

Draco & Magi



robert **BURK3** games

Játékszabály

A játék célja

A játékosok leendő sárkánymágusok, akik varázsdrágaköveket kutatnak fel; aki a legsikeresebb, az lesz a Sárkánykirály(nő). A csataterékártyákra nyomtatott drágaköveket azok kapják, akik a csatában győzedelmeskedve meghódítják a csatateret. Azonnal győz az, aki megszerzi az alábbiak bármelyikét:

- 3 különböző színű drágakövet
- 3 azonos színű drágakövet
- 4 bármilyen drágakövet

Amikor ezek bármelyike teljesül, a játék véget ér, és az adott játékos lesz a megkoronázott Sárkánymágus.

Tartozékok

A játék dobozában az alábbi tartozékok találhatók:

- 18 kétoldalas csataterékártya
- 40 csataártya (zöld és arany csataártyák)
- 18 képességártya (vörös csataártyák)
- 64 sárkányártya
- a kezdőjátékos jelzője
- szabályfüzet
- kártyaképességek listája



Előkészületek

Az előkészületek az alábbi 6 lépésből állnak:

1) A paklik szétválogatása: Arany sárkánypakli, zöld sárkánypakli, arany csatapakli, zöld csatapakli, csatatérpakli, képességpakli. **Fontos:** *A csatapaklik a kártyák széle (zöld, arany, vörös) alapján válogathatók szét, a sárkánypaklik pedig a hátlapok illusztrációi alapján.*

2) Kezdőjátékos: Az idősebb játékos lesz a kezdőjátékos, övé a kezdőjátékos jelzője, ő választ magának szint (zöld vagy arany), elveszi e szín sárkány- és csatapakliját. Ellenfele megkapja a másik szín sárkány- és csatapakliját. **Megjegyzés:** *Véletlen segítségével is kijelölhető a kezdőjátékos.*

3) Képességkártyák: A képességkártyákat (vörös szélű csatákártyák) meg kell keverni, majd a paklit az asztal szélére kell tenni úgy, hogy mindkét játékos könnyen elérhesse.

4) Csatatérkártyák: Meg kell keverni a csatatérkártyákat, majd felcsapni a pakli legalsó három lapját az asztal közepére, egy sort alkotva belőlük a két játékos között. A megmaradt csatatérpaklit az asztal szélére kell tenni. Mindig a csatatérpakli aljáról kell húzni. **Fontos:** *Mivel ezek a lapok kétoldalasak, és játék közben a sárkányok átforgathatják őket, mindig pontosan úgy kell lerakni őket, ahogy fel lettek húzva.*

5) Sárkány- és csatapaklik: Mindkét játékos megkeveri saját sárkány- és csatapakliját, lerakva a két paklit maga elé.

6) Képességkártyák: Mindkét játékos speciális harci képességekkel kezd. Mindketten húznak 3 képességkártyát: egyet megtartanak maguknak, egyet átadnak ellenfelüknek, egyet eldobnak. Miután ezzel mindketten végeztek:

- Az eldobott kártyákat vissza kell keverni a képességpakliba.
- A játékosok képességkártyáikat belekeverik saját csatapaklijukba.

Opcionális szabály: Ha a két játékos közül legalább egynek ez lesz az első játéka, célszerűbb, ha egyszerűen mindketten húznak maguknak két képességkártyát.

A játék menete: A játék fordulókból áll, és minden forduló öt fázisból.

1. fázis - Kristálygömb: A kezdőjátékos a csatatérpakli legelső lapjait addig rakja ki maguk közé az asztal közepére, egy sort alkotva, amíg három kártya nem lesz az asztalon. **Megjegyzés:** A fázis az első fordulóban elmarad, mert az előkészületek során már megtörtént.

2. fázis - Sárkányidézés: A játékosok addig húznak lapokat saját sárkánypaklijukból, amíg 8 sárkánykártya nem lesz a kezükben. Ha valakinek kifogy a sárkánypaklija, dobott sárkánykártyáit megkeverve alkotson újat.

távolharc

Ennyi kártyát húz a támadó játékos, ha a távolból támad ezzel a sárkánnyal.

a sárkány képessége

a képesség leírása



közelharc

Közelharc előtt ennyi kártyát húz a játékos, ha ez a sárkány ott van a csatatérnél.

védelem

Ennyi kártyát húz a védekező játékos, ha a távolból támadják.

a sárkány neve

fémsárkány

3. fázis - Sárkányok uralása: A kezdőjátékossal kezdve a játékosok felváltva lerakják egy-egy sárkányukat egy csatatérhez - ez bármelyik csatatér lehet. Azonban a sárkánylerakásnál be kell tartani az alábbi szabályokat:

Sárkánylerakás: Csak a csatatér saját oldalához rakható le sárkány. Az újonnan lerakott sárkányt a már oda lerakott sárkány(ok)ra kell rárakni, méghozzá

úgy, hogy a sárkánykártyák teteje, a közelharc értékkel, látható maradjon.

Sárkánylimit: Egy játékosnak se lehet háromnál több sárkánya egy csatatérnél.

Távolharc: Ha a játékos olyan sárkányt rak le, ami tud a távolból támadni, nyomban döntenie kell, megtámadja-e ellenfele ugyanezen csatatérnél lévő legfelső sárkányát. Nem támadhat, ha a csatatérnél nincs ellenséges sárkány, vagy a legfelső ellenséges sárkány immúnis a távolból támadásra. ***Nem kötelező távolból támadni, sem védekezni nem kötelező ilyen támadás ellen.***

A távolharc az alábbi lépésekből áll:

1. lépés: Miután a játékos lerakott egy távolharcra képes sárkányt, majd bejelentette a támadást, felcsapja annyi csatakártyáját, amennyi sárkánya távolharc ereje.

2. lépés: A játékos összeadja a felcsapott csatakártyák bal felső részén (távolharc negyed) látható “sikereket” (csillagokat).

3. lépés: A védekező felcsapja annyi csatakártyáját, amennyi megtámadott sárkánya védelme.

4. lépés: Ő is összeadja a felcsapott csatakártyái jobb felső részén (védekező negyed) látható “sikereket” (csillagokat).

5. lépés: Ha a támadónak több a sikere, a támadás sikerült, a védekezőnek megtámadott sárkányát a csatatér mellől saját dobott sárkánykártyáihoz kell tennie.

Ha a sikerek száma egyenlő, vagy a védekezőé a több, a megtámadott sárkány marad a csatatérnél.

A támadó sárkány mindenképp a csatatérnél marad, akár sikerült a távolsági támadás, akár nem.

Megjegyzés: *Ha a támadónak egy sikere sincs, a védekezőnek nem kell csatakártyákat felcsapnia - de megteheti, ha akarja. Sikerek esetén sem kell a*

védekezőnek annyi csatakártját felcsapnia, amennyit tud, ha már van elég sikere - megállhat, ha akar. A támadás végén mindkét játékos saját dobott csatakártjáihoz rakja felcsapott lapjait.

Csataterek módosítói: A csataterek egyes sárkányokat erősítenek, másokat gyengítenek, erre még lerakás előtt figyeljenek oda a játékosok.

A fázis vége: Ha valaki már lerakta összes sárkányát, vagy minden csatatérnél már három sárkány van (*vagyis összesen 9*), passzol. A fázis akkor ér véget, ha már mindkét játékos passzolt. Akinek ekkor van a kezében sárkánykártya, azt vagy azokat képpel lefelé lerakja maga elé az 5. fázisig (*Alkonyat*). **Fontos:** *Nem passzolhat az, aki még tud sárkányt lerakni.*

4. fázis - Közelharc: A kezdőjátékos kijelöli a csatatert, ahol az ottani sárkányok megküzdenek egymással. A közelharc az alábbi lépésekből áll:

színes keret

Megkülönbözteti a zöld és az arany csatakártjákat és a vörös képességkártjákat.

távolharc

Minden, a lap itteni negyedében látható csillagkitörés egy sikert jelent távolsági harcban a támadónak.

közelharc képesség lapkód

Színvakok számára a zöld és arany csatakártják és a vörös képességkártják megkülönböztetésére.



kombók

Kombótámadásokhoz kellene (Nap, Hold, Csillag).

védelem

Minden, a lap itteni negyedében látható csillagkitörés egy sikert jelent távolsági harcban a védekezőnek.

közelharc

a képesség leírása

1. lépés: Mindkét játékos annyi csatakártját húz saját paklijából, amennyi a csatatérnél lévő sárkányainak összesített közelharc ereje (*a kártyák te-*

tején látható szám). Akinek kifogy a csatapaklija az a dobott csatakártyáit megkeverve újat alkot.

2. lépés - Támadás: A kezdőjátékos kijátszik a kezéből egy csatakártyát vagy egy csatakombót, bejelentve a kártya/kártyák alsó felén lévő közelharc képességeket. **Megjegyzés:** *Egyes kártyák választási lehetőséget adnak; ilyenkor a játékosnak meg kell mondania, melyik lehetőséget választja.*

Elfogytak a csatakártyák: Ha a támadó kifogyott a csatakártyákból vagy nem tud támadni, ellenfele támadhat.

Közelharc kombók: Egyszerre több kártya is kijátszható (*ez a közelharc kombó*), ha a felső sarkukban látható szimbólumok ugyanazok (*Nap/Hold/Csillag*). **Megjegyzés:** *Azért van mindkét felső sarokban szimbólum, hogy a bal- és jobbkezes játékosok is lássák. A kombóhoz **több**, azonos szimbólumú kártya kell.*

A közelharc kombókra vonatkozó szabályok:

1) Bárhány csatakártya kijátszható egy kombó részeként, amíg azonos a szimbólumuk.

2) Csak támadásnál kell egyezniük a kombószimbólumoknak, védekezésnél **nem**.

3) Nem lehet olyan csatakártya kombó része, amin nincs kombószimbólum.

3. lépés - Védekezés: A védekezőnek minden támadás ellen egy ugyanolyan fajta kártyával kell védekeznie (*pl. harapás ellen harapással, karom ellen karommal, mágia ellen mágiával*), illetve bárhány kártya ellen egyetlen repüléssel.

A közelharc védekezésre vonatkozó szabályok:

1) Ha a támadó több kártyával - kombóval - támad, a védekező vagy egy repüléssel védekezhet, vagy a kombó minden támadása ellen egy megfelelő lappal. Ha például harapással és ka-

rommal támadják, vagy egy repülést játszik ki, vagy pedig egy harapást és egy karmot.

2) Ha a védekező nem tud megfelelő kártyá(ka)t kijátszani (*sem repülést*), a csatatér mellől annyi sárkányát el kell dobnia, felülről lefelé haladva, ahány támadást nem védett ki. **Megjegyzés:** *Mindezen ki nem védett támadás, és nem minden kártya miatt. Ha például egy kettős harapás ellen nem védekezik, két sárkányt veszít. Ha kijátszik ellene egy harapást, csak egy sárkányt veszít.*

3) Ha a védekezőnek nincs a kezében csatakártya, felcsaphatja csatapaklija **legfelső** lapját, hátha ezzel kivédheti a támadást, támadó kombót. **Megjegyzés:** *Ezen a módon csak akkor védekezhet ki teljesen egy kombót, ha a felcsapott lap repülés.*

4. lépés - A védekező támadó lesz: A támadás és a védekezés végrehajtása után, bárhogy is sikerült a támadás, a védekező támadóvá válik. Addig kell a 2-4. lépéseket ismételni, amíg az alábbiak egyike meg nem történik:

1) Csak egy játékosnak maradt sárkánya a csatatérenél - ő megnyerte a csatát.

2) A védekezőnek nincs a kezében csatakártya és a támadónak több sárkánya van a csatatérenél - a támadó megnyerte a csatát.

3) Senki sem tud kijátszani csatakárttyát - a harc véget ért. Az nyert, akinek több sárkánya van a csatatérenél. Holtverseny esetén a csatatér és a sárkányok mind maradnak itt a következő fordulóra.

Fontos: *Fagyott csatatéren nincs közelharc.*

5. lépés - Következmények: A közelharc után az alábbiak történnek:

1) A kezdőjátékos átadja a kezdőjátékos jelzőjét ellenfelének.

Megjegyzés: A jelzőt át kell adni győzelemnél, vereségnél, döntetlennél, valamint fagyott csatatér “végrehajtásánál”.

2) Ha valaki győzött, elveszi a csatatérkártyát, míg a csatatér mellől mindkét fél összes sárkánykártyáját a megfelelő dobott lapokhoz kell rakni. **Fontos:** A győztes megkapja a csatatérkártyán látható drágakövet (a csatakártya nem fordítható át másik oldalára!).

3) Döntetlennél a csatatérkártya marad az asztal közepén, ahogy a sárkánykártyák is.

4) Fagyott csatatérnél a sarki sárkányt a lapról át kell rakni tulajdonosa többi ottani sárkányához, legfelülre. Minden ottani sárkány marad ott a következő fordulóra. **Megjegyzés:** A kezdőjátékos jelzőjét át kell adni az ellenfélnek.

5) A kézben maradt csatakártyákat mindkét játékos dobott lapjaihoz rakja.

6) Akinél a kezdőjátékos jelzője van, kiválasztja a következő csatatert. Ha már mindhárom csatatér “végre lett hajtva”, jön az 5. fázis.

Megjegyzés: Ha valaki visszavonulást vagy erősítést használ, nem használhatja a sarki sárkány speciális képességét, sem távolharc képességeket. Csak az alábbi sárkányok speciális képességét használhatja: csata-, fekete, réz-, bronz-, lila és élőhalott sárkány.

5. fázis - Alkonyat:

1) Akinek van sárkány a kezében, az ezekből bármennyit megtarthat, eldobva a többit.

2) Mindkét játékos húz egy új képességkártyát, hozzárakva azt csatapaklijához.

3) Mindketten megkeverik csatapaklijukat, belekeverve az új képességkártyát és a dobott lapokat.

4) Új forduló kezdődik az 1. fázissal (Kristálygömb).

Mindez újra meg újra, míg valaki nem győz.

Aszimmetrikus variáns: A játék úgy lett tervezve, hogy ketten játsszák a dobozban lévő zöld, illetve arany kártyákkal. Azonban a játékosok maguk is összeállíthatják saját sárkánypaklijukat, az alábbiak szerint (minden más a normál szabályok szerint zajlik).

1) A játékosok megtartják összes vörös, zöld, fekete, lila, ezüst-, réz-, bronz- és aransárkányukat.

2) A játékosok meghatározott számú további sárkányt raknak paklijukba (hogymennyit, azt ők vagy a verseny szervezői döntenek el). Minden sárkányfajtából csak egy lap kerülhet egy pakliba. A választás történhet titokban vagy nyíltan, sőt akár véletlenszerűen is.

Példa: A játékosok 4 sárkányban egyeztek meg. Arany berak a paklijába 1-1 csata-, sarki, élőhalott és szivárványsárkányt, Zöld pedig 1-1 kék, láva-, mechanikus és vérszarvászárkányt. Mindketten 4 plusz sárkányt raktak saját paklijukba - de nem volt szükséges, hogy ezek ugyanazok a sárkányok legyenek.

Közreműködők

Tervezők:

Robert Burke és Richard Launius

Graikusok:

Kerem Beyit, Ertaç Altınöz és Emiliano Córdoba

Tördelők:

Luis Francisco

Szerkesztők:

Todd és Corrie Walden

Producerek:

Serge Gagnon, Soren Haurberg,
Ariel Lacsamana

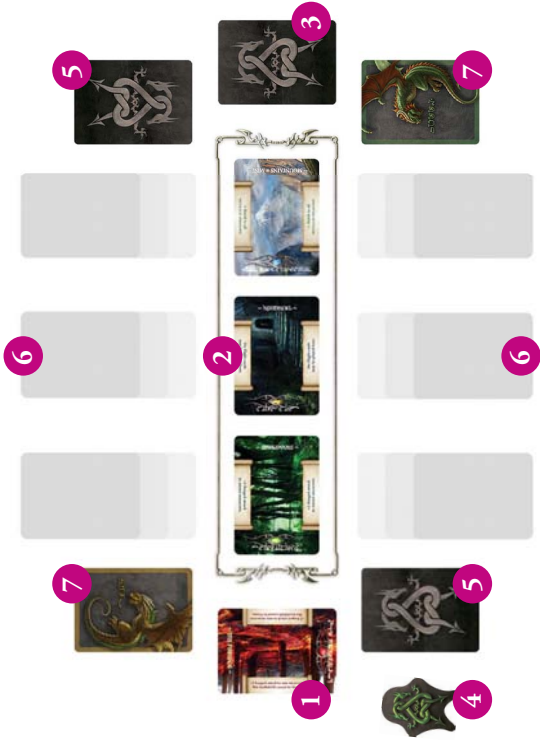
Fő játékesztelők:

Daniel és Robin Reed

Játékesztelők:

Jeff Bourbeau, Zee Garcia, Thomas Deeny, Al Ross,
Rob Ross, Rolf Van Ishem, Chris Hawkins,
Stephen Avery, Jeremy Anderson, Dan Yarrington,
Mark Kale, Shane Runkle, David Dettman,
Chuck Hamilton, Jonathan Liu, Marc Specter,
Kelly West, Stephen Hall, Jesse Birnstihl,
Jeremiah Isley, Scott Firestone, Jeff Large,
Mark Zoghby, Frank Branham, MichaelSweazy,
Jeff Kawski, Ian Garner, Andrew Garner.





1. Csataterpakli
2. Felcsapott csataterkártyák helye
3. Képességpakli
4. A kezdőjátékos jelzője
5. Csatapakli
6. Kirakott sárkánykártyák helye
7. Sárkánypakli



Ősi mágia: Ha támadásnál vagy védekezésnél kiját-
szák, egyik játékos sem húzhat újabb csatakártyát.

Csatasárkány: Ha a csatasárkányodat találat éri,
el kell forgatnod annak jelzésére, hogy sérült.

Fekete sárkány: A közelharc megindulásakor fi-
gyelmeztetned kell ellenfeled, hogy van itt egy vagy
több fekete sárkányod. Ha már elkezdődött a harc,
utólag már dobathasz lapot ellenfeleddel - a te dön-
tésed volt, hogy nem használod képességüket. Ha
ellenfelednek annyi kártyát kell dobnia fekete sár-
kányod, sárkányaid miatt, hogy 0-nál kevesebb kár-
tyának kellene lennie a kezében, automatikusan el-
nyered a csatateret. Használhatod a savtót, amikor
fekete sárkánnyal erősítesz.

Vérszarvsárkány: Ez a sárkány távolharc támadást
intézhet ezüstsárkány vagy barlangba bújt kék sár-
kány alatti sárkány ellen; ezüstsárkány vagy barlang-
ba bújt kék sárkány ellen azonban nem képes erre.

Kék sárkány: Kék sárkány bármikor barlangba búj-
hat - akár nyomban azután, hogy távolharc támadást
jelentettek be ellene. A barlangba bújt kék sárkány a
forduló végéig úgy is marad, és az alatta lévő sárká-
nyokat is védi a távolharc támadásoktól - az összes-
től, kivéve a vérszarvsárkányok távolharc támadását.

Rézsárkány: A rézsárkány közelharc ereje 4-re nő,
ha közelharcot vív és a csatatérnél az ő oldalán van
másik fémsárkány (*ezüst-, arany-, bronz- vagy rézsár-
kány*). A képesség akkor is aktiválódik, ha az ő olda-
lán egy szivárványsárkány leutánoz egy fémsárkányt.

Bronzsárkány: A bronzsárkány lehetővé teszi, hogy átforgasd annak a csatatérnek a kártyáját, ahová letted a bronzsárkányt. Másik csatatérkártyát nem forgathatsz át, és nem mozgathatsz sárkányokat vele. A lerakásakor kell döntened, átforgatsz-e vagy sem. Az átforgatott csatatérkártya úgy is marad, akkor is, ha legyőzik a bronzsárkányt; csak egy másik bronzsárkány tudja a csatatérkártyát visszaforgatni.

Karom - rajtaütés: Támadásnál a védekező játékos elveszíti egy kártyáját, még mielőtt védekezne a karomtámadásra.

Mechanikus sárkány: Nem veheted vissza a kezedbe a mechanikus sárkányt, amikor először sebzelt meg egy csatasárkányt; a második sebzésnél viszont visszaveheted.

Halálos csapás: Kizárólag repüléssel lehet kivédekezni egy halálos csapást. Ha halálos csapás ellen repüléssel védekeznek, a halálos csapás teljesen hatástalan.

Repülés: Repülést csak a védekező játszhat ki, a támadó nem; a védekező sem játszhatja ki más lapokkal együtt, csakis magában. *(Például mágia, karom, karom és harapás ellen nem lehet védekezni karom, karom, harapás és repülés kijátszásával.)*
A repülés minden támadás és támadókombó ellen megvéd, még a halálos csapás ellen is.

Aranysárkány: Nem húzhatsz képességkártyát, amikor először sebzelt meg egy csatasárkányt. Csak akkor húzhatsz új lapot, amikor legyőzöl egy sárkányt távolharcban. Ha elfelejtettél húzni, és más ellenfeleden a sor, utólag nem pótolhatod az elfelejtett húzást.

Zöld sárkány: Ha zöld sárkányod a megtámadott sárkány védelmét 0-ra vagy az alá csökkenti, attól még húznod kell csatakártját és legalább 1 találatot el kell érned sikeres távolharc támadáshoz.

Lávasárkány: Ha lávasárkány távolharc támadást hajt végre, egy csatakártját kell húzni. Ha azon nincs távolharc siker, nem védekezik senki a támadás ellen; ha azon van legalább egy távolharc siker, a csatatérnél lévő összes sárkánynak külön-külön kell védekeznie.

Mágia: Ha a támadó mágikus csatát játszik ki támadásként, mindkét játékos annyi kártyát húz, ahány kártyát kijátszott. Ha például Ádám mágia-karom-harapás kombóval támad (3 lap), 3 kártyát húz; ha Zsófia repüléssel védekezik (1 lap), ő csak 1 kártyát húz. Ha Zsófia mágia-karom-harapással védekezik, a védekezés sikeres, de nem húz lapot, mert a védekezésként kijátszott mágiáért nem jár laphúzás. A támadó mindig húz lapot, ha mágiát játszik ki, kivéve, ha mágiapajzzsal védekeznek ellene. Ha Zsófia harapást és karmot játszik ki védekezésként, elveszít 1 sárkányt, mivel a mágia ellen nem védekezik, viszont a kijátszott 2 lap miatt 2 csatakártját húz.

A laphúzásokra csak azután kerül sor, hogy a játékosok már mindketten kijátszották támadó és védekező csatakártjaikat.

Mágiapajzs: Támadásként nem játszható ki. Ez a lap minden mágikus támadástól, így az ősi mágiától is megvéd. Mágiapajzs kijátszása után a támadónak védekeznie kell kijátszott mágikus támadása(i) ellen. Ez lap csak a mágikus támadásoktól véd, más támadások ellen nem jó. Kijátszása után egyik játékos sem húzhat csatakártját.

Ajánlott opcionális szabály: Ha a támadó túl hamar húz, a védekező nézze meg a támadó kezben lévő összes csatakártját, és dobjon el közülük annyit, amennyit a támadó túl korán felhúzott.

Sarki sárkány: Amint leraksz egy sarki sárkányt, döntened kell:

- 1) Távolharci támadást hajtasz végre.*
- 2) Lefagyasztod jégpajzsoddal a csatateret.*
- 3) Nem csinálsz semmit.*

Ha lefagyasztod a csatateret, annak jelzésére, hogy a csatatér fagyott, rakd a kártyájára a sarki sárkányt. A fagyott csatateret (és a drágakövé) senki sem nyerheti el ebben a fordulóban, és itt közelharcra sem kerülhet sor. A fagyott csatatérhez továbbra is lerakhatók sárkányok (itt is legfeljebb 3 sárkánya lehet egy játékosnak); azonban a lerakott sárkányok azonmód megfagynak, így nem hajthatnak végre távolharci támadást.

A csatateret lefagyasztó sarki sárkány is beleszámít tulajdonosa "3 sárkány egy csatatérnél"-limitjébe. A következő forduló kristálygömb-fázisában a sarki sárkányt a csatatér mellé kell átrakni, tulajdonosa többi ottani sárkányára.

Ha egy játékos már csak fagyott csatatérhez rakhat le sárkányt, nem kötelező sárkányt leraknia.

Lila sárkány: Hogy lila sárkánnyal képességekártyát szerezz, szükséges, hogy a csata végén is legyen még lila sárkányod a csatatérnél, továbbá az is, hogy te nyerd el a csatateret. Lila sárkányt bármelyik már lerakott sárkányod alá lerakhatsz, de továbbra is igaz, hogy egy csatatérnél egy játékosnak legfeljebb három sárkánya lehet.

Szivárványsárkány: A szivárványsárkány lemásolhatja bármelyik olyan sárkány tulajdonságait és képességeit, amely ugyanannál a csatatérnél van, mint ő. A másolást a szivárványsárkány lerakásakor be kell jelenteni, és a közelharcfázisig ez nem változtatható meg. A közelharc előtt a szivárványsárkány megint lemásolhatja egy ugyanennél a csatatérnél lévő sárkány tulajdonságait és képességeit; ezt még a harc megkezdése előtt be kell jelenteni, és a döntés nem változtatható meg. Szivárványsárkány nem másolhatja le szivárványsárkányt - ostobaság lenne.

Vörös sárkány: Ha valaki sikeresen kivédekezi egy vörös sárkány távolharc támadását, az nem támadhat újra. Amikor a vörös sárkány másodszor támad, mindkét játékos új lapokat húz. Ha a csatatér pozitív vagy negatív irányban módosítja a vörös sárkány távolharc támadását, az mind a két támadásra vonatkozik.

Visszavonulás és erősítés: A visszavonuló és erősítő sárkányok nem hajthatnak végre távolharc támadást. Fagyott csatatérről is vissza lehet vonulni vagy oda bevonulni erősítésként, amíg a "3 sárkány egy csatatérnél"-limit be van tartva. Már elnyert csatatérről azonban nem lehet visszavonulni, sem oda erősítésként bevonulni; ha ott döntetlen volt, onnét el lehet menni, illetve oda be lehet menni, de a csatatér eldöntetlen marad a következő fordulóig.

Aki visszavonulást vagy erősítést használ, nem használhatja a sarki sárkány képességét, sem semmilyen távolharc képességet; csak az alábbi sárkány speciális képessége használható: csata-, fekete, réz-, lila, bronz- és élőhalott sárkány. Ha fémsárkány érkezik erősítésként olyan csatatérre, ahol van eddig fémsárkány "pár" nélküli rézsárkány, a játékos húzhat 2 csatatérkányt, mivel a rézsárkány közelharc ereje 4-re nő; ehhez még hozzájárulnak maga az erősítésként érkező fémsárkány miatt járó csatakártyák.

Ha egy fémsárkány visszavonul, magára hagyva egy rézsárkányt, a tulajdonosának nem kell emiatt csatákártyát dobnia.

Ezüstsárkány: Az ezüstsárkány minden távolharc támadásra immúnis, a vérszarv- és a lávasárkányoké-
ra is. Az ezüstsárkányok alatti többi sárkány nem immúnis a vérszarv- és a lávasárkányok távolharc támadára, minden más távolharc támadásra azonban az.

Élőhalott sárkány: A közelharc fázisban annyi csatákártyát húzhatsz, ahány sárkány elpusztul bármely oldalon annál a csatatérenél, ahová leraktál egy élőhalott sárkányt. Nem húzhatsz, amikor még csak az első sebzés éri a csatasárkányt; a másodiknál már igen, mivel akkor pusztul el. Nem húzol, ha egy sárkány távolharc támadás miatt pusztul el. A képesség használatához az élőhalott sárkánynak ott kell lennie; így nem húzol akkor, amikor maga az élőhalott sárkány pusztul el.

X2: Minden csatákártya, amin a “2x” vagy az “és” szó szerepel a képesség nevében (pl. *harapás és károm*), két támadásnak tekintendő vagy két védekezésnek tekintendő. Mágiakártya képességének tekintetében azonban az ilyen lapok egy kártyának számítanak, vagyis csak egy csatákártya húzható miattuk.

