

RÉGIS BONNESSÉE
Naïade - V. Joubert - X. Colette

Pory roku

ZACZAROWANE KRÓLESTWO

Zasady gry



14+



2-4



60
min

„Zaczarowane Królestwo” – pierwsze rozszerzenie do gry „Pory roku” – zawiera 40 nowych kart Mocy, które można łączyć ze 100 kartami z gry podstawowej. Unikatowe 10 kart Czarów sprawi, że każda rozgrywka stanie się jeszcze bardziej unikatowa, a 12 żetonów zdolności specjalnych wyróżni Twojego czarnoksiężnika spośród reszty. Przygotuj się na nowe wyzwania i czary!

rebel

Libellud

Komponenty



1 40 kart Mocy

2 10 kart Czarów

3 12 żetonów zdolności specjalnych

4 16 żetonów energii

5 2 znaczniki Kruka

6 znacznik gracza rozpoczynającego

7 7 znaczników „zmniejszonych zasobów”


8 2 dodatkowe pola zasobów „Zaczarowanego grymuaru” – rozszerzenia do plansz graczy

Przygotowanie

Grając z rozszerzeniem *Zaczarowane Królestwo*, możecie włączyć do rozgrywki wszystkie albo tylko niektóre z poniższych elementów.



Karty Mocy

- Dodajcie karty Mocy z niniejszego rozszerzenia do kart używanych na poziomach trudności rozgrywki przeznaczonych dla początkujących i zaawansowanych graczy (karty od 1 do 30) albo na poziomie dla mistrzów (karty od 1 do 50), tworząc powiększony stos dobierania.
- Karty z rozszerzenia *Zaczarowane Królestwo* mają specjalny symbol , aby łatwo je było odróżnić od pozostałych kart.



Karty Czarów

- Przed pierwszą fazą gry (Preludium) wylosujcie jedną z 10 kart Czarów i połóżcie odkrytą na stole tak, aby wszyscy gracze widzieli jej treść.

Uwaga! Opcjonalnie gracze mogą umówić się na wybór konkretnej karty.

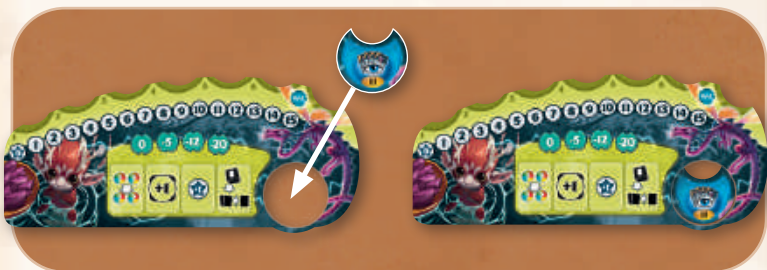
- Każda karta Czarza zmienia zasady gry dla wszystkich graczy na czas trwania rozgrywki. Gracze powinni wziąć jej efekty pod uwagę, planując swoje strategie.



Żetony zdolności specjalnych



- Przed rozpoczęciem fazy Preludium każdy gracz otrzymuje trzy losowe żetony zdolności specjalnych. Po rozegraniu fazy Preludium, a przed rozpoczęciem fazy Turnieju, każdy wybiera jeden z tych trzech żetonów i umieszcza w wycięciu w swojej planszy gracza.



- Żeton zapewnia graczowi specjalną zdolność, z której będzie mógł skorzystać w swojej turze po wyborze kości i zrealizowaniu wynikających z niej akcji. Gracz może skorzystać z żetonu zdolności specjalnej tylko raz w ciągu gry. Po wykorzystaniu żeton należy obrócić na drugą stronę. Liczba znajdująca się na rewersie informuje, ile punktów prestiżu gracz zdobędzie albo utraci na koniec gry.

Uwaga! Gracz nie jest zobowiązany do wykorzystania specjalnej zdolności żetonu. Jeżeli go nie użyje, nie odwraca żetonu i nie zdobędzie ani nie utraci żadnych punktów prestiżu.

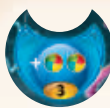
Opis żetonów zdolności specjalnych



Żeton 1. Dobierz jedną kartę Mocy. Weź tę kartę na rękę albo ją odrzuć. Jeśli wykorzystasz ten żeton, utracisz na koniec gry 5 punktów prestiżu.



Żeton 2. Poświęć albo odrzuć jedną ze swoich kart Mocy. Jeśli wykorzystasz ten żeton, zdobędziesz na koniec gry 6 punktów prestiżu.



Żeton 3. Weź 2 dowolne żetony energii z banku i umieść w swoich zasobach. Jeśli wykorzystasz ten żeton, utracisz na koniec gry 5 punktów prestiżu.



Żeton 4. Przesuń swój znacznik czarnoksiężnika na wskaźniku mocy przywołania o 1 pole do tyłu. Jeśli wykorzystasz ten żeton, zdobędziesz na koniec gry 10 punktów prestiżu.

Ważne! Po wykorzystaniu tego żetonu Twoja moc przywołania nie może być mniejsza od liczby przywołanych kart Mocy.



Żeton 5. Zdobywasz 3 punkty prestiżu (zamiast tracić 5 punktów prestiżu) za każdą kartę Mocy na ręce na koniec gry. Nie odwracaj żetonu po wykorzystaniu. Jego efekt jest stały.



Żeton 6. W turze, w której wykorzystasz ten żeton, możesz przemieniać żetony energii w kryształy. Otrzymujesz 1 dodatkowy kryształ za każdy przemieniony żeton energii. Wykorzystanie tego żetonu nie powoduje zysku ani utraty punktów prestiżu na koniec gry.

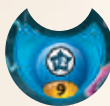


Żeton 7. Przesuń swój znacznik czarnoksiężnika na torze kryształów o 12 pól do przodu. Jeśli wykorzystasz ten żeton, utracisz na koniec gry 6 punktów prestiżu.



Żeton 8. Odrzuć 4 żetony energii wody ze swoich zasobów. Jeśli wykorzystasz ten żeton, zdobędziesz na koniec gry 18 punktów prestiżu.

Uwaga! Do aktywacji tego żetonu możesz użyć żetonów energii leżących na *Amulecie wody*.



Żeton 9. Przesuń swój znacznik czarnoksiężnika na wskaźniku mocy przywołania o 2 pola do przodu. Jeśli wykorzystasz ten żeton, utracisz na koniec gry 5 punktów prestiżu.



Żeton 10. Przesuń znacznik na kole Pór Roku o 2 pola do przodu albo do tyłu. Jeśli wykorzystasz ten żeton, zdobędziesz na koniec gry 3 punkty prestiżu.



Żeton 11. Obejrzyj karty Mocy na rękach pozostałych graczy. Jeśli wykorzystasz ten żeton, zdobędziesz na koniec gry 9 punktów prestiżu.



Żeton 12. Obejrzyj trzy karty Mocy z wierzchu stosu dobierania i odłóż je na miejsce w wybranej przez siebie kolejności. Wykorzystanie tego żetonu nie powoduje zysku ani utraty punktów prestiżu na koniec gry.



Dodatkowe elementy



Znacznik gracza rozpoczynającego



Wskazuje gracza rozpoczynającego w bieżącej rundzie. Znacznik należy na koniec rundy przekazać (wraz z pierwszeństwem) graczowi po lewej stronie.



Żetony energii

Rozszerzenie *Zaczarowane Królestwo* zawiera dodatkowe żetony energii, aby zwiększyć liczbę dostępnych żetonów.



Żetony „zmniejszonych zasobów”



Za każdym razem, gdy na skutek jakiegoś efektu pojemność zasobów gracza zmniejsza się o 1, gracz umieszcza w jednym z wcięć żeton „zmniejszonych zasobów”. Żeton należy usunąć, gdy karta Mocy powodując zmniejszenie zasobów zostanie odrzucona z gry.



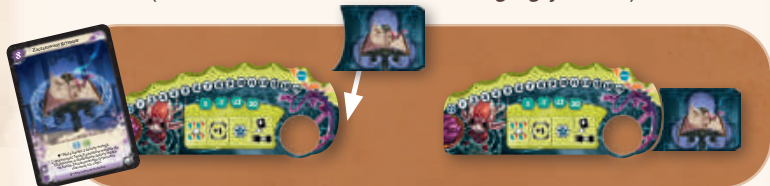
Znaczniki Kruka

Gdy przywołujesz kartę *Kruka Uzurpatora*, umieść znacznik Kruka na magicznym przedmiocie należącym do innego gracza, którego efekt chcesz skopiować. Usuń znacznik Kruka, gdy kopiowana karta zostanie odrzucona z gry.

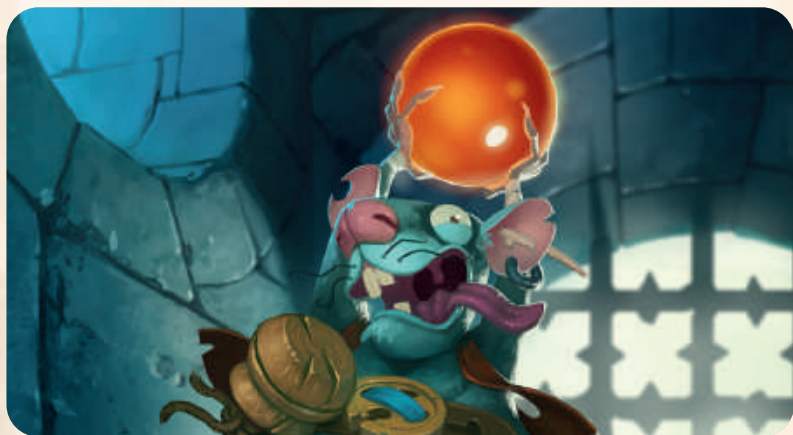


📌 *Dodatkowe pola zasobów „Zaczarowanego grymuaru” – rozszerzenie planszy gracza*

Gdy przywołujesz kartę *Zaczarowanego grymuaru* z gry podstawowej, połóż dodatkowe rozszerzenie „Zaczarowanego grymuaru” po prawej stronie swojej planszy gracza. To powiększy miejsce na Twoje zasoby z 7 do 10 żetonów. Dodatkowe żetony energii umieszczaj teraz na rozszerzeniu (zamiast na karcie *Zaczarowanego grymuaru*).



Usuń rozszerzenie, jeśli karta *Zaczarowanego grymuaru* zostanie odrzucona z gry albo stracisz nad nią kontrolę.



Komentarze do kluczowych pojęć

📌 *Miejsce na karty odrzucone*

- W miejscu na karty odrzucone należy umieszczać karty Mocy, które zostały odrzucone z ręki lub poświęcone (odrzucone z gry). Na początku rozgrywki gracze powinni wyraźnie określić, gdzie to miejsce się znajduje (np. obok stosu dobierania).
- Uwaga! Ważna jest kolejność, w jakiej karty zostają odrzucone. Nie zmieniajcie jej!
- Odrzucone karty odkłada się zakryte i gracze nie mogą ich podglądać w trakcie rozgrywki.
- Gdy stos dobierania się wyczerpie (gdy zostanie dobrana ostatnia karta ze stosu), potasujcie wszystkie karty odrzucone, aby uformować z nich nowy stos.

📌 *Odkrycie karty Mocy*

Treść odkrytej karty mogą przeczytać wszyscy gracze.

📌 *Oglądanie karty Mocy*

Tylko gracze uprawnieni do obejrzenia karty mogą przeczytać jej treść.



Lista kart i objaśnienia



Karty Mocy

1/20 **Serce Argos**

- Nawet jeśli w trakcie swojej tury aktywujesz wiele kart Mocy, na *Sercu Argos* kładziesz tylko 1 żeton energii ziemi i tylko ten 1 żeton otrzymujesz na koniec rundy.

2/20 **Róg obfitości**

- Jeśli posiadasz jakiegokolwiek żeton energii, musisz na koniec rundy odrzucić jeden z nich.
- Żetony energii umieszczone na *Amulecie wody* także podlegają efektowi karty *Róg obfitości*.
- *Róg obfitości* nie ma żadnego efektu, jeśli nie posiadasz żadnych żetonów energii.
- Żetony energii umieszczone na *Kociotku żartoka*, *Klejnocie Starożytnych* i *Monolicie wróżek* nie podlegają działaniu *Rogu obfitości*.
- Efekt *Rogu obfitości* jest aktywowany tylko raz na rundę.

3/20 **Monolit wróżek**

- Musisz przenieść co najmniej 1 żeton do swoich zasobów.
- Nie możesz aktywować *Monolitu wróżek*, jeśli nie zawiera żadnych żetonów energii.
- Nie ma limitu żetonów energii, które można przechowywać na *Monolicie wróżek*.
- Nie możesz wykorzystywać żetonów energii umieszczonych na *Monolicie wróżek* w trakcie gry (na przykład do przywoływania kart Mocy).
- Żetony energii znajdujące się na *Monolicie wróżek* nie są częścią Twoich zasobów. W konsekwencji nie dotyczą ich efekty takich kart jak: *Eliksir snów*, *Niechlujek Podwędzacz*, *Lewis Szarotwarzy*, *Przekłeta rozprawa z Arus*, *Eliksir życia*, *Róg żebraka*, *Żywiot powietrza*, *Latarnia Xidit*, *Cudowny kufer* itp.
- Jeśli *Monolit wróżek* zostanie odrzucony z gry, to leżące na nim żetony energii należy odłożyć do banku.

4/20 **Kodeks Selenii**

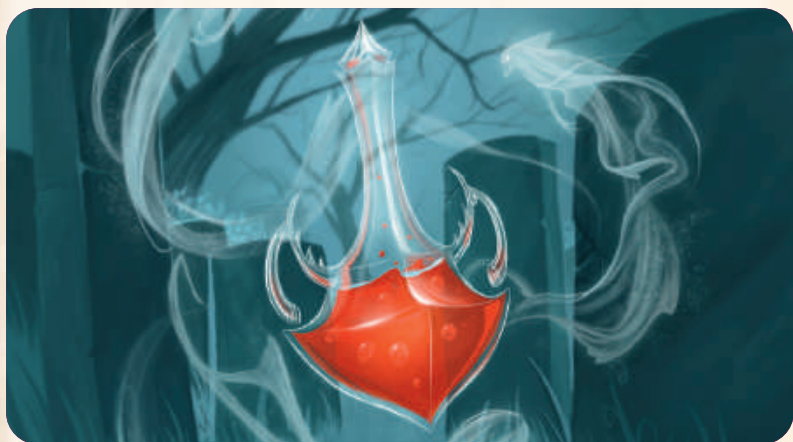
- Przy użyciu *Kodeksu Selenii* nie możesz wziąć na rękę karty magicznego przedmiotu, do którego przywołania wymagane są jedynie kryształy.
- Możesz przywołać *Kodeks Selenii* nawet wtedy, gdy nie posiadasz w grze żadnych magicznych przedmiotów albo posiadasz tylko przedmioty o koszcie przywołania niezawierającym żetonów energii, ale wtedy nie będziesz mógł aktywować efektu karty.
- Czar *Duch natury* umożliwia wykorzystanie *Kodeksu Selenii* do wzięcia z powrotem na rękę dowolnego magicznego przedmiotu.

5/20 **Zwoj Isztar**

- Jeśli zdecydujesz się nie zatrzymywać pierwszego magicznego przedmiotu, który odpowiada wybranemu rodzajowi energii, musisz zatrzymać i wziąć na rękę drugi odpowiadający mu magiczny przedmiot.
- Jeśli zdecydujesz się nie zatrzymywać pierwszego odkrytego przedmiotu magicznego, który odpowiada wybranemu rodzajowi energii, nie możesz już potem zmienić swojej decyzji.
- Odrzuć wszystkie inne karty odkryte wskutek działania *Zwoju Isztar*.
- Musisz wybrać jeden z czterech rodzajów energii (woda, ziemia, ogień, powietrze). Kryształy nie są rodzajem energii i nie mogą być wybrane.
- Możesz zmienić wybrany rodzaj energii podczas powtórnego użycia *Zwoju Isztar*.

6/20 **Latarnia Mesodae**

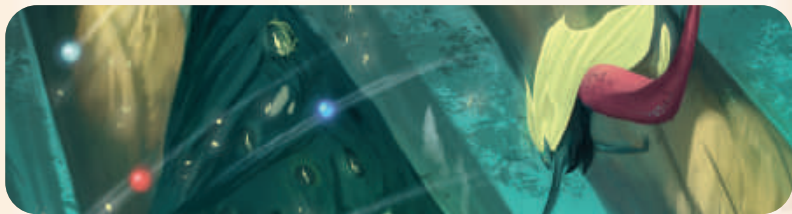
- *Latarnia Mesodae* nie może zostać wprowadzona do gry za pomocą innych kart Mocy (takich jak: *Eliksir snów*, *Boski kielich*, *Kryształowe jabłko* itp.).
- Połóż żeton „zmniejszonych zasobów” w jednym z wcięć pola zasobów (żeton leży tam, dopóki karta jest w grze).
- Karta *Ręka fortuny* może obniżyć koszt przywołania *Latarni Mesodae*.

7/20 **Statua Eolis**

- Połóż żeton „zmniejszonych zasobów” w jednym z wcięć (żeton leży tam, dopóki karta jest w grze).
- Jeśli Pora Roku zmieni się w trakcie rundy, natychmiast zastosuj jeden z efektów *Statui Eolis*.
- Jeśli wybierzesz wzięcie żetonu energii, nie możesz obejrzeć wierzchniej karty ze stosu dobierania.

8/20 **Pułapka na kompanów**

- Jeśli zdecydujesz się nie zatrzymywać pierwszego odkrytego kompana, musisz zatrzymać i wziąć na rękę drugiego odkrytego kompana.
- Jeśli zdecydujesz się nie zatrzymywać pierwszego odkrytego kompana, nie możesz już potem zmienić swojej decyzji.
- Odrzuć wszystkie inne karty odkryte wskutek działania *Pułapki na kompanów*.



9/20 *Transmuter lo*

■ Gdy używasz *Transmutera lo* do przemienienia jednego lub większej liczby żetonów energii, otrzymujesz za to 2 dodatkowe kryształy (a nie 2 kryształy za każdy przemieniony żeton energii).

- Możesz otrzymać te 2 kryształy tylko raz na rundę.
- Przemienianie żetonów energii innymi sposobami niż przez *Transmuter lo* nie przynosi 2 kryształów na koniec rundy.



10/20 *Tron odnowy*

■ Jeśli do czasu przywoływania *Tronu odnowy* nie wykorzystasz żadnej z akcji bonusowych, nie cofasz swojego znacznika czarnoksiężnika.

- Jeśli nie masz na ręce żadnych kart mocy, które mógłbyś odrzucić podczas przywoływania *Tronu odnowy*, nie możesz dobrać karty Mocy ani cofnąć swojego znacznika czarnoksiężnika o 1 pole na torze bonusów.
- Jeśli masz jakiegokolwiek karty Mocy na ręce podczas przywoływania *Tronu odnowy*, musisz odrzucić jedną z nich.



11/20 *Eliksir zmartwychwstania*

■ Możesz zastosować efekt *Eliksiru zmartwychwstania* nawet wtedy, gdy wśród kart odrzuconych znajduje się mniej niż 5 kart.



12/20 *Klejnot Starożytnych*

■ Do aktywacji *Klejnotu Starożytnych* możesz wykorzystać żetony energii leżące na *Amulecie wody*.

■ Na żetony energii umieszczone na *Klejnocie Starożytnych* nie wpływają efekty innych kart Mocy. Nie możesz wykorzystać tych żetonów w grze.



13/20 *Tarcza Ziry*

■ Efekt *Tarczy Ziry* może być wykorzystany do obrony przed efektem karty Mocy (należącej do Ciebie lub do przeciwnika) albo przed efektem Czarar, wskutek działania których musiałbyś poświęcić lub odrzucić jedną ze swoich kart Mocy.

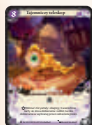
- Wszystkie karty, które wymagają poświęcenia w celu ich aktywacji (takie jak np. karty eliksirów), podlegają działaniu *Tarczy Ziry*. W takim wypadku aktywujesz efekt karty, a następnie zamiast niej poświęcasz *Tarczę Ziry*.


14/20 Wierna kość

- Po wyborze swojej kości Pory Roku, ale przed realizacją wynikających z niej akcji, możesz zdecydować się na zignorowanie akcji wskazanych przez tę kość i w zamian aktywować jeden z efektów *Wiernej kości*.
- Możesz wybrać tylko 1 z jej 3 efektów.


15/20 Amulet czasu

- „X” może wynosić 0 i nadal otrzymujesz 2 żetony energii.


16/20 Tajemniczy teleskop

- Brak objaśnień.


17/20 Jastrząb z Argos

- Brak objaśnień.


18/20 Kruk Uzurpator

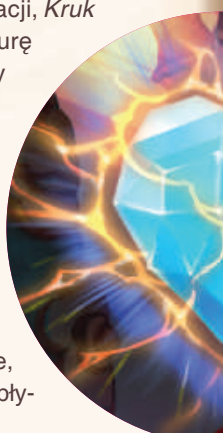
- Jeśli kopiowany magiczny przedmiot ma efekty „po wejściu do gry”, natychmiast je zastosuj.
- Jeśli magiczny przedmiot ma efekt aktywacji, *Kruk Uzurpator* może być aktywowany raz na turę w celu aktywacji takiego efektu. Koszty aktywacji także są kopiowane.
- Kopiuwane są tylko efekty wybranej karty, a nie jej punkty prestiżu.


19/20 Strażnik Argos

- Twoi przeciwnicy muszą zastosować wybrany przez Ciebie efekt.
- Jeśli gracze są zmuszeni do odrzucenia karty Mocy, ale nie mają żadnej na ręce, *Strażnik Argos* nie ma na nich żadnego wpływu.
- Gracze zmuszeni do odrzucenia 4 żetonów energii, ale posiadający ich mniej niż 4, muszą odrzucić wszystkie posiadane żetony.
- Strażnik Argos* nie ma wpływu na żetony energii leżące na *Amulecie wody*, *Kociołku żarłoka*, *Klejnocie Starożytnych* i *Monolicie wróżek*.


20/20 Niechlujek Podwędzacz

- Jeśli przeciwnik posiada mniej niż 2 żetony energii, weź tyle, ile posiada.
- Jeśli przeciwnik nie posiada w swoich zasobach żetonów energii, *Niechlujek Podwędzacz* nie ma na niego wpływu.
- Niechlujek Podwędzacz* nie może zabrać żetonów energii leżących na *Amulecie wody*, *Kociołku żarłoka*, *Klejnocie Starożytnych* i *Monolicie wróżek*.





Karty Czarów

1 Czary mające wpływ na Preludium



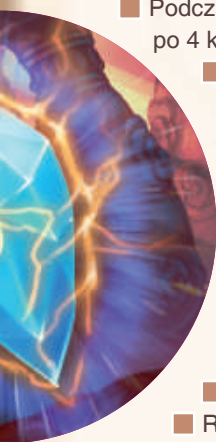
1 Tworzenie z żywołów

- *Tworzenie z żywołów* modyfikuje pierwszy etap fazy Preludium.
- Gdy ten Czar znajduje się w grze, każdy gracz otrzymuje w fazie Preludium 18 kart mocy, z których wybiera 9.
- Gracze nie przekazują sobie kart tak, jak nakazują standardowe reguły.
- Niewybrane przez graczy karty należy odłożyć na stos dobierania i dokładnie go przetasować.
- Każdy gracz dzieli 9 wybranych kart Mocy na 3 stosy po 3 karty według reguł standardowych.
- Faza Turnieju przebiega bez zmian.



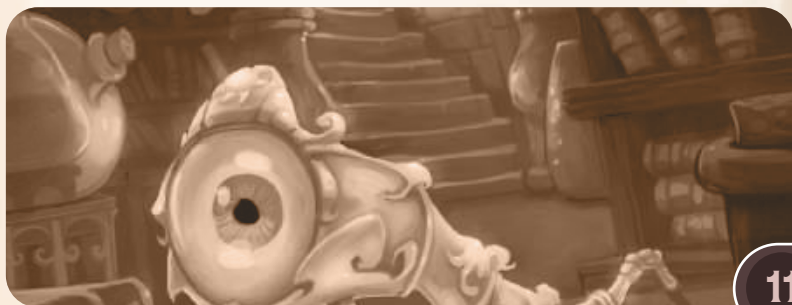
2 Poszerzone doświadczenie

- *Poszerzone doświadczenie* modyfikuje fazę Preludium.
- Podczas pierwszego etapu Preludium każdy gracz otrzymuje 12 kart Mocy zamiast 9.
- Reszta tego etapu przebiega według reguł standardowych.
- Podczas drugiego etapu Preludium każdy gracz tworzy 3 stosy po 4 karty zamiast 3 stosów po 3 karty.
- Faza Turnieju przebiega bez zmian.



3 Selekcja naturalna

- *Selekcja naturalna* modyfikuje pierwszy etap fazy Preludium.
- Podczas pierwszego etapu Preludium każdy gracz otrzymuje 11 kart Mocy zamiast 9.
- Gracz ogląda swoje karty i wybiera jedną, którą odrzuca.
- Reszta fazy Preludium przebiega według reguł standardowych (z uwzględnieniem 10 kart).
- Na koniec fazy każdy gracz odrzuca jedną z 10 kart, pozostawiając sobie na ręce 9 kart.
- Drugi etap Preludium przebiega według reguł standardowych.
- Faza Turnieju przebiega bez zmian.



Czary mające wpływ na Turniej



Splątane korzenie

■ Gracze nie mogą przywołać więcej niż jednej karty Mocy podczas swojej tury. To ograniczenie odnosi się wyłącznie do kart przywoływanych z ręki gracza.

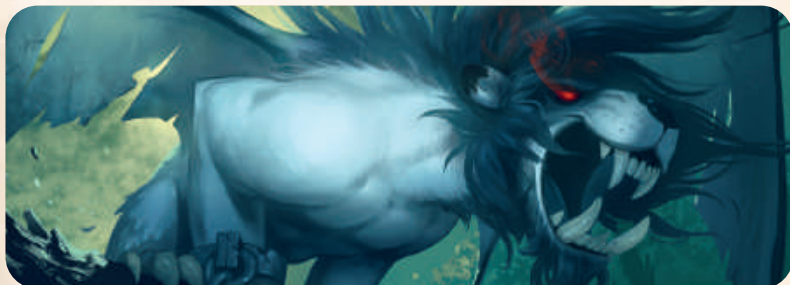
- *Boski kielich* i *Kryształowe jabłko* działają bez zmian.
- *Eliksir snów* działa bez zmian.



Duch natury

■ Koszt przywołania wszystkich kart Mocy (magicznych przedmiotów i kompanów) zostaje powiększony o 1 żeton energii w rodzaju wybranym przez gracza. Gracz musi ponieść ten dodatkowy koszt podczas przywoływania karty Mocy.

- Dodatkowy koszt odnosi się wyłącznie do kart przywoływanych z ręki gracza.
- Dodatkowy żeton energii musi być także zapłacony w przypadku kart, których koszt przywołania jest wyrażony jedynie w kryształach.
- Karty Mocy, które standardowo nie mają kosztu przywołania, teraz wymagają 1 żetonu energii.
- Efekt karty *Ręka fortuny* może być zastosowany w odniesieniu do dodatkowego kosztu.



Objęcia Argos

■ Za każdym razem, gdy gracz bierze na rękę kartę Mocy (czy to poprzez dobranie karty, wzięcie z powrotem na rękę karty już zagranej albo w efekcie działania innej karty Mocy), musi cofnąć swój znacznik czarnoksiężnika o 5 pól na torze kryształów. Gracz, który nie posiada wystarczającej liczby kryształów, musi poświęcić albo odrzucić jedną ze swoich kart Mocy.

- Gracz posiadający tylko 4 lub mniej kryształów nie jest w stanie zapłacić kosztu i musi poświęcić albo odrzucić jedną kartę Mocy.
- Gracz, który nie posiada wystarczającej liczby kryształów, nie posiada przywołanych kart Mocy ani żadnych kart Mocy na ręce z wyjątkiem karty właśnie dobranej, musi odrzucić tę kartę.
- Karty otrzymane przy zmianie roku (spod żetonu Biblioteki) nie zmuszają gracza do utraty kryształów ani kart Mocy.
- Na przykład, jeśli gracz przywołuje *Amulet ognia*, dobiera 4 karty Mocy. Gracz faktycznie otrzymuje tylko jedną kartę Mocy, więc traci jedynie 5 kryształów albo poświęca jedną kartę Mocy w wyniku tego Czar.

**7 Szczodrość lo**

- Za każdy przemieniony żeton energii gracz może przesunąć swój znacznik czarnoksiężnika o 1 pole do przodu na torze kryształów. Jest to dodatkowy kryształ do tych otrzymywanych wskutek przemienienia.
- Efekt *Szczodrości lo* może kumulować się z efektem *Sakiewki lo* i bonusem przemienienia.

**8 Wiedza Olafa**

- Wszyscy gracze otrzymują możliwość skorzystania z piątego bonusu: „dobierz kartę Mocy”.
- Aby z niego skorzystać, gracz przesuwa swój znacznik czarnoksiężnika o 1 pole do przodu na torze bonusów.
- Gracz korzystający z tego bonusu może natychmiast odrzucić dobraną kartę, jeśli nie chce jej zatrzymać.
- Gracze nadal mogą skorzystać maksymalnie tylko z 3 bonusów w trakcie gry.

**9 Susza**

- Za każdym razem, gdy znacznik Pory Roku zostaje przesunięty na lato (z pola „6” na pole „7” na kole Pór Roku), gracz, którego znacznik czarnoksiężnika znajduje się najdalej na torze kryształów, musi poświęcić jedną ze swoich kart Mocy albo zmniejszyć pojemność swoich zasobów o 1.
- Ten efekt może się zdarzyć tylko raz na rok.
- Gracz, który zdecyduje się zmniejszyć pojemność zasobów, umieszcza na stałe żeton „zmniejszonych zasobów” na jednym z wcięć.
- Gracz nieposiadający żadnych kart Mocy, które mógłby poświęcić, musi zmniejszyć pojemność swoich zasobów o 1.
- Jeśli 2 lub więcej graczy remisuje pod względem największej liczby posiadanych na torze kryształów, *Susza* nie ma żadnego efektu.

**10 Wizja przyszłości**

- Dwie wierzchnie karty Mocy ze stosu dobierania powinny zawsze leżeć odkryte obok stosu: karta wierzchnia dalej od stosu, a karta druga – bliżej stosu.
- W swojej turze, po przeprowadzeniu akcji wynikających z wybranej kości Pory Roku, gracz może cofnąć swój znacznik czarnoksiężnika o 5 pól na torze kryształów i odrzucić wierzchnią kartę Mocy ze stosu (czyli tę leżącą dalej od stosu).
- Gracz posiadający mniej niż 5 kryształów nie może skorzystać z efektu *Wizji przyszłości*.
- Gracz nie może wykonać tej akcji więcej niż jeden raz na turę.

rebel

Pory roku

ŚCIEŻKA PRZEZNACZENIA



Pory roku

ZACZAROWANE KRÓLESTWO





23 rue Alsace-Lorraine
86000 Poitiers / FRANCJA

www.libellud.com