

КУКОВОРОТ



Используй эту карту, чтобы изменить очередь персонажей, которые будут выставляться на аукцион в следующий ход таким образом:

- 1) Ведьма (первая, как обычно);
- 2) Расставь все 7 основных;
- 3) Расставь первых 5 из 8-ми особых по своему усмотрению

МОНОПОЛИСТ



Используй два кулака во всех аукционах до конца этого хода и решай какой из них вскрыть в конце ставок

ЖИВАЯ СМЕРТЬ



Аукцион «выигрывает» тот, кто сделал наименьшую ставку. Он теряет 1 очко победы. При ничьей «выигрывает» поставивший наименьше серебра. Если игроки поставили равно серебра — очки теряют оба.

ЩЕДРЫЙ ДРАКОН



Возьми из банка камень любого цвета. Каждый игрок получит такой же. Если в банке нужных камней не хватает — реши сам кто не получит камни

КРЫСИНЫЙ КОРОЛЬ



Оставь себе эту карту и выкупи за нее персонажа, на которого не сделано ни одной ставки

РАДУЖНЫЙ ДРАКОН



Объяви цвет камня, и вытягивай по одному камню влепую сколько захочешь. Однако, при выпадении объявленного цвета верни все камни

НЕКРОМАНТ



Получи очко победы, заплатив в банк также и все Волшебные Золотые, поставленные в этом аукционе

Персонаж, однако, не обязан этого делать, сохранив таким образом Волшебные Золотые

ДОМЯГАТЕЛЬ




Оставь эту карту себе и в следующий свой ход сыграй за персонажа дважды подряд

СЮИМИК

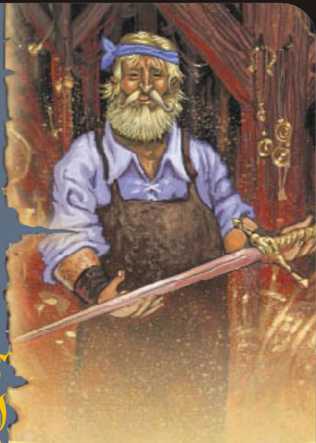


Возьми три Обычных Золотых из банка

ПРИЗРАК



Сыграй ход любого из выкупленных персонажей



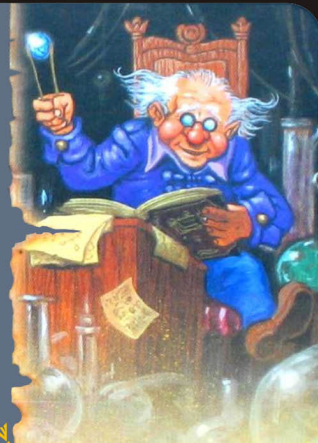
ВЗЯТЬ

Возьми Магический Амулет из банка. Потрать его позже для удвоения своей ставки



ВЗЯТЬ

Купи из банка камней сколько захочешь по цене один Золотой или три Серебряных



ВЗЯТЬ

Возьми два Обычных Золотых и два Серебряных из банка



ВЗЯТЬ

Возьми четыре Серебряных из банка



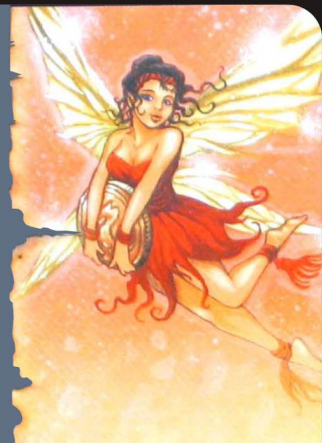
ВЗЯТЬ

Возьми четыре Серебряных из банка



ВЗЯТЬ

Возьми из банка один Волшебный Золотой



ВЗЯТЬ

Возьми из банка один Волшебный Золотой



РАЗДАТЬ

Отними все Обычное Золото и Серебро у любого игрока



РАЗДАТЬ

Отдай все свои камни в банк и получи 1 очко



РАЗДАТЬ

Отдай все свои камни в банк и получи 1 очко

ВТЯНУТЬ ДВА КАМНЯ



Заплати два камня одного цвета в банк и получи очко победы

ЧАРОВНИЦА



Заплати любые пять камней в банк и получи два очка победы, либо возьми один Волшебный Золотой

ДВАГОЛОВЫЙ ДРАКОН



Возьми вслепую два камня из шести из банка. Остальные верни в банк

ДРЕВНИЙ ДРАКОН



Возьми один любой камень из банка

ГОБОИИ



Вытяни из колоды еще не сыгранных персонажей одного и немедленно сыграй его

ВТЯНУТЬ ДВА КАМНЯ



Заплати два камня одного цвета в банк и получи очко победы

БРОДЯГА



Объяви цвет. Все игроки теряют свои камни этого цвета

ДВАГОЛОВЫЙ ДРАКОН



Возьми вслепую два камня из шести из банка. Остальные верни в банк

ДРЕВНИЙ ДРАКОН



Возьми один любой камень из банка

ИМЯ



Выбери из персонажей, еще не выставленных на аукцион любого и немедленно сыграй его



ВОР

Отними один камень у любого, чья ставка оказалась второй



ВЕРЬМА

Поставь свою Черную Волшебную монету на любой аукцион этого хода и отмени действие играемого персонажа



ВОДУБНИК

Заплати по одному камню каждого цвета в банк и получи очко победы либо возьми три Серебряных



КОРОУН

Заплати 4 одинаковых камня в банк и получи два очка победы либо возьми один Обычный Золотой



МАГ

Заплати четыре камня в банк и получи одно очко победы либо возьми четыре серебра



КРАСНЫЙ ДРАКОН

Возьми один Красный камень из банка



СИНИЙ ДРАКОН

Возьми один Синий камень из банка



ЖЕЛТЫЙ ДРАКОН

Возьми один Желтый камень из банка



Ход игры

1. Отложите Ведьму. Смешайте две карты Особых персонажей с семью оставшимися картами Обычных персонажей.
2. Проведите аукцион этих карт, начиная с Ведьмы. Покупатель каждой карты, после состоявшегося аукциона немедленно использует полномочия выигранного персонажа.
3. Когда все карты прошли аукцион – ход закончен и Волшебные Золотые возвращаются игрокам.
4. Отложите из сыгранной колоды двух Особых персонажей в сброс. Вернитесь к пункту 1 и начните новый ход с использованием двух новых карт Особых персонажей. Ведите игру до получения любым игроком трех Очков победы.

Аукцион

1. Когда персонаж выставляется на аукцион игрок может поставить любое количество золотых монет, чтобы купить персонажа.
2. Игроки тайно кладут свою ставку в кулак и все показывают свои ставки одновременно. Игроки могут ставить «ноль» (пустой кулак).
3. Волшебное и Обычное золото имеют одинаковую ценность в ставках. Как только персонаж продан, все монеты, кроме Волшебных золотых уходят в банк. Волшебные золотые кладутся перед экраном игрока и доступны с нового хода.
4. Если несколько игроков поставили одинаковое количество Золотых, второй аукцион проводится между ними, но только Серебром.

Ход игры

1. Отложите Ведьму. Смешайте две карты Особых персонажей с семью оставшимися картами Обычных персонажей.
2. Проведите аукцион этих карт, начиная с Ведьмы. Покупатель каждой карты, после состоявшегося аукциона немедленно использует полномочия выигранного персонажа.
3. Когда все карты прошли аукцион – ход закончен и Волшебные Золотые возвращаются игрокам.
4. Отложите из сыгранной колоды двух Особых персонажей в сброс. Вернитесь к пункту 1 и начните новый ход с использованием двух новых карт Особых персонажей. Ведите игру до получения любым игроком трех Очков победы.

Аукцион

1. Когда персонаж выставляется на аукцион игрок может поставить любое количество золотых монет, чтобы купить персонажа.
2. Игроки тайно кладут свою ставку в кулак и все показывают свои ставки одновременно. Игроки могут ставить «ноль» (пустой кулак).
3. Волшебное и Обычное золото имеют одинаковую ценность в ставках. Как только персонаж продан, все монеты, кроме Волшебных золотых уходят в банк. Волшебные золотые кладутся перед экраном игрока и доступны с нового хода.
4. Если несколько игроков поставили одинаковое количество Золотых, второй аукцион проводится между ними, но только Серебром.