

ABUA SHI
Summoner of the Jungle Elves

3

Chant of Growth

Invece di attaccare con Abua Shi, puoi spendere 1 punto Magia per scegliere una unità Jungle Elves: tale unità aggiunge 1 al suo valore di attacco fino alla fine del turno.



ARCHER
Common of the Jungle Elves

1

1

Archling Shot

Gli Archer possono attaccare attraverso altre unità: solo il bersaglio è colpito dall'attacco.



ARCHER
Common of the Jungle Elves

1

1

Archling Shot

Gli Archer possono attaccare attraverso altre unità: solo il bersaglio è colpito dall'attacco.



ARCHER
Common of the Jungle Elves

1

1

Archling Shot

Gli Archer possono attaccare attraverso altre unità: solo il bersaglio è colpito dall'attacco.



ARCHER
Common of the Jungle Elves

1

1

Archling Shot

Gli Archer possono attaccare attraverso altre unità: solo il bersaglio è colpito dall'attacco.



ARCHER
Common of the Jungle Elves

1

1

Archling Shot

Gli Archer possono attaccare attraverso altre unità: solo il bersaglio è colpito dall'attacco.



ARCHER
Common of the Jungle Elves

1

1

Archling Shot

Gli Archer possono attaccare attraverso altre unità: solo il bersaglio è colpito dall'attacco.



MITI MUMWAY
Champion of the Jungle Elves

3

8

Trample

Questa carta può muovere attraverso unità Common. Ogni unità attraversata riceve 1 Ferita. Miti Mumway deve terminare il movimento in uno spazio libero.



LIONESS
Common of the Jungle Elves

2

1

Hunting Pride

Le Lioness non muovono nella tua fase di movimento. Invece, appena questa termina, puoi muovere tutte le Lioness che controlli fino a 2 spazi ciascuna




LIONESS
Common of the Jungle Elves

2

1

Hunting Pride

Le Lioness non muovono nella tua fase di movimento. Invece, appena questa termina, puoi muovere tutte le Lioness che controlli fino a 2 spazi ciascuna



LIONESS
Common of the Jungle Elves

2

1

Hunting Pride

Le Lioness non muovono nella tua fase di movimento. Invece, appena questa termina, puoi muovere tutte le Lioness che controlli fino a 2 spazi ciascuna



LIONESS
Common of the Jungle Elves

2

1

Hunting Pride

Le Lioness non muovono nella tua fase di movimento. Invece, appena questa termina, puoi muovere tutte le Lioness che controlli fino a 2 spazi ciascuna



LIONESS
Common of the Jungle Elves

2

1

Hunting Pride

Le Lioness non muovono nella tua fase di movimento. Invece, appena questa termina, puoi muovere tutte le Lioness che controlli fino a 2 spazi ciascuna



LIONESS
Common of the Jungle Elves

2

1

Hunting Pride

Le Lioness non muovono nella tua fase di movimento. Invece, appena questa termina, puoi muovere tutte le Lioness che controlli fino a 2 spazi ciascuna




LIONESS
Common of the Jungle Elves

2

1

Hunting Pride

Le Lioness non muovono nella tua fase di movimento. Invece, appena questa termina, puoi muovere tutte le Lioness che controlli fino a 2 spazi ciascuna



LIONESS
Common of the Jungle Elves

2

1

Hunting Pride

Le Lioness non muovono nella tua fase di movimento. Invece, appena questa termina, puoi muovere tutte le Lioness che controlli fino a 2 spazi ciascuna

2

MAKEINDA RU
Champion of the Jungle Elves

6

Power Shot

Aggiungi 2 al suo valore di attacco se Makeinda Ru non si è mossa in questo turno



3

LIONEER
Common of the Jungle Elves

3

Rider

Nella tua fase di movimento, invece di muovere il Lioneer normalmente, puoi muoverlo fino a 7 spazi liberi in linea retta



1

SHIKWA
Champion of the Jungle Elves

6

Swift Shot

Una volta per turno, dopo aver attaccato con Shikwa, puoi immediatamente attaccare con lei una seconda volta



3

LIONEER
Common of the Jungle Elves

3

Rider

Nella tua fase di movimento, invece di muovere il Lioneer normalmente, puoi muoverlo fino a 7 spazi liberi in linea retta



3

LIONEER
Common of the Jungle Elves

3

Rider

Nella tua fase di movimento, invece di muovere il Lioneer normalmente, puoi muoverlo fino a 7 spazi liberi in linea retta



3

LIONEER
Common of the Jungle Elves

3


Rider

Nella tua fase di movimento, invece di muovere il Lioneer normalmente, puoi muoverlo fino a 7 spazi liberi in linea retta



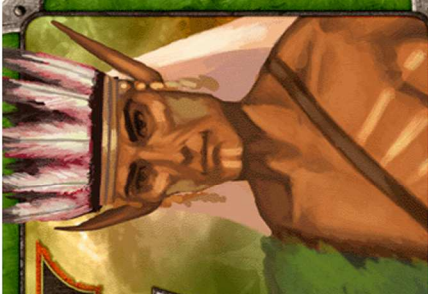
Chant of Deception

Scegli una unità Jungle Elves che controlli e scambiala di posto con qualsiasi altra unità Jungle Elves che controlli



Chant of Deception

Scegli una unità Jungle Elves che controlli e scambiala di posto con qualsiasi altra unità Jungle Elves che controlli





KADARA
Champion of the Jungle Elves

2

5

Far Shot

Quando attacchi con Kadara puoi colpire fino a 4 spazi di distanza

JUNGLE GUARD
Common of the Jungle Elves

1

4

Elite Training

Invece di attaccare normalmente, puoi attaccare una unità fino a 2 spazi in linea diagonale. Quando attacchi una carta adiacente, aggiungi 1 al valore di attacco della Jungle Guard

JUNGLE GUARD
Common of the Jungle Elves

1

4

Elite Training

Invece di attaccare normalmente, puoi attaccare una unità fino a 2 spazi in linea diagonale. Quando attacchi una carta adiacente, aggiungi 1 al valore di attacco della Jungle Guard

JUNGLE GUARD
Common of the Jungle Elves

1

4

Elite Training

Invece di attaccare normalmente, puoi attaccare una unità fino a 2 spazi in linea diagonale. Quando attacchi una carta adiacente, aggiungi 1 al valore di attacco della Jungle Guard


JUNGLE GUARD
Common of the Jungle Elves

1

4

Elite Training

Invece di attaccare normalmente, puoi attaccare una unità fino a 2 spazi in linea diagonale. Quando attacchi una carta adiacente, aggiungi 1 al valore di attacco della Jungle Guard




ELEPHANT
Common of the Jungle

2

3

Trample

Un Elephant può muovere attraverso unità Common. Ogni unità attraversata riceve 1 ferita. L'Elephant deve terminare il movimento in uno spazio libero



ELEPHANT
Common of the Jungle

2

3

Trample

Un Elephant può muovere attraverso unità Common. Ogni unità attraversata riceve 1 ferita. L'Elephant deve terminare il movimento in uno spazio libero



ELEPHANT
Common of the Jungle

2

3

Trample

Un Elephant può muovere attraverso unità Common. Ogni unità attraversata riceve 1 ferita. L'Elephant deve terminare il movimento in uno spazio libero



ELEPHANT
Common of the Jungle

2

3

Trample

Un Elephant può muovere attraverso unità Common. Ogni unità attraversata riceve 1 ferita. L'Elephant deve terminare il movimento in uno spazio libero



JUNGLE GUARD
Common of the Jungle Elves

1

4

Elite Training

Invece di attaccare normalmente, puoi attaccare una unità fino a 2 spazi in linea diagonale. Quando attacchi una carta adiacente, aggiungi 1 al valore di attacco della Jungle Guard



ELEPHANT
Common of the Jungle

2

3

Trample

Un Elephant può muovere attraverso unità Common. Ogni unità attraversata riceve 1 ferita. L'Elephant deve terminare il movimento in uno spazio libero




GORILLA
Common of the Jungle Elves

2

2

Rummel

Una volta per turno, quando attacchi con un Gorilla, se non manchi neanche un tiro, puoi attaccare con lui di nuovo



GORILLA
Common of the Jungle Elves

2

2

Rummel

Una volta per turno, quando attacchi con un Gorilla, se non manchi neanche un tiro, puoi attaccare con lui di nuovo

JUNGLE ELVES ESERCITO COMPLETO

1 ABUA-SHI - SUMMONER
 1 MITI-MUMWAY - CHAMPION
 1 MAKEINDA-RU - CHAMPION
 1 SHIRWA - CHAMPION
 8 LIONESS - COMMON
 6 ARCHER - COMMON
 4 LIONEER - COMMON
 2 CHANT OF DECEPTION EVENTS
 2 CHANT OF HASTE EVENTS
 2 CHANT OF LIFE EVENTS
 2 CHANT OF NEGATION EVENTS

1 CHANT OF SALVATION EVENT
 3 WALL CARDS

HAWK'S STRIKE ESPANSIONE

1 KADARA - CHAMPION
 5 JUNGLE GUARDS - COMMON
 5 ELEPHANTS - COMMON
 5 GORILLAS - COMMON

GORILLA
 Common of the Jungle Elv™

2

Rummel

Una volta per turno, quando attacchi con un Gorilla, se non manchi neanche un tiro, puoi attaccare con lui di nuovo



GORILLA
 Common of the Jungle Elv™

2

Rummel

Una volta per turno, quando attacchi con un Gorilla, se non manchi neanche un tiro, puoi attaccare con lui di nuovo



GORILLA
 Common of the Jungle Elv™

2

Rummel

Una volta per turno, quando attacchi con un Gorilla, se non manchi neanche un tiro, puoi attaccare con lui di nuovo

