

RÉGIS BONNESSÉE

Naiade - P. Mafayon - P. Drouin - M. Leyssenne - J. Rivière

Pory roku

ŚCIEŻKA PRZEZNACZENIA

Zasady gry



14+



2-4



60
min

„Ścieżka Przeznaczenia” to drugie rozszerzenie do gry „Pory roku”. Zawiera 21 nowych kart Mocy (po dwie kopie każdej karty), które można łączyć ze wszystkimi innymi kartami. Rozszerzenie zawiera także 6 dodatkowych żetonów zdolności specjalnych, które wyróżnią Twojego czarnoksiężnika spośród innych, a także 10 nowych kart Czarów. Wśród tych ostatnich są i takie, które pozwolą Ci uwolnić tajemne moce kości Przeznaczenia! Przygotuj się więc na nowe wyzwania i czary!

rebel

Libellud

KOMPONENTY



- | | |
|---------------------------------------|--------------------------|
| 1 42 karty Mocy | 5 10 kart Repliki |
| 2 kość Przeznaczenia | 6 10 kart Czarów |
| 3 6 żetonów zdolności specjalnych | 7 2 znaczniki Uwzięcia |
| 4 20 znaczników punktów Przeznaczenia | 8 2 znaczniki Zamknięcia |

Przygotowanie

Grając z rozszerzeniem *Ścieżka Przeznaczenia*, możecie włączyć do rozgrywki jeden, 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 nowy, powiększony stos dobierania.
- Możecie także dodać do gry karty z rozszerzenia *Zaczarowane Królestwo*. Możecie swobodnie utworzyć stos dobierania według własnych preferencji.
- Karty Mocy z rozszerzenia *Ścieżka Przeznaczenia* mają specjalny symbol ☾, aby łatwo je było odróżnić od pozostałych kart.



Promocyjna karta Mocy – „Igramul Karcący”

Igramul Karcący to kompan, którego znajdziecie w *Ścieżce Przeznaczenia*. Działanie tej karty zostało zaprojektowane przez Federica Latiniego w ramach konkursu zorganizowanego we wrześniu 2013 roku.



Karty Czarów

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

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

- Każda karta Czarów zmienia zasady gry dla wszystkich graczy na czas trwania rozgrywki. Gracze powinni wziąć pod uwagę jej efekty, planując swoje strategie.
- Przed wyborem karty możecie połączyć karty Czarów z rozszerzenia *Ścieżka Przeznaczenia* z kartami Czarów z rozszerzenia *Zaczarowane Królestwo*.
- Karty czarów z rozszerzenia *Ścieżka Przeznaczenia* mają specjalny symbol ☾, aby łatwo je było odróżnić od pozostałych kart.



Karty Czarów a kość Przeznaczenia

- Kość Przeznaczenia jest wykorzystywana, gdy w rozgrywce jest obecna jedna z kart Czarów: *Boskie fatum* albo *Siła przeznaczenia*.



- Kość Przeznaczenia pozwala graczom na zdobywanie punktów Przeznaczenia. Akcje wskazane przez kość Przeznaczenia zastępują akcje wskazane przez wybraną przez gracza kość Pory Roku.
- Gdy wszyscy gracze wybiorą po jednej kości Pory Roku, gracz może na początku swojej tury zdecydować się na rzut kością Przeznaczenia zamiast wykonywać akcje z wybranej kości Pory Roku. Gracz realizuje akcje wskazane przez kość Przeznaczenia i otrzymuje odpowiednią liczbę punktów Przeznaczenia.



- Każdy gracz decyduje indywidualnie, czy chce rzucić kością Przeznaczenia zamiast wykonywać akcje ze swojej kości Pory Roku.

- Gracz, który na koniec gry posiada najwięcej punktów Przeznaczenia, otrzymuje 20 punktów prestiżu.
- W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują 10 punktów prestiżu.

Efekty kości przeznaczenia



Otrzymujesz 1 dowolny żeton energii i 2 punkty Przeznaczenia.



Otrzymujesz 3 kryształy i 2 punkty Przeznaczenia.



Otrzymujesz 2 dowolne żetony energii i 1 punkt Przeznaczenia.



Otrzymujesz 1 kryształ i 2 punkty Przeznaczenia.



Zwiększasz poziom mocy przywołania o 1 i otrzymujesz 1 punkt Przeznaczenia.



Otrzymujesz 3 punkty Przeznaczenia.



Żetony zdolności specjalnych



W rozszerzeniu *Ścieżka Przeznaczenia* znajdziecie sześć nowych żetonów zdolności specjalnych. Żeton zapewnia graczowi specjalną zdolność, z której będzie mógł skorzystać w swojej turze.

Jeśli nie posiadacie rozszerzenia *Zaczarowane Królestwo*, zastosujcie poniższą regułę. W przeciwnym razie zastosujcie zasady z rozszerzenia *Zaczarowane Królestwo*.

- Przed rozpoczęciem fazy Preludium każdy gracz wybiera losowo jeden żeton zdolności specjalnej, który umieszcza w wycięciu w swojej planszy gracza.



- Żeton zapewnia graczowi specjalną zdolność, z której będzie mógł skorzystać w swojej turze po wyborze kości i realizacji 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 na rewersie informuje, ile punktów prestiżu gracz zdobędzie lub utraci na koniec gry.

Uwaga! Gracz nie jest zobowiązany do wykorzystania specjalnej zdolności żetonu. Jeśli go nie użyje, nie odwraca żetonu i nie zdobywa ani nie traci żadnych punktów prestiżu na koniec gry.



1 Opis żetonów zdolności specjalnych



Żeton 13. Obejrzyj kartę Mocy leżącą na wierzchu stosu kart odrzuconych i weź ją na rękę. Jeśli wykorzystasz ten żeton, utracisz na koniec gry 5 punktów prestiżu.



Żeton 14. Przesuń swój znacznik czarnoksiężnika na torze bonusów o 1 pole do tyłu. Jeśli wykorzystasz ten żeton, zdobędziesz na koniec gry 3 punkty prestiżu.



Żeton 15. Odrzuć 5 żetonów energii ognia ze swoich zasobów i dobierz kartę Mocy. Jeśli wykorzystasz ten żeton, zdobędziesz na koniec gry 10 punktów prestiżu.



Żeton 16. Rzuć kością Przeznaczenia i zastosuj jej efekt oprócz realizacji akcji wynikających ze swojej kości Pory Roku. Jeśli wykorzystasz ten żeton, zdobędziesz na koniec gry 5 punktów prestiżu.

Uwaga! Ten żeton może być użyty tylko wtedy, jeśli w rozgrywce aktywna jest karta Czar *Boskie fatum* albo *Siła przeznaczenia*.



Żeton 17. Rzuć swoją kością Pory Roku raz jeszcze (zanim wykonasz wynikające z niej akcje). Musisz wykonać akcje wskazane w drugim rzucie. Jeśli wykorzystasz ten żeton, zdobędziesz na koniec gry 9 punktów prestiżu.



Żeton 18. Wybierz jedną ze swoich kart Mocy leżących pod jednym z żetonów Biblioteki (karty wybrane na drugi albo trzeci rok) i weź ją na rękę. Jeśli wykorzystasz ten żeton, zdobędziesz na koniec gry 9 punktów prestiżu. Żeton nie może być użyty w trzecim roku gry.





Dodatkowe elementy



Znacznik Uwężenia



Położ znacznik Uwężenia na karcie *Mediumicznej klatki z Urm*, gdy wejdzie ona do gry.



Znacznik Zamknięcia



Położ znacznik Zamknięcia na karcie kompana innego gracza, gdy do gry wejdzie karta *Splątніка z Argos*. Usuń znacznik Zamknięcia, gdy karta *Splątніка z Argos* zostanie odrzucona z gry.



Karty Repliki



Karty *Repliki* wchodzi do gry dzięki karcie *Replikator Eolis*. Liczba kart *Repliki* jest ograniczona i wynosi 10 sztuk.



Komentarze do kluczowych pojęć

- **Odnznaczona:** dotyczy karty Mocy, której efekt został aktywowany, tj. karta została obrócona o 90° na znak, że została użyta. Odnaczenie oznacza przywrócenie karty do pozycji pionowej, co pozwala na jej ponowne aktywowanie w tej samej turze.
- **Obszar gry:** obszar, w którym gracze zagrywają karty.

- **Usuń z gry:** odłóż kartę do pudełka, nie będzie już wykorzystywana w grze.

- **Odrzuć z gry:** działanie odnoszące się do karty Mocy, która opuszcza obszar gry na skutek poświęcenia lub powrotu na rękę gracza.

Komentarze

Kolejność rozstrzygania efektów „końca rundy”: efekty „końca rundy” rozstrzyga się w kolejności graczy. Każdy gracz rozgrywa wszystkie swoje efekty „końca rundy” w wybranej przez siebie kolejności. *Przykład. Julian jest graczem rozpoczynającym. Aktywuje wszystkie efekty końca rundy w wybranej przez siebie kolejności. Następnie Tomek aktywuje wszystkie swoje efekty końca rundy w wybranej przez siebie kolejności.*

Wybór gracza rozpoczynającego: w rozszerzeniu *Ścieżka Przeznaczenia* gracz rozpoczynający jest wyłaniany tak, jak w grze podstawowej, ale przed rozpoczęciem fazy Preludium.

Lista kart i objaśnienia



Karty Mocy



1/20 **Smocza dusza**

- *Smocza dusza* nie ma kosztu przywołania.
- Musisz odrzucić 1 kryształ, aby aktywować *Smoczą duszę*.
- Efekt *Smoczej duszy* nie może być skierowany na nią samą, na inną kartę *Smoczej duszy* ani na jej kopię.



2/20 **Ogniste jądro**

- Koszt przywołania *Ognistego jądra* zależy od liczby graczy.
- Karty, które inni gracze wprowadzają do gry w inny sposób niż przywołanie, nie aktywują karty *Ognistego jądra* (np. *Kryształowe jabłko*, *Boski kielich* itp.).



3/20 **Pokrętny los**

- Efekt karty obowiązuje jedynie podczas fazy Preludium.
- Aktywuj efekt *Pokrętnego losu* po tym, jak wybierzesz swoich 9 kart Mocy, ale przed przydzieleniem ich do żetonów Biblioteki. Następnie usuń kartę *Pokrętnego losu* z gry (odłóż do pudełka, a nie na stos kart odrzuconych).
- Upewnijcie się, że w stosie dobierania nie ma żadnej kopii karty *Pokrętnego losu* (wszystkie powinny zostać usunięte z gry).
- Jeśli dwóch graczy posiada karty *Pokrętnego losu*, dobierają swoje karty w kolejności graczy.
- Gracz korzystający z karty *Pokrętnego losu* ogląda dobrane karty w taki sposób, aby inni gracze nie widzieli ich treści.
- Jeśli jakiś gracz odkryje (albo obejrzy) kartę *Pokrętnego losu* podczas fazy Turnieju, usuńcie tę kartę z gry. Gracz odkrywa (albo ogląda) kolejną kartę Mocy.



4/20 **Eliksir Starożytnych**

- Gdy poświęcasz *Eliksir Starożytnych*, musisz aktywować 2 z 4 dostępnych efektów.
- Możesz wybrać kolejność, w której aktywujesz efekty karty.
- Efekt przemienienia jest taki sam jak w przypadku *Eliksiru życia* z gry podstawowej.
- Jeśli zdecydujesz się dobrać 2 karty Mocy, musisz jedną z nich wziąć na rękę, a drugą odrzucić.



5/20 **Fontanna Ethiola**

- Jeśli podczas zmiany Pory Roku nie posiadasz żadnych kart Mocy na ręce, przesuń swój znacznik czarnoksiężnika na torze kryształów o 3 pola do przodu.
- Podczas zmiany roku zastosuj efekt *Fontanny Ethiola*, zanim weźmiesz karty Mocy spod żetonu Biblioteki.



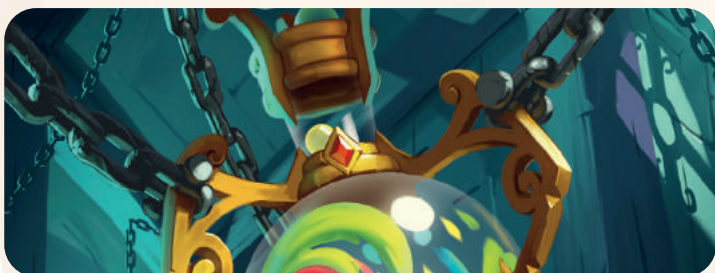
6/20 **Zegar zapętlonego czasu**

- Korzystasz ze stałego efektu karty *Zegara zapętlonego czasu*, nawet jeśli nie jesteś graczem z największą liczbą kart Mocy w grze, o ile posiadasz ich więcej od co najmniej jednego innego gracza.
- Jeśli posiadasz więcej kart Mocy w grze niż któryś z przeciwników, możesz rzucić kością Pory Roku, która nie została wybrana przez graczy (czyli tą, która jest wykorzystywana do przesunięcia znacznika Pory Roku).
- Musisz wykorzystać efekt karty, zanim znacznik na kole Pór Roku zostanie przesunięty.
- Nie możesz zrealizować akcji widniejących na przerzuconej kości Pory Roku. Zadaniem tej kości jest wyłącznie przesunięcie znacznika na kole Pór Roku, tak jak w grze podstawowej.



7/20 **Kielich wieczności**

- Żetony energii umieszczone na *Kielichu wieczności* nie podlegają efektom takich kart jak: *Niechlujek Podwędzacz*, *Latarnia Xidit*, *Cudowny kufer* i *Róg żebraka*.
- Gdy *Kielich wieczności* zostaje wykorzystany do wprowadzenia karty do gry, należy mieć na uwadze poziom mocy przywołania.
- Jeśli *Kielich wieczności* zostanie odrzucony z gry, to leżące na nim ewentualne żetony energii należy odłożyć do banku.





8/20 **Kostur zimy**

- Gdy trwa zima, wszystkie żetony, jakie posiadasz, mogą być traktowane jako żetony energii ziemi. Możesz ich zatem użyć do przywołania lub aktywowania kart Mocy, które wymagają energii ziemi.
- Dzięki tej zdolności w zimie każdy rodzaj energii może być przemieniany na kryształy według przelicznika: 3 kryształy za 1 żeton (zamiast ich standardowych wartości przemienienia).
Przykład. Trwa zima. Paweł posiada Kostur zimy i przemienia 2 żetony energii wody i 1 żeton energii ognia w 9 kryształów.
- Możesz aktywować *Kostur zimy*, aby odrzucić magiczny przedmiot i otrzymać z banku 3 żetony energii.
- Stały efekt *Kostura zimy* działa nawet wtedy, gdy karta została aktywowana.



9/20 **Grobowy amulet**

- Jeśli stos kart odrzuconych liczy mniej niż 3 karty Mocy, zastosuj efekty *Grobowego amuletu* w podanej kolejności w stopniu, w jakim jest to możliwe.



10/20 **Replikator Eolis**

- Gdy aktywujesz *Replikator Eolis*, wprowadź do gry jedną kartę *Repliki*.
- Ta karta jest traktowana jak magiczny przedmiot wart na koniec gry 7 punktów prestiżu.
- Twój poziom mocy przywołania musi być odpowiednio wysoki, aby wprowadzić kartę *Repliki* do gry.
- Na karty *Repliki* wprowadzane do gry nie mają wpływu karty: *Berło wiosny*, *Tajemnicza pijawka*, *Zapomniana waza Yang* itp.
- Liczba kart *Repliki* jest ograniczona. Gdy stos kart *Repliki* się wyczerpie, nie można dłużej korzystać z *Replikatora Eolis*.
- Karty *Repliki* nigdy nie wracają na rękę gracza. W zamian są usuwane z gry.
- Karty *Repliki* nie można przywołać ani wprowadzić do gry innymi sposobami niż użycie *Replikatora Eolis* lub *Kruka Uzurpatora* kopiującego kartę *Replikatora Eolis*.



11/20 **Estoriańska harfa**

- Możesz aktywować *Estoriańską harfę*, aby otrzymać 3 kryształy, nawet jeśli Twój poziom mocy przywołania jest już maksymalny (15).



12/20 **Pierścień czasu**

- Koszt przywołania *Pierścienia czasu* zależy od liczby graczy.
- Efekt działania *Pierścienia czasu* może zająć także podczas aktywacji *Butów doczesności*.
- Efekt działania *Pierścienia czasu* zostaje aktywowany tylko wtedy, gdy znacznik na kole Pór Roku zostanie przesunięty o 3 lub więcej pól do przodu za jednym razem.



13/20 **Mimik z Arus**

Brak objaśnień.



14/20 **Carnivora Strombosea**

- Jeśli zdecydujesz się dodać kartę Mocy do swojej ręki, zmniejsz swój poziom mocy przywołania o 1.
- Działanie *Carnivory Strombosei* nie może zmniejszyć Twojego poziomu mocy przywołania poniżej liczby posiadanych kart Mocy w grze. Jednakże ta zasada nie chroni Cię przed takimi kartami jak *Demon z Argos* lub *Jastrząb z Argos*, które nakazują zmniejszyć poziom mocy przywołania.
- Jeśli posiadasz już maksymalną liczbę kart Mocy, na jaką pozwala Twój poziom mocy przywołania, nie możesz wziąć na rękę karty Mocy po obejrzeniu jej treści. Zamiast tego odłóż ją na wierzch stosu dobierania.



15/20 **Mediumiczna klatka z Urm**

- Efekt karty odnosi się także do Ciebie.
- *Mediumiczna klatka z Urm* wpływa na karty w momencie ich wejścia do gry także wskutek działania takich kart jak *Kielich wieczności*, *Eliksir snów*, *Replikator Eolis*, *Kryształowe jabłko* itp.
- Jeśli gracz zdecyduje się odrzucić przywoływaną kartę Mocy (bez zastosowania jej efektu), musi zapłacić jej koszt przywołania.
- Zamiast odrzucać przywoływaną kartę gracz może poświęcić inną kartę Mocy, którą ma w grze.
- Jeśli gracz nie ma innych kart Mocy w grze, musi odrzucić kartę Mocy, którą właśnie przywołuje.
- *Mediumiczna klatka z Urm* może poświęcić sama siebie.
- Jeśli *Mediumiczna klatka z Urm* wraca na rękę gracza (bez względu na to, czy leży na niej znacznik Uwięzienia), a następnie zostaje ponownie przywołana, należy ponownie położyć na niej znacznik Uwięzienia.



16/20 **Pomocnik Ragfielda**

- Gracz posiadający mniej niż 10 kryształów nie może zastosować efektu *Pomocnika Ragfielda*.
- Karty należy dobierać w kolejności graczy, począwszy od gracza, który przywołał *Pomocnika Ragfielda*.



17/20 **Splątnik z Argos**

- Gdy *Splątnik z Argos* wejdzie do gry, połóż znacznik Zamknięcia na karcie kompana innego gracza. Znacznik Zamknięcia anuluje wszystkie (stałe i aktywowalne) efekty tej karty.
- Usuń znacznik zamknięcia z karty kompana, jeśli karta *Splątника z Argos* zostanie odrzucona z gry.
- Możesz przywołać *Splątника z Argos* nawet wtedy, gdy Twój przeciwnicy nie posiadają żadnych kart kompanów. W takim przypadku nie aktywujesz efektu karty.
- Karta kompana, na której na koniec gry znajduje się znacznik Zamknięcia, przynosi jej właścicielowi punkty prestiżu według normalnych zasad.

18/20 **Sługa lo**

- Gracz, który przywołuje kartę *Sługi lo* albo wprowadza ją do gry, korzysta z efektu „po wejściu do gry”, ale gracz, który otrzymuje kartę *Sługi lo* w wyniku jego aktywacji, już nie.
- Gdy masz *Sługę lo*, nie możesz otrzymywać kryształów z żadnych źródeł.
- Karta *Sługi lo* nie anuluje efektów takich kart jak *Tajemnicza pijawka*, *Chciwy Figrim*, *Wróżki złodziejki*, ale właściciel *Sługi lo* nie otrzymuje kryształów, które tracą przeciwnicy.
- Możesz przemieniać żetony energii, mając *Sługę lo*, ale nie otrzymujesz za nie kryształów.
- Gdy masz *Sługę lo*, nadal możesz tracić kryształy.
- Gracz może przekazać *Sługę lo* graczowi po lewej nawet wtedy, gdy w wyniku tego działania gracz będzie miał zbyt dużo kart w grze (pod względem poziomu mocy przywołania). W takiej sytuacji gracz, który dostał *Sługę lo*, nie może poświęcić żadnej z nadmiarowych kart.

19/20 **Otus Wyrocznia**

- Dobierz tyle kart Mocy, ilu graczy uczestniczy w rozgrywce, i połóż je pośrodku obszaru gry.
- Każdy gracz może w swojej turze przywołać jedną z tych kart. Gracz może przywołać ich więcej w swoich kolejnych turach, jeśli pośrodku obszaru gry nadal leżą dostępne karty.
- Karty przywołane dzięki *Otusowi Wyroczni* są traktowane jak przywołane w standardowy sposób, dlatego podlegają efektom takich kart jak *Berło wiosny*, *Tajemnicza pijawka*, *Zapomniana waza Yang* lub *Ręka fortuny*.
- Na koniec gry odrzućcie jakiegokolwiek nieprzywołane karty Mocy, które nadal leżą pośrodku obszaru gry.
- Jeśli *Otus Wyrocznia* zostanie usunięty z gry, usuńcie także z gry karty Mocy pozostałe pośrodku obszaru gry.

20/20 **Chytrus z krainy nocy**

- Musisz oddać jedną ze swoich kart Mocy przeciwnikowi, który ma najmniej kart Mocy w grze, nawet jeśli posiadasz mniej kart Mocy od niego.
- Karta Mocy przekazana przeciwnikowi nie musi być jedną z dwóch kart dobranych na rękę wskutek działania *Chytrusa z krainy nocy*.
- Jeśli dwóch lub więcej graczy ma taką samą najmniejszą liczbę kart Mocy w grze, możesz wybrać, któremu przekażesz kartę.

21/20 **Igramul Karcący (Autor: Federico Latini)**

- Możesz otrzymać energię tylko wtedy, jeśli została odrzucona chociaż jedna wskazana karta. Nie otrzymujesz energii, jeśli koszt przywołania tej karty wyrażony jest tylko w kryształach.
- Jeśli zostały odkryte dwie kopie wskazanej karty, obie są odrzucane.
- Jeśli zostały odkryte dwie kopie wskazanej karty, możesz otrzymać żetony energii z kosztu jej przywołania tylko raz.



Karty Czarów



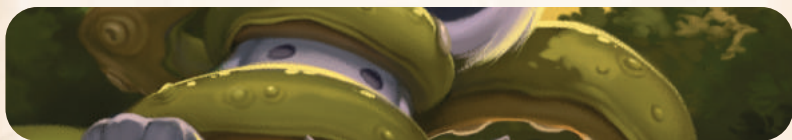
1 *Boskie fatum*

- Rozgrywka toczy się z udziałem kości Przeznaczenia (patrz: str. 3).



2 *Zasada z Arus*

- Za każdym razem, gdy następuje zmiana roku, każdy gracz musi przekazać jedną ze swoich kart Mocy z ręki graczowi po swojej lewej stronie.
- Gracze przekazują karty swoim sąsiadom równocześnie.
- Jeśli gracz ma tylko jedną kartę Mocy na ręce, musi przekazać ją graczowi po swojej lewej stronie.
- Jeśli gracz nie ma kart Mocy na ręce, nie musi przekazywać karty sąsiadowi po lewej, ale wciąż ma prawo otrzymać kartę od sąsiada po swojej prawej stronie.
- Zmiana roku zachodzi także na koniec gry.



3 *Mistrzostwo lo*

- Za każdym razem, gdy któryś z graczy otrzymuje 15 lub więcej kryształów podczas 1 akcji przemienienia, może obejrzeć treść wierzchniej karty ze stosu kart Mocy i wziąć ją na rękę albo odrzucić.



4 *Zmiana pory roku*

- Jeśli na koniec rundy zasoby gracza zawierają wszystkie cztery rodzaje energii (wodę, ziemię, ogień i powietrze), to gracz przesuwa swój znacznik czarnoksiężnika na torze kryształów o 4 pola do przodu.
- Stosuje się zasadę rozstrzygania efektów „końca rundy” (patrz: str. 7).



5 *Odesłanie w niebyt*

- Za każdym razem, gdy następuje zmiana roku, każdy gracz musi poświęcić jedną kartę Mocy.
- Gdy pierwszy rok przechodzi w drugi rok gry, efekt karty Czarza nie stosuje się do graczy posiadających co najmniej 15 kryształów.
- Gdy drugi rok przechodzi w trzeci rok gry, efekt karty Czarza nie stosuje się do graczy posiadających co najmniej 30 kryształów.
- Gdy rok zmienia się po raz ostatni, efekt karty Czarza nie stosuje się do graczy posiadających co najmniej 50 kryształów.
- Efekt Czarza nie stosuje się w przypadku dodatkowych zmian roku spowodowanych na przykład przez kartę *Buty doczesności*.



6 Siła przeznaczenia

- Czar działa tak samo jak Czar *Boskiego fatum*, ale gracz dodatkowo przesuwając swój znacznik czarnoksiężnika na torze kryształów o 3 pola do przodu za każdym razem, gdy rzuca kością Przeznaczenia.



7 Żywna mogiła

- Raz w ciągu gry każdy gracz może w swojej turze obejrzyć karty Mocy w stosie kart odrzuconych i może przywołać jedną z nich w taki sam sposób, jakby przywoływał ją z ręki. Gracz musi opłacić koszt przywołania karty i posiadać odpowiedni poziom mocy przywołania.
- Karta jest traktowana jak przywołana w standardowy sposób, dlatego podlega efektom takich kart jak *Berło wiosny*, *Tajemnicza pijawka*, *Zapomniana waza Yang* itp.



8 Wiatr w plecy

- Na koniec rundy każdy gracz może odrzucić jeden żeton energii powietrza ze swoich zasobów i przesunąć swój znacznik czarnoksiężnika na torze kryształów o 4 pola do przodu.
- Stosuje się zasadę rozstrzygnięcia efektów „końca rundy” (patrz: str. 7).



9 Naturalna równowaga

- Podczas procesu przemienienia licznik dla każdego rodzaju energii wynosi 2 kryształy za żeton bez względu na porę roku. Wartości na pierścieniu przemienienia nie mają znaczenia.

Przykład. Trwa zima. Paweł przemienia 1 żeton energii wody, 1 żeton energii ognia i 1 żeton energii ziemi. Pod wpływem Czarza Naturalnej równowagi otrzymuje 6 kryształów.

- Mają zastosowanie efekty *Sakiewki lo* i jakichkolwiek bonusów przemienienia. Wszystkie efekty się kumulują.
- Karty *Równowaga Isztar*, *Eliksir życia* i *Eliksir Starożytnych* działają w standardowy sposób.



10 Skrzyżowane ścieżki

- *Skrzyżowane ścieżki* wpływają na fazę Preludium.
- Gracz otrzymuje 9 kart Mocy, ale pierwszej karty, którą wybiera, nie zachowuje dla siebie, lecz przekazuje ją sąsiadowi po swojej lewej stronie. Ta karta stanowi pierwszą kartę ręki gracza.
- Pozostała część fazy Preludium pozostaje bez zmian. Gracze wybierają karty według zasad z gry podstawowej.
- Faza Turnieju przebiega bez zmian.

rebel

Pory roku

ŚCIEŻKA PRZEZNACZENIA



Pory roku

ZACZAROWANE KRÓLESTWO





Pory roku

ŚCIEŻKA PRZEZNACZENIA

**Libellud**

23 rue Alsace-Lorraine
86000 Poitiers / FRANCJA

www.libellud.com