

ACTIONS

You must be on a space that shows the Action symbol in order to take the action.



GAIN POWER: Take as many Power tokens as shown on the symbol on your space.

For all of the following Actions, you must play a card showing the Action symbol on your space and pay the Power cost shown on the card:



UPGRADE YOUR REALM: Flip any face-down Action token face-up. This adds another Action to the space.



ADVANCE YOUR EVIL PLAN: Add one Dragon Puzzle token to cover Maleficent on your Player Board.



FATE AN OPPONENT: Choose an opponent. Roll the Fate Die and take the opponent's matching Hero Tile and place it over any space in their Realm.



DEFEAT A HERO: Choose any Hero that is in your Realm and remove it.

ACTIONS

You must be on a space that shows the Action symbol in order to take the action.



GAIN POWER: Take as many Power tokens as shown on the symbol on your space.

For all of the following Actions, you must play a card showing the Action symbol on your space and pay the Power cost shown on the card:



UPGRADE YOUR REALM: Flip any face-down Action token face-up. This adds another Action to the space.



ADVANCE YOUR EVIL PLAN: Add one Hyena token to an empty space on your Player Board.



FATE AN OPPONENT: Choose an opponent. Roll the Fate Die and take the opponent's matching Hero Tile and place it over any space in their Realm.



DEFEAT A HERO: Choose any Hero that is in your Realm and remove it.

ACTIONS

You must be on a space that shows the Action symbol in order to take the action.



GAIN POWER: Take as many Power tokens as shown on the symbol on your space.

For all of the following Actions, you must play a card showing the Action symbol on your space and pay the Power cost shown on the card:



UPGRADE YOUR REALM: Flip any face-down Action token face-up. This adds another Action to the space.



ADVANCE YOUR EVIL PLAN: Flip one Sea Creature token to a Poor Unfortunate Soul on your Player Board.



FATE AN OPPONENT: Choose an opponent. Roll the Fate Die and take the opponent's matching Hero Tile and place it over any space in their Realm.



DEFEAT A HERO: Choose any Hero that is in your Realm and remove it.

ACTIONS

You must be on a space that shows the Action symbol in order to take the action.



GAIN POWER: Take as many Power tokens as shown on the symbol on your space.

For all of the following Actions, you must play a card showing the Action symbol on your space and pay the Power cost shown on the card:



UPGRADE YOUR REALM: Flip any face-down Action token face-up. This adds another Action to the space.



ADVANCE YOUR EVIL PLAN: Move the Titan token one space on your Player Board.



FATE AN OPPONENT: Choose an opponent. Roll the Fate Die and take the opponent's matching Hero Tile and place it over any space in their Realm.



DEFEAT A HERO: Choose any Hero that is in your Realm and remove it.

AKTIONEN

Um eine Aktion auszuführen, musst du auf einem Feld mit dem Symbol landen.



MACHTCHIPS ERHALTEN: Nimm so viele Machtchips, wie auf dem Feld angegeben.

Um eine der folgenden Aktionen auszuführen, musst du eine Karte mit passendem Aktionssymbol abwerfen und ihre Kosten bezahlen:



SPIELPLAN AUFWERTEN: Decke einen beliebigen deiner Aktionsmarker auf, um deinem Spielplan eine zusätzliche Aktion hinzuzufügen.



ZIEL VORANBRINGEN: Lege ein Drachen-Puzzleteil auf Malefiz' Porträt.



SCHICKSAL: Wähle eine Person als Ziel aus. Werf den Schicksal-Würfel und lege das passende Helden-Plättchen auf den Spielplan deines Ziels. Liegt es bereits, verliert dein Ziel 2 Machtchips.



HELDEN BESIEGEN: Entferne ein Helden-Plättchen von deinem Spielplan.

AKTIONEN

Um eine Aktion auszuführen, musst du auf einem Feld mit dem Symbol landen.



MACHTCHIPS ERHALTEN: Nimm so viele Machtchips, wie auf dem Feld angegeben.

Um eine der folgenden Aktionen auszuführen, musst du eine Karte mit passendem Aktionssymbol abwerfen und ihre Kosten bezahlen:



SPIELPLAN AUFWERTEN: Decke einen beliebigen deiner Aktionsmarker auf, um deinem Spielplan eine zusätzliche Aktion hinzuzufügen.



ZIEL VORANBRINGEN: Lege einen Hyänen-Marker auf deinen Spielplan.



SCHICKSAL: Wähle eine Person als Ziel aus. Werf den Schicksal-Würfel und lege das passende Helden-Plättchen auf den Spielplan deines Ziels. Liegt es bereits, verliert dein Ziel 2 Machtchips.



HELDEN BESIEGEN: Entferne ein Helden-Plättchen von deinem Spielplan.

AKTIONEN

Um eine Aktion auszuführen, musst du auf einem Feld mit dem Symbol landen.



MACHTCHIPS ERHALTEN: Nimm so viele Machtchips, wie auf dem Feld angegeben.

Um eine der folgenden Aktionen auszuführen, musst du eine Karte mit passendem Aktionssymbol abwerfen und ihre Kosten bezahlen:



SPIELPLAN AUFWERTEN: Decke einen beliebigen deiner Aktionsmarker auf, um deinem Spielplan eine zusätzliche Aktion hinzuzufügen.



ZIEL VORANBRINGEN: Drehe einen Meereskreaturen-Marker auf die Seite „Arme Seelen in Not“ um.



SCHICKSAL: Wähle eine Person als Ziel aus. Wirf den Schicksal-Würfel und lege das passende Helden-Plättchen auf den Spielplan deines Ziels. Liegt es bereits, verliert dein Ziel 2 Machtchips.



HELDEN BESIEGEN: Entferne ein Helden-Plättchen von deinem Spielplan.

AKTIONEN

Um eine Aktion auszuführen, musst du auf einem Feld mit dem Symbol landen.



MACHTCHIPS ERHALTEN: Nimm so viele Machtchips, wie auf dem Feld angegeben.

Um eine der folgenden Aktionen auszuführen, musst du eine Karte mit passendem Aktionssymbol abwerfen und ihre Kosten bezahlen:



SPIELPLAN AUFWERTEN: Decke einen beliebigen deiner Aktionsmarker auf, um deinem Spielplan eine zusätzliche Aktion hinzuzufügen.



ZIEL VORANBRINGEN: Bewege den Titanen-Marker ein Feld in Richtung Olymp.



SCHICKSAL: Wähle eine Person als Ziel aus. Werf den Schicksal-Würfel und lege das passende Helden-Plättchen auf den Spielplan deines Ziels. Liegt es bereits, verliert dein Ziel 2 Machtchips.



HELDEN BESIEGEN: Entferne ein Helden-Plättchen von deinem Spielplan.

ACTIONS

Vous devez vous trouver sur une case affichant le symbole de l'Action pour pouvoir effectuer cette action.



GAGNER DES JETONS POUVOIR : Prenez autant de jetons Pouvoir qu'indiqué sur le symbole de la case.

Pour toutes les Actions suivantes, vous devez jouer une carte montrant le symbole de l'Action sur votre case et payer le coût en jeton Pouvoir indiqué sur la carte.



AMÉLIORER VOTRE ROYAUME : Retournez n'importe quel jeton Action face cachée sur sa face visible. Cela ajoute une Action à la case.



AVANCER VOTRE PLAN MACHIAVÉLIQUE : Ajoutez un jeton puzzle Dragon pour couvrir Maléfique sur votre plateau de jeu.



INFLIGER UNE FATALITÉ : Choisissez un adversaire. Lancez le dé Fatalité et prenez la tuile Héros correspondante de l'adversaire et placez-la sur n'importe quel case de son royaume.



ÉLIMINER UN HÉROS : Choisissez un héros qui se trouve dans votre royaume et retirez-le.

ACTIONS

Vous devez vous trouver sur une case affichant le symbole de l'Action pour pouvoir effectuer cette action.



GAGNER DES JETONS POUVOIR : Prenez autant de jetons Pouvoir qu'indiqué sur le symbole de la case.

Pour toutes les Actions suivantes, vous devez jouer une carte montrant le symbole de l'Action sur votre case et payer le coût en jeton Pouvoir indiqué sur la carte.



AMÉLIORER VOTRE ROYAUME : Retournez n'importe quel jeton Action face cachée sur sa face visible. Cela ajoute une Action à la case.



AVANCER VOTRE PLAN MACHIAVÉLIQUE : Ajoutez un jeton Hyène sur un espace vide de votre plateau de jeu.



INFLIGER UNE FATALITÉ : Choisissez un adversaire. Lancez le dé Fatalité et prenez la tuile Héros correspondante de l'adversaire et placez-la sur n'importe quel case de son royaume.



ÉLIMINER UN HÉROS : Choisissez un héros qui se trouve dans votre royaume et retirez-le.

ACTIONS

Vous devez vous trouver sur une case affichant le symbole de l'Action pour pouvoir effectuer cette action.



GAGNER DES JETONS POUVOIR : Prenez autant de jetons Pouvoir qu'indiqué sur le symbole de la case.

Pour toutes les Actions suivantes, vous devez jouer une carte montrant le symbole de l'Action sur votre case et payer le coût en jeton Pouvoir indiqué sur la carte.



AMÉLIORER VOTRE ROYAUME : Retournez n'importe quel jeton Action face cachée sur sa face visible. Cela ajoute une Action à la case.



AVANCER VOTRE PLAN MACHIAVÉLIQUE : Retournez un jeton Créatures marines sur une Pauvre âmes en perdition de votre plateau de jeu.



INFLIGER UNE FATALITÉ : Choisissez un adversaire. Lancez le dé Fatalité et prenez la tuile Héros correspondante de l'adversaire et placez-la sur n'importe quel case de son royaume.



ÉLIMINER UN HÉROS : Choisissez un héros qui se trouve dans votre royaume et retirez-le.

ACTIONS

Vous devez vous trouver sur une case affichant le symbole de l'Action pour pouvoir effectuer cette action.



GAGNER DES JETONS POUVOIR : Prenez autant de jetons Pouvoir qu'indiqué sur le symbole de la case.

Pour toutes les Actions suivantes, vous devez jouer une carte montrant le symbole de l'Action sur votre case et payer le coût en jeton Pouvoir indiqué sur la carte.



AMÉLIORER VOTRE ROYAUME : Retournez n'importe quel jeton Action face cachée sur sa face visible. Cela ajoute une Action à la case.



AVANCER VOTRE PLAN MACHIAVÉLIQUE : Déplacez le jeton Titans d'une case sur votre plateau de jeu.



INFLIGER UNE FATALITÉ : Choisissez un adversaire. Lancez le dé Fatalité et prenez la tuile Héros correspondante de l'adversaire et placez-la sur n'importe quel case de son royaume.



ÉLIMINER UN HÉROS : Choisissez un héros qui se trouve dans votre royaume et retirez-le.

ACTIES

Je moet op een vakje staan waarop het actiesymbool staat om de actie uit te voeren.



POWER KRIJGEN: neem zoveel powerfiches als het symbool op je veld aangeeft.

Voor alle volgende acties moet je een kaart uitspelen met het actiesymbool op je vakje en de powerkosten betalen die op de kaart staan:



UPGRADE JE RIJK: draai een omgekeerd actiefiche om. Hiermee wordt een extra actie aan het vakje toegevoegd.



GA VERDER MET JE EVIL PLAN: voeg een drakenpuzzel-fiche toe om Maleficent op je spelersbord te bedekken.



LOT VAN EEN TEGENSTANDER BEPALEN: kies een tegenstander. Gooi de dobbelsteen en pak de bijbehorende heldentegel van de tegenstander en plaats deze op een vakje in zijn rijk.



VERSLA EEN HELD: kies een held die zich in jouw rijk bevindt en verwijder hem.

ACTIES

Je moet op een vakje staan waarop het actiesymbool staat om de actie uit te voeren.



POWER KRIJGEN: neem zoveel powerfiches als het symbool op je veld aangeeft.

Voor alle volgende acties moet je een kaart uitspelen met het actiesymbool op je vakje en de powerkosten betalen die op de kaart staan:



UPGRADE JE RIJK: draai een omgekeerd actiefiche om. Hiermee wordt een extra actie aan het vakje toegevoegd.



GA VERDER MET JE EVIL PLAN: voeg een hyena-fiche toe aan een leeg veld op je spelersbord.



LOT VAN EEN TEGENSTANDER BEPALEN: kies een tegenstander. Gooi de dobbelsteen en pak de bijbehorende heldentegel van de tegenstander en plaats deze op een vakje in zijn rijk.



VERSLA EEN HELD: kies een held die zich in jouw rijk bevindt en verwijder hem.

ACTIES

Je moet op een vakje staan waarop het actiesymbool staat om de actie uit te voeren.



POWER KRIJGEN: neem zoveel powerfiches als het symbool op je veld aangeeft.

Voor alle volgende acties moet je een kaart uitspelen met het actiesymbool op je vakje en de powerkosten betalen die op de kaart staan:



UPGRADE JE RIJK: draai een omgekeerd actiefiche om. Hiermee wordt een extra actie aan het vakje toegevoegd.



GA VERDER MET JE EVIL PLAN: draai een zeedieren-fiche om naar een kommer-en-kwel-kant op je spelersbord.



LOT VAN EEN TEGENSTANDER BEPALEN: kies een tegenstander. Gooi de dobbelsteen en pak de bijbehorende heldentegel van de tegenstander en plaats deze op een vakje in zijn rijk.



VERSLA EEN HELD: kies een held die zich in jouw rijk bevindt en verwijder hem.

ACTIES

Je moet op een vakje staan waarop het actiesymbool staat om de actie uit te voeren.



POWER KRIJGEN: neem zoveel powerfiches als het symbool op je veld aangeeft.

Voor alle volgende acties moet je een kaart uitspelen met het actiesymbool op je vakje en de powerkosten betalen die op de kaart staan:



UPGRADE JE RIJK: draai een omgekeerd actiefiche om. Hiermee wordt een extra actie aan het vakje toegevoegd.



GA VERDER MET JE EVIL PLAN: verplaats het Titan-fiche één veld op je spelersbord.



LOT VAN EEN TEGENSTANDER BEPALEN: kies een tegenstander. Gooi de dobbelsteen en pak de bijbehorende heldentegel van de tegenstander en plaats deze op een vakje in zijn rijk.



VERSLA EEN HELD: kies een held die zich in jouw rijk bevindt en verwijder hem.

AZIONI

Per compiere un'Azione è necessario trovarsi su uno spazio che mostra il simbolo dell'Azione.



OTTENERE POTERE: Prendi tanti gettoni Potere quanti sono quelli indicati nel simbolo sul tuo spazio.

Per tutte le Azioni seguenti, è necessario giocare una carta che contenga il simbolo dell'Azione nello spazio e pagare il costo in Potere indicato sulla carta:



POTENZIARE IL TUO REAME: Gira a faccia in su un gettone Azione coperto. Questo aggiunge un'altra Azione allo spazio.



PROGREDIRE NEL TUO PIANO MALVAGIO: Aggiungi un segnalino Puzzle del Drago per coprire Malefica sulla tua Plancia Giocatore.



SCATENARE IL FATO CONTRO UN AVVERSARIO: Scegli un avversario. Tira il dado del Fato, prendi la tessera Eroe corrispondente dell'avversario e posizionala su uno spazio qualsiasi del suo reame.



SCONFIGGERE UN EROE: Scegli un Eroe qualsiasi presente nel tuo Reame e rimuovilo.

AZIONI

Per compiere un'Azione è necessario trovarsi su uno spazio che mostra il simbolo dell'Azione.



OTTENERE POTERE: Prendi tanti gettoni Potere quanti sono quelli indicati nel simbolo sul tuo spazio.

Per tutte le Azioni seguenti, è necessario giocare una carta che contenga il simbolo dell'Azione nello spazio e pagare il costo in Potere indicato sulla carta:



POTENZIARE IL TUO REAME: Gira a faccia in su un gettone Azione coperto. Questo aggiunge un'altra Azione allo spazio.



PORTA AVANTI IL TUO PIANO MALVAGIO: Aggiungi un segnalibro a lena a uno spazio vuoto della vostra Plancia Giocatore.



SCATENARE IL FATO CONTRO UN AVVERSAIO: Scegli un avversario. Tira il dado del Fato, prendi la tessera Eroe corrispondente dell'avversario e posizionala su uno spazio qualsiasi del suo reame.



SCONFIGGERE UN EROE: Scegli un Eroe qualsiasi presente nel tuo Reame e rimuovilo.

AZIONI

Per compiere un'Azione è necessario trovarsi su uno spazio che mostra il simbolo dell'Azione.



OTTENERE POTERE: Prendi tanti gettoni Potere quanti sono quelli indicati nel simbolo sul tuo spazio.

Per tutte le Azioni seguenti, è necessario giocare una carta che contenga il simbolo dell'Azione nello spazio e pagare il costo in Potere indicato sulla carta:



POTENZIARE IL TUO REAME: Gira a faccia in su un gettone Azione coperto. Questo aggiunge un'altra Azione allo spazio.



FAI AVANZARE IL TUO PIANO MALVAGIO: Capovolgi un segnalino Creatura del Mare in una Povera Anima Sfortunata sulla tua Plancia Giocatore.



SCATENARE IL FATO CONTRO UN AVVERSARIO: Scegli un avversario. Tira il dado del Fato, prendi la tessera Eroe corrispondente dell'avversario e posizionala su uno spazio qualsiasi del suo reame.



SCONFIGGERE UN EROE: Scegli un Eroe qualsiasi presente nel tuo Reame e rimuovilo.

AZIONI Per compiere un'Azione è necessario trovarsi su uno spazio che mostra il simbolo dell'Azione.



OTTENERE POTERE: Prendi tanti gettoni Potere quanti sono quelli indicati nel simbolo sul tuo spazio.

Per tutte le Azioni seguenti, è necessario giocare una carta che contenga il simbolo dell'Azione nello spazio e pagare il costo in Potere indicato sulla carta:



POTENZIARE IL TUO REAME: Gira a faccia in su un gettone Azione coperto. Questo aggiunge un'altra Azione allo spazio.



PROGREDIRE NEL TUO PIANO MALVAGIO: Sposta il segnalino Titani di uno spazio sulla tua plancia giocatore.



SCATENARE IL FATO CONTRO UN AVVERSAIO: Scegli un avversario. Tira il dado del Fato, prendi la tessera Eroe corrispondente dell'avversario e posizionala su uno spazio qualsiasi del suo reame.



SCONFIGGERE UN EROE: Scegli un Eroe qualsiasi presente nel tuo Reame e rimuovilo.

ACCIONES

Debes estar en un espacio que muestre el símbolo de acción para poder realizar la acción.



GANAR PODER: Toma tantas Monedas de Poder como se muestra en el símbolo de tu espacio.

Para todas las siguientes acciones, debes jugar una carta que muestre el símbolo de acción en tu espacio y pagar el coste de Poder que se muestra en la carta:



MEJORA TU REINO: Voltea cualquier Ficha de Acción que esté boca abajo. Esto agrega otra acción al espacio.



AVANZA TU PLAN MALVADO: Añade una Ficha de Puzzle de Dragón para cubrir a Maléfica en tu Tablero de Jugador.



DESTINO: Elige a un oponente como objetivo. Lanza el Dado de Destino y toma la Ficha de Héroe correspondiente del oponente y colócala sobre cualquier espacio en su Reino.



DERROTAR A UN HÉROE: Elige cualquier Héroe que esté en tu Reino y elimínalo.

ACCIONES

Debes estar en un espacio que muestre el símbolo de acción para poder realizar la acción.



GANAR PODER: Toma tantas Monedas de Poder como se muestra en el símbolo de tu espacio.

Para todas las siguientes acciones, debes jugar una carta que muestre el símbolo de acción en tu espacio y pagar el coste de Poder que se muestra en la carta:



MEJORA TU REINO: Voltea cualquier Ficha de Acción que esté boca abajo. Esto agrega otra acción al espacio.



AVANZA TU PLAN MALVADO: Añade una Ficha de Hiena a un espacio vacío en tu Tablero de Jugador.



DESTINO: Elige un oponente como objetivo. Lanza el Dado de Destino y toma la Ficha de Héroe correspondiente del oponente y colócala sobre cualquier espacio en su Reino.



DERROTAR A UN HÉROE: Elige cualquier Héroe que esté en tu Reino y elimínalo.

ACCIONES

Debes estar en un espacio que muestre el símbolo de acción para poder realizar la acción.



GANAR PODER: Toma tantas Monedas de Poder como se muestra en el símbolo de tu espacio.

Para todas las siguientes acciones, debes jugar una carta que muestre el símbolo de acción en tu espacio y pagar el coste de Poder que se muestra en la carta:



MEJORA TU REINO: Voltea cualquier Ficha de Acción que esté boca abajo. Esto agrega otra acción al espacio.



AVANZA TU PLAN MALVADO: Da la vuelta a una ficha de Criatura Marina a la cara de Pobre Alma en Desgracia en tu Tablero de Jugador.



DESTINO: Elige un oponente como objetivo. Lanza el Dado de Destino y toma la Ficha de Héroe correspondiente del oponente y colócala sobre cualquier espacio en su Reino.



DERROTAR A UN HÉROE: Elige cualquier Héroe que esté en tu Reino y elimínalo.

ACCIONES

Debes estar en un espacio que muestre el símbolo de acción para poder realizar la acción.



GANAR PODER: Toma tantas Monedas de Poder como se muestra en el símbolo de tu espacio.

Para todas las siguientes acciones, debes jugar una carta que muestre el símbolo de acción en tu espacio y pagar el coste de Poder que se muestra en la carta:



MEJORA TU REINO: Voltea cualquier Ficha de Acción que esté boca abajo. Esto agrega otra acción al espacio.



AVANZA TU PLAN MALVADO: Mueve la Ficha de Titanes un espacio en tu Tablero de Jugador.



DESTINO: Elige un oponente como objetivo. Lanza el Dado de Destino y toma la Ficha de Héroe correspondiente del oponente y colócala sobre cualquier espacio en su Reino.



DERROTAR A UN HÉROE: Elige cualquier Héroe que esté en tu Reino y elimínalo.

ACÇÕES

A tua figura tem de estar num espaço com o símbolo de Ação para a poderes efetuar.



GANHAR PODER: Recebe o número de fichas de Poder indicado no símbolo do espaço.

Para cada uma das Acções seguintes, tens de jogar uma carta com o mesmo símbolo de Ação do espaço e pagar o custo de Poder indicado na carta:



MELHORAR O REINO: Revela qualquer ficha de Ação virada para baixo. Isto adiciona outra Ação a esse espaço.



AVANÇA O PLANO MALÉFICO: Adiciona uma ficha de Puzzle de Dragão ao teu Tabuleiro de Jogador para cobrir a Maléfica.



DESTINAR UM ADVERSÁRIO: Escolhe um adversário. Lança o Dado do Destino e coloca a Ficha de Herói correspondente do adversário num espaço do seu Reino.



DERROTAR UM HERÓI: Escolhe um Herói que esteja no teu Reino e remove-o.

ACÇÕES

A tua figura tem de estar num espaço com o símbolo de Ação para a poderes efetuar.



GANHAR PODER: Recebe o número de fichas de Poder indicado no símbolo do espaço.

Para cada uma das Acções seguintes, tens de jogar uma carta com o mesmo símbolo de Ação do espaço e pagar o custo de Poder indicado na carta:



MELHORAR O REINO: Revela qualquer ficha de Ação virada para baixo. Isto adiciona outra Ação a esse espaço.



AVANÇAR O PLANO MALÉFICO: Adiciona uma ficha de Hiena a um espaço vazio no teu Tabuleiro de Jogador.



DESTINAR UM ADVERSÁRIO: Escolhe um adversário. Lança o Dado do Destino e coloca a Ficha de Herói correspondente do adversário num espaço do seu Reino.



DERROTAR UM HERÓI: Escolhe um Herói que esteja no teu Reino e remove-o.

ACÇÕES

A tua figura tem de estar num espaço com o símbolo de Ação para a poderes efetuar.



GANHAR PODER: Recebe o número de fichas de Poder indicado no símbolo do espaço.

Para cada uma das Acções seguintes, tens de jogar uma carta com o mesmo símbolo de Ação do espaço e pagar o custo de Poder indicado na carta:



MELHORAR O REINO: Revela qualquer ficha de Ação virada para baixo. Isto adiciona outra Ação a esse espaço.



AVANÇAR O PLANO MALÉFICO: Vira uma ficha de Criatura Marinha para uma Pobre Alma Infeliz no teu Tabuleiro de Jogador.



DESTINAR UM ADVERSÁRIO: Escolhe um adversário. Lança o Dado do Destino e coloca a Ficha de Herói correspondente do adversário num espaço do seu Reino.



DERROTAR UM HERÓI: Escolhe um Herói que esteja no teu Reino e remove-o.

ACÇÕES

A tua figura tem de estar num espaço com o símbolo de Ação para a poderes efetuar.



GANHAR PODER: Recebe o número de fichas de Poder indicado no símbolo do espaço.

Para cada uma das Acções seguintes, tens de jogar uma carta com o mesmo símbolo de Ação do espaço e pagar o custo de Poder indicado na carta:



MELHORAR O REINO: Revela qualquer ficha de Ação virada para baixo. Isto adiciona outra Ação a esse espaço.



AVANÇAR O PLANO MALÉFICO: Avança a ficha de Titã um espaço no teu Tabuleiro de Jogador.



DESTINAR UM ADVERSÁRIO: Escolhe um adversário. Lança o Dado do Destino e coloca a Ficha de Herói correspondente do adversário num espaço do seu Reino.



DERROTAR UM HERÓI: Escolhe um Herói que esteja no teu Reino e remove-o.