

A Kék Hold városa - 1. kiegészítő

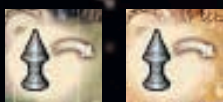
Ez a hivatalos minikiegészítő összesen 4 épületet tartalmaz. Kettő közülük ebben a Spielbox-különszámban található (Knizia-almanah 1.), a másik kettő pedig a 6/06-os számban. A négy épület független egymástól, mindegyik önmagában is használható.

Miatán a játék megkezdése előtt kialakítottátok a "keresztet" (a piactér, a palota és a három templom), az új épületeket - vagy csak azokat, amiket fel kívántok használni - keverjétek a többi épület közé. Ezután a szokott módon alakítsátok ki a játékkeret; ám most annak függvényében, hány új épületet használtok, a sarkokba is kerülnek épületek (két épületnél két tetszőleges sarokba, négynél mind a négybe). A játékmenet nem változik.

Az új épületek a többihez hasonlóan működnek, azonban mind bír valamilyen speciális képességgel, amelyet akkor használhattok, ha fordulótokat egy ilyen épületen fejezitek be. A képesség szimbólumát az épületlap közepe alatt, fényes keretben látjátok. A speciális képesség egyaránt használható az épület megépítése előtt és után.



A játékos, aki fordulóját a kórházon fejezi be, plusz két kártyát húz.



A játékos, aki fordulóját a gyűléstermen fejezi be, onnét azonnal átugorhat bármelyik másik épületre; azonban annak speciális képességét már nem használhatja.



A kórház

A kórházat a hoaxok és a mimixek közösen építették fel és közösen is üzemeltették. Tökéletes példája a Kék Hold népei közti harmónia szükségességének: hogyan lép szimbiózisra a hoaxok tudományossága és a mimixek közeli kapcsolata a természettel. Számtalan betegség legyőzésének volt eszköze, és ha mást nem, legalább enyhét adott a gyógyíthatatlanoknak.



A gyűlésterem

Itt gyűltek össze a fajok küldöttei, itt vitáztak arról, hogyan alakuljon a Kék Hold jövője. A hoaxok, minthogy anno az építkezésben nem vettek részt, készítették el az oldalszárnyakat, amelyeket azonnal "megszépítettek" a khindek.

A Kék Hold városa - 2. kiegészítő

Ez a hivatalos minikiegészítő összesen 4 épületet tartalmaz. Kettő közülük a Spielbox-különszámban található (Knizia-almanah 1.), a másik kettő pedig ebben a 6/06-os számban. A négy épület független egymástól, mindegyik önmagában is használható.

Miután a játék megkezdése előtt kialakítottátok a "keresztet" (a piactér, a palota és a három templom), az új épületeket - vagy csak azokat, amiket fel kívántok használni - keverjétek a többi épület közé. Ezután a szokott módon alakítsátok ki a játékkeret; ám most annak függvényében, hány új épületet használtok, a sarkokba is kerülnek épületek (két épületnél két tetszőleges sarokba, négynél mind a négybe). A játékmenet nem változik.

Az új épületek a többihez hasonlóan működnek, azonban mind bír valamilyen speciális képességgel, amelyet akkor használhattok, ha fordulótokat egy ilyen épületen fejezitek be. A képesség szimbólumát az épületlap közepe alatt, fényes keretben látjátok. A speciális képesség egyaránt használható az épület megépítése előtt és után.



A játékos, aki fordulóját az aranyosztályon fejezi be, azonnal kristályt áldozhat az obeliszknél, méghozzá olyas-képp, hogy a szükséges mennyiségen túl fel kell áldoznia még egy 1-es kristályt. (Ilyenkor nem kerülhet sor pillarkártya kijátszására, s így további áldozatra.)



Az aranyosztály

A templomokban egy-egy elementálsárkányt imádnak, ám az aranyosztályt mindhárom tiszteletére szentelték. A belső harmónia erődjé volt, ahol tűz, víz és föld teljesen egyesült. Épp ezért a szentélyt közösen átépítette a három elem népe: a vulkák, az aquák és a terrahok.



A színház

A khindek nem a legkiválóbb építészek - a Sötét Kor előtti régmúlt napokban nem is voltak épületeik, de még ma sem igen nyugozik le őket az épületek. Olykor azonban a khindeken is erőt vesz az építkezés büvölete - így hát fogták a szemetet, a törmeléket, a felesleges építőanyagokat, és ezekből alkották meg a színházat, az előadóművészet templomát.