek, segíthetnek a varázspont gyűjtésben a következő köröd elején. A tartalékban bármennyi lényed lehet (**szabály**).

**támadó lények kijelölése:** támadó lényeknek nevezzük azokat a lényeidet (a te körödben), amelyeket a Harci fázisban támadásra kijelölsz az őrposztodból (**szabály**).

**testrész:** típus. A testrészeket csak galetkikre lehet rakni. A lényre rakott tárgyakhoz hasonlóan nem lehet őket passzivizálni és nem céloz (**AK83**). Szabály: ha létrejön egy varázslat vagy hatás, amely egy vagy több galetkit célozna, megsebezne, feláldozásra kényszerítene, elvenne a tulajdonosától, jelzőt rakna rá, passzivizálna, vagy amelynek hatására a galetki kikerülne a játékból, ilyenkor bármely érintett galetkiről egy tesztrészt a testrész gazdája reakcióként feláldozhat (kivéve előkészítő fázis), ekkor a varázslatnak vagy hatásnak erre a galetkire nincs hatása. A testrésszel csak a teljes hatást vagy varázslatot lehet megakadályozni (**utolsó áldás**).

**\*\*\*token lap:** versenyeken, ha valaki olyan lapot használ a paklijában, ami token lapot termel akkor legalább egy eredeti token lappal kell rendelkeznie, különben nem termelheti meg a token lapot.

**torzszülött:** típus. Ha egy lap a szörnyekre hivatkozik, akkor abba a torzszülöttek is beletartoznak (**AK67**).

**újrahasznosítás X:** ha sikeresen kijátszod, kiválaszthatsz max. X lapot egy célpont gyűjtőből, és ezeket tulajdonosuknak vissza kell kevernie a paklijába. Minden így visszakevert lap után 1 ÉP-t gyógyulsz (**szabály**).

**varázslat: a** varázslatoknak három típusa van: bűbáj, általános és azonnali (**szabály**).

**védekezés:** amennyiben ellenfeled kezdte a játékot, az ellenfél első körében ingyen kijátszhatod ezt a lapot (**szabály**).

**védekezési bónusz:** az ellenfél körében minden lényednek +1/+1-e van (**szabály**). A védekezési bónuszt a lényeid az előkészítő fázisban közvetlenül a varázspont kapás után veszítik el (**AK52**).

**végzetúr:** a végzeturak a kalandozók egy altípusa. Ha a játék során szörnykomponenst nyersz ki egy lényből (kivéve az előkészítő fázisban) és van végzeturad játékban, minden egyes szk-nál dönthetsz úgy, hogy a komponens kinyerése helyett egy +1/+1 jelzőt raksz valamelyik végzeturadra. Minden ilyen jelző szintlépés jelzőnek is számít (**szabály**).

**vízió:** altípus. 1) Kijátszhatod a gyűjtődből is, mintha a kezedből játszanád ki, minden szempontból kézből kijátszásnak minősül az esemény; 2) Ugyanolyan nevű vízió lapból egy körben csak egyet játszhatsz ki. 3) A vízió altípus magában foglalja a következőt: Hátrány: kör végén áldozd fel (**hiei**). Ha ez a lap lény volt, és van benne szörnykomponens, akkor ezt az ellenfél megkaphatja (vs. **sivító béka!!**). A Thu’zad megszégyenítése nem működik a víziókra (**szabály**).

**zanszilánk:** a VP ikon nem fehér, hanem narancsszínű. A zanszilánkot minden szempontból VP-ért jövő lapnak kell tekinteni. Minden egyes VP-t lehet helyettesíteni egy szörnykomponenssel, építéssel vagy áldozással (vegyesen is). Idézési költsége nem csökkenhet semmilyen módon sem 1 alá. Ugyanazt a lényt nem áldozhatom egy zanszilánk idézési költségére, amit passzivizáltam már hozzá építőként (**szabály**).