

RÉGIS BONNESSÉE - NAÏADE

Pory roku

ZASADY GRY



14+



2-4



60
min



Najpotężniejsi czarnoksiężnicy królestwa zebrali się w sercu lasu Argos, aby wziąć udział w legendarnym turnieju dwunastu pór roku. Na koniec trzyletnich zmagañ spośród uczestników turnieju zostanie wyłoniony nowy Arcymag królestwa Xidit.

Wejść do gry, czarodzieju! Zadbaj o wyposażenie w pradawne magiczne przedmioty, przywołaj swoich najwierniejszych kompanów i staw czoło wyzwaniu!

rebel

Libellud



Zasady gry

Pory roku



TOR KRYSTAŁÓW

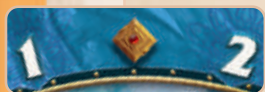
Wskazuje liczbę kryształów, jakie posiada każdy z graczy. Kryształy pozwalają graczom:

- przywoływać i aktywować niektóre karty Mocy,
- na koniec gry zdobyć punkty prestiżu (czyli punkty zwycięstwa) w liczbie równej liczbie posiadanych kryształów.



PLANSZA I ZNACZNIKI

Plansza jest podzielona na 3 strefy:



- Tor czasu, na którym znacznik roku wskazuje, który rok jest aktualnie rozgrywany (1., 2. czy 3.). Gra dobiega końca po upływie trzeciego roku.
- Koło Pór Roku, na którym znacznik wskazuje, jaka aktualnie panuje Pora Roku (trzy niebieskie pola odpowiadają zimie, trzy zielone pola – wiosnie, trzy żółte pola – latu i trzy czerwone pola – jesieni).
- Pierścienie przemienienia pokazujące, w ile kryształów (przy użyciu akcji przemienienia) może zostać zamieniony każdy typ energii w zależności od panującej Pory Roku.



ZNACZNIKI CZARNOKSIEŻNIKÓW

Każdy z graczy dysponuje 4 znacznikami czarnoksiężnika w swoim kolorze. Używa się ich, aby określić:

- liczbę kryształów, jakie gracz posiada na torze kryształów,
- poziom mocy przywołania oznaczany na planszy gracza.
- liczbę wykorzystanych akcji bonusowych oznaczaną na planszy gracza



PLANSZA GRACZA

Każdy z graczy dysponuje własną planszą, która jest podzielona na 3 strefy:

- 1** Pole zasobów pozwala przechowywać graczowi energię gromadzoną w trakcie gry do maksymalnego poziomu 7 żetonów.
- 2** Wskaźnik poziomu mocy przywołania pokazuje, ile maksymalnie kart Mocy gracz może posiadać w grze.
- 3** Tor bonusów pozwala graczowi na skorzystanie w trakcie gry z pewnych przywilejów. Jednakże korzystanie z nich oznacza utratę pewnej liczby punktów prestiżu na koniec rozgrywki.



KOŚCI PÓR ROKU

W grze występuje 20 kości Pór Roku w czterech kolorach. Niebieskie kości odpowiadają zimie, zielone wiosnie, żółte latu i czerwone jesieni. Na początku każdej rundy gracz rozpoczynający wykonuje rzut kośćmi przypisanymi do aktualnie panującej Pory Roku. Wyrzucone symbole wskazują graczom akcje, jakie mogą wykonać w bieżącej rundzie. Ponadto kości określają, o ile pól przesunie się znacznik na kole Pór Roku na koniec rundy.





KARTY MOCY

W grze występuje 50 kart Mocy, po 2 kopie każdej. Karty pozwalają graczom:

- zdobywać punkty prestiżu na koniec gry,
- używać ich efektów w trakcie rozgrywki.

Karty dzielą się na dwie kategorie:

- magiczne przedmioty, z fioletowym tłem, których efekty wpływają jedynie na ich właścicieli,
- kompanów, z pomarańczowym tłem, których efekty wpływają na wielu graczy.

Na karcie Mocy znajdują się następujące informacje:

- 1** Nazwa karty.
- 2** Koszt przywołania karty w energii lub kryształach.
Specjalne symbole  wskazują koszt zależny od liczby graczy (dwóch, trzech, czterech).
- 3** Efekt działania karty po tym, jak wejdzie do gry (zostanie przywołana).

- 4** Liczba punktów prestiżu, jakie karta jest warta na koniec gry.
- 5** Symbol gry i numer karty. Karty o numerach 1–30 są kartami podstawowymi, idealnymi do rozgrywek dla graczy początkujących; działanie kart 31–50 jest bardziej złożone, dlatego świetnie nadają się do późniejszych rozgrywek.
- 6** Symbol, który wskazuje, kiedy zachodzi efekt działania karty.



ENERGIA

W grze występują 4 rodzaje energii: powietrze, woda, ogień i ziemia. W pewien sposób są zależne od aktualnie panującej Pory Roku. Żetony energii pozwalają graczom:

- przywoływać i aktywować niektóre karty Mocy,
- pozyskiwać kryształy w toku akcji przemienienia.



POWIETRZE



WODA



OGIEŃ

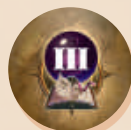


ZIEMIA



ŻETONY BIBLIOTEKI

Żetony Biblioteki służą do oznaczenia kart Mocy, które gracz dobiera na początku drugiego i trzeciego roku gry.





Zasady gry

Pory roku

Najpierw wszyscy wybierają po 9 kart Mocy. Wybierz karty uważnie, jako że w znaczący sposób wpłyną na przebieg gry.

Następnie dostosuj się do rytmu Pór Roku, aby w każdej rundzie wykonać jak najwięcej akcji oferowanych przez kości. Gromadź energię, kompanów i magiczny ekwipunek, zbieraj kryształy i punkty prestiżu, aby zostać najsłynniejszym magiem królestwa!



PRZYGOTOWANIE



Elementy neutralne

- Połóżcie planszę na środku stołu.
- Połóżcie znacznik roku na polu „I” toru czasu, a znacznik Pory Roku na polu „1” koła Pór Roku, tak jak pokazano na rysunku.

W przypadku gry 2-osobowej: przygotujcie po 3 kości każdego koloru (wybrane losowo).

W przypadku gry 3-osobowej: przygotujcie po 4 kości każdego koloru (wybrane losowo).

W przypadku gry 4-osobowej: przygotujcie wszystkie 5 kości każdego koloru.

- Połóżcie tor kryształów obok planszy.
- Połóżcie żetony energii obok toru kryształów – to bank.

WYBIERZCIE POZIOM TRUDNOŚCI ROZGRYWKI

Po zapoznaniu się z zasadami gry użyjcie zasad z tej ramki, aby dostosować poziom trudności rozgrywki.

1 Poziom Czarodzieja Praktykanta (dla początkujących)

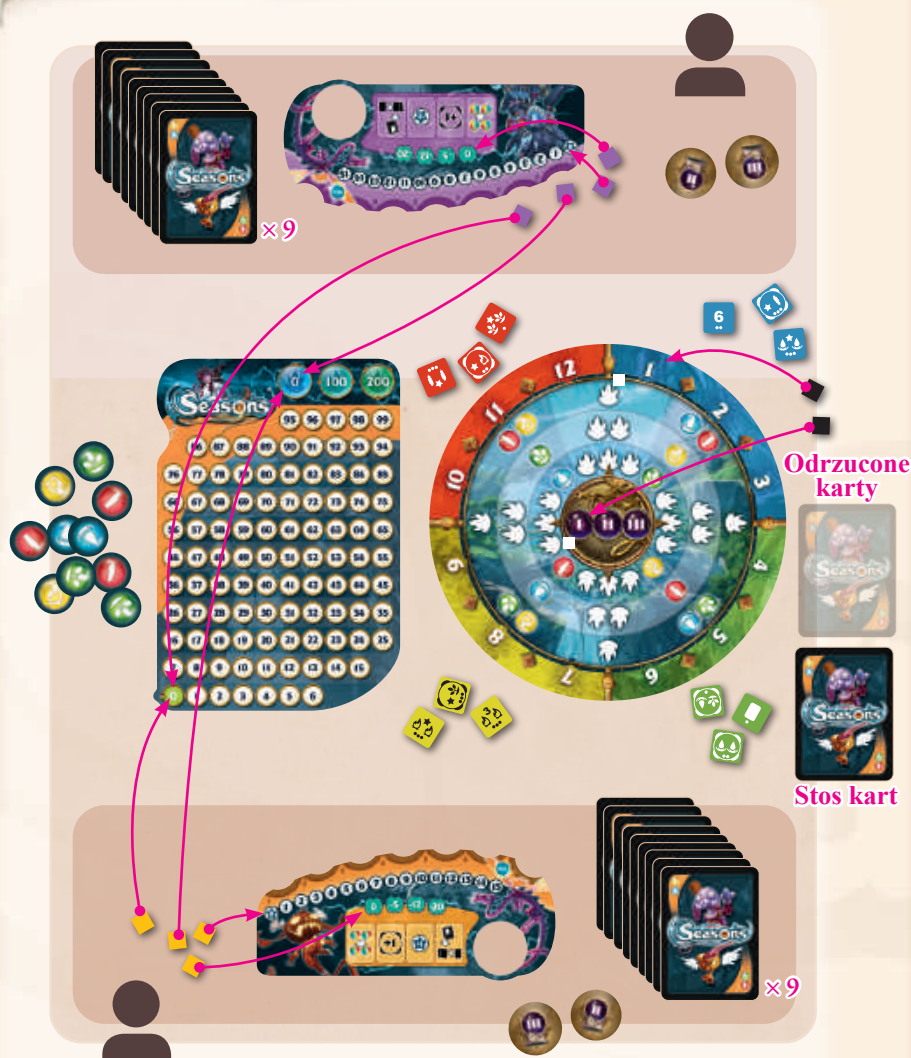
Podczas pierwszej rozgrywki graczom może być trudno optymalnie wybrać 9 kart Mocy.

Aby uczynić grę łatwiejszą, skorzystajcie z przygotowanych zestawów 9 kart. Zamiast wybierać je samemu każdy gracz bierze jeden z poniższych zestawów:

- ▶ Zestaw pierwszy: weź karty 1, 2, 7, 17, 18, 20, 26, 29, 30.
- ▶ Zestaw drugi: weź karty 3, 5, 9, 14, 15, 21, 23, 25, 28.
- ▶ Zestaw trzeci: weź karty 4, 6, 7, 9, 12, 16, 22, 24, 30.
- ▶ Zestaw czwarty: weź karty 1, 2, 3, 11, 13, 15, 18, 25, 27.

Odłóżcie do pudełka karty o numerach 31–50. Pozostałe karty tworzą stos dobierania.

Każdy z graczy rozpoczyna grę od kroku „Tworzenie talii” w fazie Preludium. Pozostałe zasady pozostają bez zmian.



2 Poziom Maga (dla zaawansowanych)

Zalecamy grę kartami o numerach 1–30 (działają w prosty sposób i pozwolą na systematyczne odkrywanie świata gry) i pozostawienie kart o numerach 31–50 w pudełku.

3 Poziom Arcymaga (dla mistrzów)



Będąc w pełni świadomymi magami, możecie włączyć do rozgrywki karty o numerach 31–50, tasując je z kartami o numerach 1–30. Te karty działają w bardziej złożony sposób i pozwolą Wam odkrywać nowe zależności i ciekawe kombinacje.



Akcesoria gracza

Każdy z graczy wybiera jedną z plansz i kładzie ją przed sobą. Następnie bierze 4 znaczniki czarnoksiężnika w kolorze wybranej planszy i rozmieszcza je:

- jeden na polu „0” na dolnej części toru kryształów;
- jeden na polu „0” na górnej części toru kryształów. Służy do oznaczania setek, gdy gracz przekroczy liczbę 100 posiadanych kryształów;
- jeden na polu „0” toru bonusów na swojej planszy gracza;
- jeden na poziomie „0” wskaźnika mocy przywołania na swojej planszy gracza.

Każdy z graczy bierze żetony Biblioteki II i III. Następnie należy potasować wszystkie karty Mocy i rozdać każdemu z graczy po 9 kart. Pozostałe karty połóżcie obok planszy. Tworzą stos dobierania. Obok stosu zapewnijcie miejsce na odrzucone karty. Będą tam odkładane karty odrzucone (z ręki) i poświęcane (odrzucone z gry).

Jeśli w jakimś momencie gry stos kart dobierania się wyczerpie, należy przetasować karty odrzucone i utworzyć z nich nowy stos.

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy.



PRZEBIEG GRY

Rozgrywka jest podzielona na 2 fazy.

- W pierwszej fazie, nazywanej Preludium, gracze wybierają po 9 kart Mocy. To one określą ich strategię na drugą fazę gry.
- W drugiej fazie, nazywanej Turniejem, gracze przez 3 lata będą starali się zebrać jak najwięcej punktów prestiżu i otrzymać tytuł Arcymaga królestwa Xidit.



Pierwsza faza – Preludium

I. Wybierz 9 kart Mocy

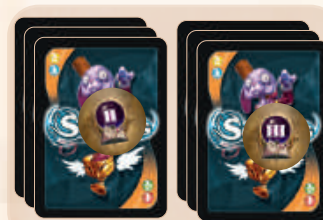
Każdy z graczy przegląda 9 kart Mocy, jakie otrzymał podczas przygotowania rozgrywki. Z tych kart wybiera jedną, którą kładzie zakrytą przed sobą. Pozostałe karty kładzie zakryte pomiędzy sobą a graczem po swojej lewej stronie, tak jak pokazano na rysunku.



Jak tylko wszyscy wykonają ten krok, każdy gracz bierze do ręki karty leżące po jego prawej stronie. Ponownie wybiera jedną z nich, dołącza zakrytą do karty wybranej poprzednio i resztę kładzie po swojej lewej stronie. Gracze kontynuują wybieranie kart w ten sposób do momentu, aż wszystkie karty zostaną rozdysponowane. Na koniec tej fazy przed każdym z nich leży 9 zakrytych kart Mocy.

II. Tworzenie talii

Z posiadanych 9 kart Mocy każdy z graczy tworzy 3 zestawy po 3 karty. Jeden z tych zestawów staje się natychmiast początkową ręką gracza.



Gracz umieszcza drugi zestaw pod żetonem Biblioteki II. Te karty dołączy do kart w swoim ręku na początku drugiego roku turnieju. Trzeci zestaw zostaje umieszczony pod żetonem Biblioteki III i zostanie włączony do gry w trzecim, ostatnim, roku turnieju. W każdej chwili gracze mogą przeglądać karty w swoich zestawach.

Uwaga! Niektóre karty Mocy mają efekty istotne pod koniec gry. Lepiej je umieścić pod żetonem Biblioteki III, aby nie zajmowały ręki gracza we wcześniejszych etapach. Inne karty mają z kolei ciekawe możliwości współdziałania ze sobą. Dobrze jest więc zebrać je w jednym zestawie, aby skorzystać z tych możliwości.



Druga faza – Turniej

Ta faza gry toczy się przez szereg następujących po sobie rund. Na koniec gry zostanie wyłoniony zwycięzca.

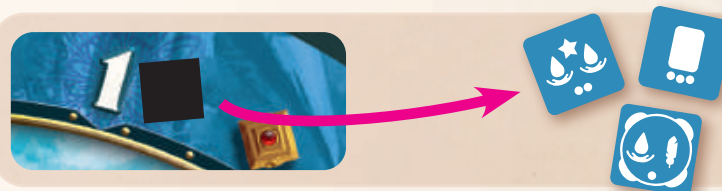
I. Początek rundy



Rzut kośćmi Pór Roku

Gracz rozpoczynający rzuca kośćmi odpowiadającymi aktualnie panującej Porze Roku (wskazanej przez znacznik na kole Pór Roku).

Uwaga! Podczas pierwszej rundy graczem rozpoczynającym jest najmłodszy z graczy.

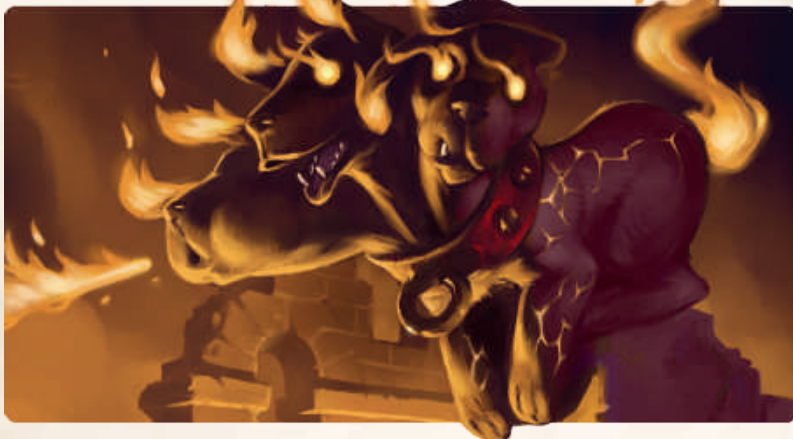


Przykład. Rozpoczyna się 2-osobowa rozgrywka Pawła i Lenki. Podczas pierwszej rundy znacznik wskazuje pierwsze pole na kole Pór Roku, co oznacza, że runda przebiega w zimie. Gracz rozpoczynający, którym jest Paweł, rzuca zatem niebieskimi kośćmi.



Zasady gry

Pory roku

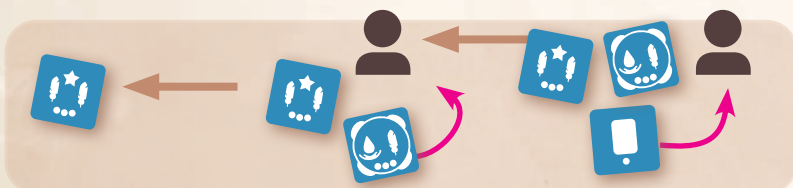


1 Wybór kości

Na każdej ścianie kości widnieje jeden lub więcej symboli. Każdy symbol odpowiada jednej z możliwych do wykonania akcji.

Gracz rozpoczynający wybiera jedną z kości i kładzie przed sobą. Następnie gracze, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, wybierają po jednej kości. Na stole pozostanie jedna kość niewybrana przez żadnego z graczy.

Teraz gracze rozegrają swoje tury.



Przykład. Paweł rzucił 3 niebieskimi kośćmi odpowiadającymi zimie. Wybiera jedną z nich i kładzie przed sobą. Lenka, jego przeciwniczka, wybiera jedną z pozostałych dwóch kości, którą także kładzie przed sobą. Na stole pozostała jedna kość.

Uwaga! Jako że liczba kości jest zawsze o 1 większa od liczby graczy, ostatni gracz w danej rundzie wybiera zawsze spośród dwóch kości.

II. Tury graczy

Po wybraniu po 1 kości gracze rozgrywają swoje tury, począwszy od gracza rozpoczynającego i w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze gracz może wykonać dowolną liczbę akcji:

- ☐ wykonać akcję/akcje wskazane na wybranej kości,
- ☐ przywołać/aktywować jedną lub więcej kart Mocy,
- ☐ skorzystać z jednego lub więcej bonusów dostępnych na swojej planszy gracza.

1 Akcje wskazane na kościach

W swojej turze gracz musi wykonać akcje wskazane na wybranej przez siebie kości.

- Gromadzenie energii:** jeśli na kości widnieje jeden z tych symboli, gracz zdobywa odpowiadający symbolowi rodzaj energii. Bierze z banku żetony energii w rodzaju i liczbie odpowiadającym symbolom na kości i umieszcza je w swoich zasobach. W zależności od panującej Pory Roku jedne rodzaje energii będą bardziej dostępne, inne mniej.

Uwaga! W żadnym momencie gry gracz nie może posiadać więcej niż 7 żetonów energii. Jeśli ma już 7 żetonów, a w wyniku wskazania kości dobiera nowe żetony, musi zdecydować, które zachowuje, a które odrzuca, aby nie przekroczyć limitu. Musi podjąć tę decyzję, zanim wykona kolejne akcje (np. Przemienienie energii).



Przykład. Paweł wybrał tę kość. Bierze 2 żetony energii ziemi z banku i umieszcza w swoich zasobach.

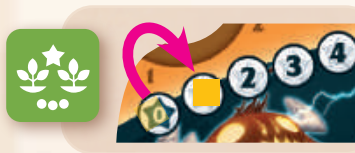
- 6 Zbieranie kryształów:** jeśli na kości widnieje cyfra, gracz otrzymuje równą jej liczbę kryształów, co odnotowuje poprzez przesunięcie swojego znacznika na torze kryształów. Gracz nie może odmówić wzięcia kryształów.



Przykład. Paweł wybrał tę kość. Bierze 2 żetony energii ziemi z banku i umieszcza w swoich zasobach oraz przesuwa znacznik na torze kryształów o 2 pola do przodu.

- Zwiększenie poziomu mocy przywołania:** jeśli na kości widnieje ten symbol, gracz zwiększa swój poziom mocy przywołania o 1.

Poziom wskazuje, ile maksymalnie kart Mocy gracz może mieć w grze. Maksymalny poziom mocy przywołania wynosi 15.



Przykład. Paweł wybrał tę kość. Bierze 2 żetony energii ziemi z banku i umieszcza w swoich zasobach oraz zwiększa poziom mocy przywołania na swojej planszy o 1.

Dobranie karty: jeśli na kości widnieje ten symbol, gracz dobiera ze stosu kartę Mocy. Gracz może dobraną kartę zatrzymać na ręce albo odrzucić. Nie ma limitu kart, jakie gracz może mieć na ręce.

Przemienienie energii: jeśli na kości widnieje ten symbol, gracz może przemienić jeden lub więcej z posiadanych żetonów energii (jednego lub kilku rodzajów) w kryształy i może tego dokonywać do końca trwającej tury.

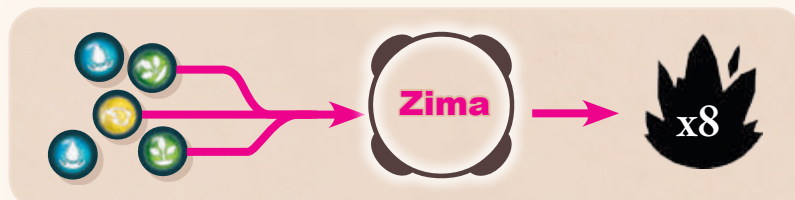
Aby określić, ile kryształów gracz otrzymuje z każdego przekształconego żetonu energii, należy odnieść się do pierścieni przemienienia znajdujących się na planszy głównej. Pokazują, w ile kryształów przemienia się żeton danego rodzaju energii w zależności od Pory Roku.

Wartość przemienienia zależy od Pory Roku, więc pierścienie są podzielone na 4 części. Jedna wskazuje wartość przemienienia energii w zimie, a kolejne wiosną, latem i jesienią.



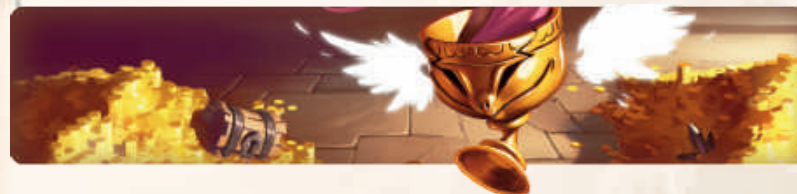
Symbole energii znajdujące się na zewnętrznym pierścieniu zawsze przemieniają się w pojedynczy kryształ. Symbole znajdujące się na centralnym pierścieniu w dwa kryształy, a te na wewnętrznym pierścieniu w trzy kryształy.

Gracz podejmujący akcję przemienienia wybiera żetony energii, które chce przekształcić. Następnie, odwołując się do pierścieni, określa, ile kryształów otrzyma w zamian. Gracz odnotowuje nowo otrzymane kryształy poprzez przesunięcie swojego znacznika na torze kryształów, a zużyte żetony energii odkłada do banku.



Przykład. Podczas rundy zimowej Paweł decyduje się przemienić 1 żeton energii ognia i 2 żetony energii ziemi. Pierścienie wskazują, że ogień przekształca się w 2 kryształy, natomiast ziemia w 3 kryształy. Paweł odrzuca żetony energii. Otrzymuje w zamian 8 kryształów, i przesuwają o tyle pól swój znacznik na torze kryształów.

Uwaga! Akcja przemienienia jest aktywna aż do końca tury gracza. Gracz może przemienić żetony energii, wykonać inną akcję i ponownie dokonać przemienienia.



Akcje wynikające z kart Mocy: przywołanie i efekty

1. PRZYWOŁANIE KARTY MOCY

Karty Mocy oferują różne efekty działania.

Aby użyć efektu karty, musi ona najpierw zostać przywołana, czyli wprowadzona do gry. Aby tak się stało, gracz musi spełnić dwa warunki:

- musi opłacić koszt przywołania, czyli odrzucić wymaganą przez kartę liczbę żetonów energii określonego typu lub kryształów;
- poziom mocy przywołania gracza musi być odpowiednio wysoki. Na przykład, aby wprowadzić do gry drugą kartę, poziom mocy przywołania musi wynosić co najmniej „2”.

Jeśli oba warunki są spełnione, karta zostaje przywołana i wprowadzona do gry. Gracz kładzie ją odkrytą powyżej swojej planszy i odczytuje na głos efekty jej działania.



Uwaga!

- W czasie swojej tury gracz może przywołać wiele kart, jeśli tylko spełni warunki wymienione powyżej.
- Gracz może przywołać drugą kopię tej samej karty, a ich efekty się kumulują.
- Nie ma limitu kart, które gracz może trzymać na ręce.
- Jeśli efekt działania karty przeczy ogólnej zasadzie gry, obowiązuje efekt karty.
- Na końcu instrukcji znajduje się załącznik opisujący działanie wszystkich kart Mocy.
- Karta przywołana za darmo mocą innej karty nie aktywuje działania kart, które nagradzają gracza za przywołanie karty z ręki. (Na przykład dowolna karta przywołana mocą Boskiego kielicha nie aktywuje działania Berły wiosny).



Przykład. Paweł chce przywołać kartę Ręka fortuny. Najpierw upewnia się, że poziom mocy przywołania mu na to pozwala. Paweł ma w grze 3 karty, a jego moc przywołania jest na poziomie „4”. Może więc przywołać kolejną kartę. Opłaca jej koszt, odkładając do banku 1 żeton energii ziemi, 1 żeton energii ognia, 1 powietrza i zużywając 3 kryształy. Karta Ręka fortuny została przywołana i umieszczona odkryta powyżej planszy Pawła.

2. RODZAJE EFEKTÓW KART MOCY

Rodzaj efektu karty określa, w jakim momencie gry jej efekt jest rozpatrywany. Istnieją trzy typy efektów:



„po wejściu do gry” – efekt karty działa natychmiast po jej przywołaniu (i tylko wtedy),



stały efekt – efekt trwa, dopóki karta pozostaje w grze,



efekt aktywacji – efekt działa tylko po aktywowaniu karty przez jej właściciela. Gracz może aktywować kartę najwyżej raz w rundzie. Może ją aktywować także bezpośrednio po jej przywołaniu. Aby aktywować kartę, gracz musi:

- obrócić kartę o 90 stopni. Tak obrócona karta zostaje przywrócona do normalnej pozycji dopiero na początku następnej rundy. Karta obrócona nie może zostać ponownie aktywowana w bieżącej rundzie.
- opłacić koszt jej aktywacji. Niektóre karty wymagają do aktywacji opłacenia kosztu (np. wydania kryształów albo poświęcenia karty). Jeśli gracz nie może opłacić kosztu aktywacji, nie może skorzystać z efektu karty.

Jeśli gracz spełni powyższe warunki, wprowadza w życie efekt wybranej karty Mocy.



Akcje bonusowe

Gracz może wykonać maksymalnie 3 akcje bonusowe w trakcie całej rozgrywki. Bonusy oferują specjalne korzyści, ale na koniec gry powodują stratę pewnej liczby punktów prestiżu.

W grze dostępne są cztery akcje bonusowe:



Korzystając z tego bonusu, gracz może wymienić 2 żetony energii ze swoich zasobów na 2 dowolne żetony energii z banku.



Korzystając z tego bonusu, gracz może przemienić żetony energii ze swoich zasobów. Gracz odwołuje się do pierścieni przemienienia, ale dodaje do wskazanej przez nie wartości 1 kryształ. Na przykład, przemieniając w ziemię żetony energii ziemi, gracz otrzyma za każdy z nich 4 kryształy (zamiast standardowych 3).



Korzystając z tego bonusu, gracz zwiększa poziom swojej mocy przywołania o 1.



Korzystając z tego bonusu, gracz, który ma na wybranej kości akcję „dobierz kartę” , dobiera ze stosu 2 karty, z których jedną zatrzymuje, a drugą odrzuca.

Za każdym razem, gdy gracz wykonuje akcję bonusową, przesuwa znacznik na torze bonusów o jedno pole w prawo. Ten postęp znacznika będzie oznaczał ubytek w punktach prestiżu na koniec gry. Gracz, który wykonał tylko 1 akcję bonusową w trakcie gry, dostanie karę 5 punktów ujemnych. Jeśli wykona 2 akcje, kara wzrasta do 12 punktów. A jeśli wykona wszystkie 3 przysługujące mu akcje bonusowe, kara wyniesie aż 20 punktów.

Uwaga! Gracz może w trakcie gry wykonać maksymalnie 3 akcje bonusowe. Może użyć tego samego bonusu więcej niż raz albo za każdym razem innego. Może z nich korzystać zarówno w jednej, jak i w różnych rundach.



Kolejność wykonywania akcji w turze gracza

W turze gracza akcje wynikające z wybranej kości: „dobierz kartę”, „zgrupuj energię”, „zbierz kryształy” i „zwiększ poziom mocy przywołania” muszą być zawsze wykonane przed jakimikolwiek innymi akcjami. Po ich wykonaniu gracz może wykonać inne akcje w wybranej przez siebie kolejności.

III. Zakończenie rundy

Gdy wszyscy gracze rozegrają swoje tury, następuje koniec rundy.



Kolo Pór Roku i zmiana Pory Roku

Na koniec rundy należy przesunąć znacznik na kole Pór Roku o liczbę pól odpowiadającą liczbie oczek wyrzuconej na kości niewybranej przez żadnego z graczy. Oczka na kościach są rozłożone równomiernie, tj. zawsze 2 ścianki z jednym oczkiem, dwie ścianki z dwoma oczkami i dwie ścianki z trzema. Tym samym tempo rozgrywki zależy od kości, która nie została wybrana przez żadnego z graczy.

Na koniec rundy, gdy znacznik przekracza 3., 6., 9. albo 12. pole na kole, następuje zmiana Pory Roku. To może prowadzić do aktywowania efektów niektórych kart Mocy.



Przykład. Ta kość nie została wybrana przez żadnego z graczy. Na koniec rundy znacznik Pory Roku zostaje przesunięty o 3 pola, gdyż na ścianie widnieją 3 oczka.

Nowy rok turniejowy

Kiedy znacznik Pory Roku przesuwają się z pola „12” na pole „1”, rozpoczyna się nowy rok zmagania w turnieju. Znacznik roku na środku planszy należy przesunąć na kolejne pole. Gracze wstępują w nowy (drugi albo trzeci) rok gry i biorą do ręki karty leżące pod swoim żetonem Biblioteki (odpowiednio II albo III). Jeśli gracz ma na ręce karty z poprzedniego roku, zatrzymuje je i dołącza do nich nowe karty.

Zmiana gracza rozpoczynającego

Na koniec każdej rundy, po ewentualnym rozpatrzeniu zmiany Pór Roku, następuje zmiana gracza rozpoczynającego. Nowym graczem rozpoczynającym zostaje gracz siedzący na lewo od dotychczasowego.

Ten gracz rzuca kośćmi w kolorze odpowiadającym Porze Roku wskazanej przez znacznik na kole. Gracze przywracają wykorzystane karty z efektem aktywacji do normalnej pozycji. Rozpoczyna się nowa runda.

IV. Koniec gry

Gra się kończy, gdy na koniec rundy podczas trzeciego roku turnieju znacznik na kole Pól Roku znajduje się za polem „12”.

Gracze zliczają:

- liczbę posiadanych kryształów: każdy kryształ jest wart 1 punkt prestiżu,
- punkty prestiżu widniejące na kartach Mocy, jakie gracze mają w grze.

Od otrzymanej sumy odejmują:

- 5 punktów prestiżu za każdą kartę, jaka pozostała im na ręce,
- kary wynikające ze skorzystania z bonusów.

Uwaga! Żetony energii, które pozostały graczom na koniec gry, nie są nic warte.

Gracz z największą liczbą punktów otrzymuje zaszczytny tytuł Arcymaga królestwa Xidit. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który przywołał więcej kart Mocy.

Przykład. Paweł ma na koniec gry 72 kryształy, co daje mu 72 punkty prestiżu. Po dodaniu do tego 68 punktów na przywołanych kartach Mocy (nie wszystkie są pokazane na ilustracji poniżej) otrzymuje sumę 140 punktów prestiżu. Jednakże Paweł skorzystał z dwóch bonusów i ma na ręce jedną kartę. Odejmuje zatem od swojego wyniku 12 punktów za bonusy i 5 punktów za kartę, co ostatecznie daje mu wynik 123 punktów prestiżu.

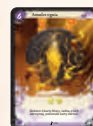


Lista kart i objaśnienia



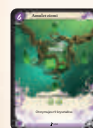
1/50 Amulet powietrza

Kiedy przywołujesz *Amulet powietrza*, przesun swój znacznik poziomu mocy przywołania o 2 pola do przodu.



2/50 Amulet ognia

Kiedy przywołujesz *Amulet ognia*, dobierz ze stosu 4 karty Mocy. Jedną z nich zatrzymaj, pozostałe karty odrzuć.



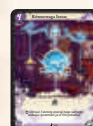
3/50 Amulet ziemi

Kiedy przywołujesz *Amulet ziemi*, przesun swój znacznik na torze kryształów o 9 pól do przodu.



4/50 Amulet wody

- Kiedy przywołujesz *Amulet wody*, weź z banku 4 dowolne żetony energii i połóż na *Amulecie wody*.
- Te żetony nie są częścią Twoich zasobów. Nie podlegają efektom kart: *Cudowny kufer*, *Róg żebraka*, *Żywiol powietrza*, *Latarnia Xidit*, *Lewis Szarotwarzy*, *Eliksir snów*, *Eliksir życia* ani *Przekłeta rozprawa z Arus*.



5/50 Równowaga Isztar

- Aby aktywować *Równowagę Isztar*, odrzuć 3 żetony energii jednego rodzaju ze swoich zasobów i przemień je w 9 kryształów. Przesun odpowiednio swój znacznik na torze kryształów.
- Możesz aktywować *Równowagę Isztar*, nawet jeśli w tej rundzie nie masz do dyspozycji akcji przemienienia.
- Gdy przemieniasz żetony energii dzięki aktywacji *Równowagi Isztar*, możesz korzystać z efektu *Sakiewki Io* i bonusu przemienienia.



6/50 Berło wiosny

- Za każdym razem, gdy przywołujesz kartę Mocy, przesun swój znacznik na torze kryształów o 3 pola do przodu.
- Działanie *Berła wiosny* obejmuje tylko karty przywoływane z ręki gracza. Karty przywoływane mocą innych kart (takich jak *Boski kielich*, *Kryształowe jabłko* i *Eliksir snów*) nie generują dodatkowych kryształów.



7/50 Buty doczesności

- *Buty doczesności* nie mają kosztu przywołania, więc mogą zostać wprowadzone do gry za darmo.
- Kiedy przywołujesz *Buty doczesności*, przesun znacznik na kole Pór Roku o 1–3 pola w przód albo w tył.



Zasady gry

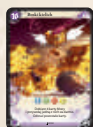
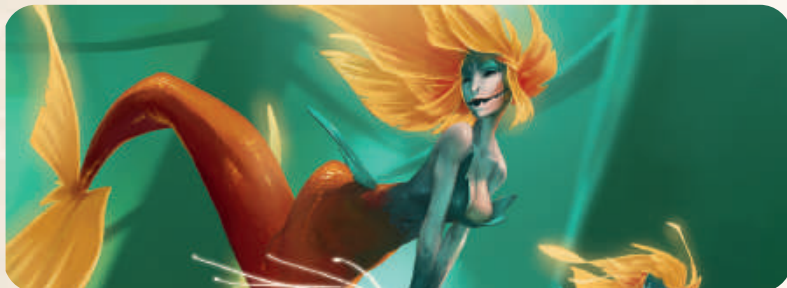
Pory roku

- Jeśli *Buty doczesności* powodują powrót z zimy do jesieni:
 - cofnij znacznik roku o jeden rok wstecz,
 - zatrzymaj wszystkie karty, jakie masz na ręce.
- Jeśli *Buty doczesności* powodują zmianę Pory Roku (na wcześniejszą albo późniejszą), karty podatne na zmianę Pory Roku (takie jak *Chciwy Figrim* i *Klepsydra czasu*) natychmiast wprowadzają swoje efekty w życie.
- Jeśli *Buty doczesności* powodują zakończenie trzeciego roku, bieżącą rundę należy dokończyć, a następnie gra się kończy.



8/50 *Sakiewka Io*

- Za każdym razem, gdy przemieniasz żeton energii, przesun swój znacznik na torze kryształów o 1 kryształ więcej, niż wynika to z wartości na pierścieniach przemienienia.
- Moc *Sakiewki Io* wpływa na *Równowagę Isztar* i *Eliksir życia*.
- *Sakiewka Io* nie wpływa natomiast na *Kociołek żarłoka* ani na *Smoczą czaszkę*.



9/50 *Boski kielich*

- Kiedy przywołujesz *Boski kielich*, dobierz ze stosu 4 karty Mocy i przywołaj jedną z nich za darmo (bez opłacania jej kosztu). Tak przywołana karta nie aktywuje działania *Tajemniczej pijawki*, *Berła wiosny* czy *Zapomnianej wazy Yang*. Pozostałe 3 karty odrzuć.
- Aby przywołać darmową kartę, musisz dysponować odpowiednim poziomem mocy przywołania. W przeciwnym razie odrzucasz wszystkie 4 karty.



10/50 *Wierny Syllas*

- Kiedy przywołujesz *Wiernego Syllasa*, każdy z pozostałych graczy musi poświęcić po 1 karcie Mocy, czyli odrzucić jedną ze swoich kart będących w grze.

- Gracz, który nie ma w grze żadnej karty Mocy, jest pomijany przy rozpatrywaniu efektu karty *Wiernego Syllasa*.



11/50 *Chciwy Figrim*

- Koszt przywołania *Chciwego Figrima* jest zmienny i zależy od liczby graczy.
- Za każdym razem, gdy zmienia się Pora Roku, każdy z pozostałych graczy musi oddać Ci po 1 kryształ. Przesuwają swoje znaczniki na torze kryształów o 1 pole w tył, a Ty o tyle pól w przód, ile kryształów zyskałeś.

- Jeśli jakiś gracz nie ma żadnych kryształów, efekt karty *Chciwego Figrima* go pomija.



12/50 *Wieszcza Naria*

- Kiedy przywołujesz *Wieszczkę Narię*, dobierz tyle kart ze stosu, ilu jest graczy (włączając Ciebie). Jedną z nich zatrzymaj na ręce, a pozostałe rozdziel pomiędzy pozostałych graczy, wręczając im po jednej, wybranej przez Ciebie, karcie.



13/50 *Cudowny kufer*

- Za każdym razem, gdy na koniec rundy posiadasz co najmniej 4 żetony energii w swoich zasobach, otrzymujesz 3 kryształy.
- Do rozpatrzenia efektu *Cudownego kufra* wliczają się żetony leżące na karcie *Zaczarowanego grymuaru*, które są traktowane jako część Twoich zasobów. Żetony leżące na *Amulecie wody* lub na *Kociołku żarłoka* nie stanowią części zasobów i dlatego nie wpływają na *Cudowny kufer*.



14/50 *Róg żebraka*

- Za każdym razem, gdy na koniec rundy posiadasz co najwyżej 1 żeton energii w swoich zasobach, weź dowolny żeton energii z banku i umieść w swoich zasobach.
- Do rozpatrzenia efektu *Rogu żebraka* wliczają się żetony leżące na karcie *Zaczarowanego grymuaru*, które są traktowane jako część Twoich zasobów. Żetony leżące na *Amulecie wody* lub na *Kociołku żarłoka* nie stanowią części zasobów i dlatego nie wpływają na *Róg żebraka*.



15/50 *Kość złej woli*

- *Kość złej woli* nie posiada kosztu przywołania i może być przywołana za darmo.
- Za każdym razem, gdy aktywujesz *Kość złej woli*, rzuć ponownie wybraną przez siebie wcześniej kością Pory Roku (zanim podejmiesz jakiegokolwiek akcję). Nowy wynik rzutu wskazuje akcję, jakie możesz podjąć w tej rundzie.
- Za każdym razem, gdy aktywujesz *Kość złej woli*, otrzymujesz 2 kryształy.
- Jeśli masz dwie karty *Kości złej woli* w grze, możesz dwukrotnie wykonać ponowny rzut kością, jeśli pierwszy i drugi wynik cię nie zadowalał. W takim przypadku otrzymujesz 4 kryształy.



16/50 *Kairn Niszczyciel*

- Aby aktywować *Kairna Niszczyciela*, odrzuć dowolny żeton energii ze swoich zasobów. Każdy z pozostałych graczy cofa swój znacznik na torze kryształów o 4 pola.



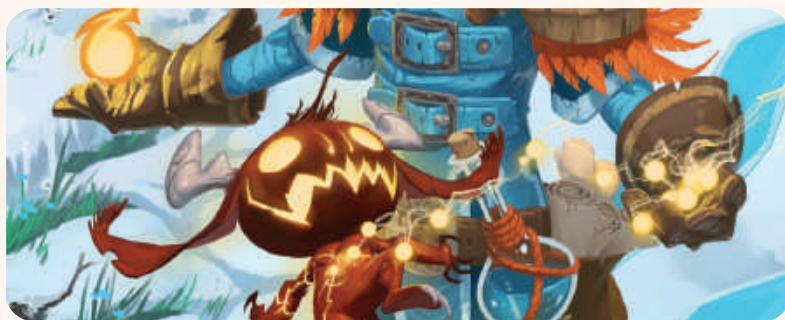
17/50 *Amsug Długoszy*

- Kiedy przywołujesz *Amsugę Długoszygo*, wszyscy gracze (włączając Ciebie) biorą z powrotem na ręce jedną z przywołanych kart magicznego przedmiotu.
- Gracz, który nie ma w grze żadnej karty magicznego przedmiotu, jest pomijany przy rozpatrywaniu efektu karty *Amsuga Długoszygo*.



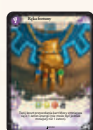
18/50 Zaczarowany grymuar

- Kiedy przywołujesz Zaczarowany grymuar, weź z banku 2 dowolne żetony energii. Możesz je umieścić na karcie Zaczarowanego grymuaru.
- Dopóki karta Zaczarowany grymuar jest w grze, pojemność Twoich zasobów energii zwiększa się do 10 żetonów (zamiast 7).
- Żetony leżące na karcie stanowią część Twoich zasobów. Podlegają więc efektom takich kart jak Cudowny kufer, Róg żebra, Żywiół powietrza, Latarnia Xidit, Lewis Szarotwarzy, Elik sir snów, Elik sir życia i Przekłeta rozprawa z Arus.
- Gracz może w dowolnym momencie przenosić żetony z zasobów na kartę i odwrotnie.
- Posiadanie dwóch kart Zaczarowanego grymuaru w grze nie pozwala na przechowywanie 13 żetonów. Limit 10 żetonów jest nieprzekraczalny. Gracz nie może przechowywać na drugiej karcie żetonów ponad ten limit.



19/50 Helm Ragfielda

Na koniec gry, jeśli masz więcej przywołanych kart Mocy niż każdy z Twoich przeciwników, otrzymujesz 20 kryształów. Jeśli któryś z graczy posiada tyle samo kart co Ty, nie otrzymujesz dodatkowych kryształów.



20/50 Ręka fortuny

- Za każdym razem, gdy przywołujesz kartę Mocy, koszt jej przywołania zmniejsza się o 1 wybrany przez Ciebie żeton energii. Ten koszt nie może być mniejszy niż 1 żeton.
- Ręka fortuny nie zmniejsza kosztu aktywacji kart (np. Kryształowego jabłka).
- Ręka fortuny wpływa na koszt przywołania Amuletu żywiołów.



21/50 Lewis Szarotwarzy

- Kiedy przywołujesz Lewisa Szarotwarzego, wybierz gracza i weź z banku tyle żetonów energii (i w tym samym rodzaju), ile wybrany gracz posiada w swoich zasobach.
- Umieść dobrane żetony w swoich zasobach.
- Gracz, którego zasoby skopiowałeś, nie traci swoich żetonów.
- Lewis Szarotwarzy nie może skopiować żetonów leżących na Amulecie wody i Kociołku żarłoka. Może jednak skopiować żetony leżące na Zaczarowanym grymuarze.



22/50 Runiczny sześcian Eolis

Runiczny sześcian Eolis nie ma żadnego efektu, ale jest wart 30 punktów prestiżu na koniec gry.



23/50 Elik sir mocy

- Aby aktywować Elik sir mocy, poświęć go i dobierz kartę Mocy. Dodatkowo przesun znacznik poziomu mocy przywołania o 2 pola do przodu.
- Dobraną kartę musisz wziąć na rękę, nie możesz jej odrzucić.



24/50 Elik sir snów

- Aby aktywować Elik sir snów, poświęć go i odrzuć wszystkie posiadane żetony energii, aby przywołać za darmo dowolną kartę Mocy ze swojej ręki.
- Jeśli gracz nie posiada żadnych żetonów energii, nadal może użyć Elik siru snów.
- Jeśli gracz aktywuje Elik sir snów, żetony energii leżące na Amulecie wody i na Kociołku żarłoka nie są odrzucane. Odrzucane są natomiast żetony leżące na Zaczarowanym grymuarze.
- Karty przywołane mocą Elik siru snów nie poddają się efektom kart Tajemnicza pijawka, Berło wiosny i Zapomniana waza Yang.



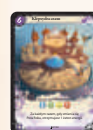
25/50 Elik sir wiedzy

Aby aktywować Elik sir wiedzy, poświęć go i weź z banku 5 dowolnych żetonów energii. Żetony umieść w swoich zasobach.



26/50 Elik sir życia

- Aby aktywować Elik sir życia, poświęć go i przemień każdy z posiadanych żetonów energii w 4 kryształy. Przesun swój znacznik na torze kryształów o uzyskaną wartość.
- Możesz aktywować Elik sir życia, nawet jeśli w tej rundzie nie masz do dyspozycji akcji przemienienia.
- Żetony energii leżące na Amulecie wody i Kociołku żarłoka nie poddają się efektom karty Elik sir życia w przeciwieństwie do żetonów leżących na Zaczarowanym grymuarze.
- Po aktywowaniu Elik siru życia nie ma możliwości dalszego przemieniania żetonów, chyba że gracz ma dostęp do akcji przemienienia.
- Gdy przemieniasz żetony energii dzięki aktywacji Elik siru życia, możesz korzystać z efektu Sakiewki Io i bonusu przemienienia.



27/50 Klepsydra czasu

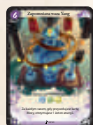
- Za każdym razem, gdy zmienia się Pora Roku, weź dowolny żeton energii z banku i umieść w swoich zasobach.
- Klepsydra czasu aktywuje się natychmiast, gdy Pora Roku zmienia się dzięki działaniu Butów doczesności.

**28/50 Berło wspaniałości**

- Kiedy przywołujesz *Berło wspaniałości*, przesun swój znacznik na torze kryształów o 3 pola do przodu za każdy magiczny przedmiot, jaki masz w grze.
- Jeśli przywołujesz drugą kartę *Berła wspaniałości*, pierwsza wlicza się do magicznych przedmiotów, które generują dodatkowe kryształy.

**29/50 Błogosławiony posązek Olafa**

Kiedy przywołasz *Błogosławiony posązek Olafa*, przesun swój znacznik na torze kryształów o 20 pól do przodu.

**30/50 Zapomniana waza Yang**

- Za każdym razem, gdy przywołujesz kartę Mocy, weź dowolny żeton energii z banku i umieść w swoich zasobach.
- Efekt *Zapomnianej wazy Yang* wpływa jedynie na karty przywoływane z ręki gracza. Karty przywołane mocą innych kart (takich jak *Boski kielich*, *Kryształowe jabłko* i *Eliksir snów*) nie generują dodatkowych żetonów energii.

**31/50 Amulet żywiołów**

- Każdy rodzaj energii jest powiązany z konkretnym efektem, który zachodzi po opłaceniu kosztu przywołania karty właśnie tym rodzajem energii.
- Kiedy przywołujesz *Amulet żywiołów* i płacisz 1 żeton energii wody, weź 2 dowolne żetony energii z banku i umieść w swoich zasobach.
- Kiedy przywołujesz *Amulet żywiołów* i płacisz 1 żeton energii ziemi, przesun swój znacznik na torze kryształów o 5 pól do przodu.
- Kiedy przywołujesz *Amulet żywiołów* i płacisz 1 żeton energii ognia, dobierz 1 kartę Mocy i weź ją na rękę. Nie możesz odrzucić tej karty.
- Kiedy przywołujesz *Amulet żywiołów* i płacisz 1 żeton energii powietrza, zwiększ poziom mocy przywołania na swojej planszy o 1.
- Gracz może zapłacić kilkoma różnymi albo nawet wszystkimi czterema rodzajami energii i skorzystać z wszystkich przypisanych im efektów. Jednakże nie może opłacić kilkakrotnie tego samego kosztu, aby kilka razy skorzystać z tego samego efektu.
- *Amulet Żywiołów* łączy się z redukującym efektem działania *Ręki fortuny*. Jest więc możliwe uzyskanie dwóch różnych korzyści, płacąc jedynie 1 żeton energii.
- Jeśli *Amulet żywiołów* zostaje przywołany poprzez moc *Boskiego kielicha*, *Eliksiru snów* albo *Kryształowego jabłka*, uważa się, że opłacony koszt przywołania zawiera wszystkie cztery rodzaje energii.

**32/50 Drzewo światła**

- Aby aktywować *Drzewo światła*, możesz odrzucić 3 kryształy i otrzymać 1 dowolny żeton energii z banku albo odrzucić 1 żeton energii ze swoich zasobów, aby do końca tury uzyskać dostęp do akcji przemienienia.
- Podczas jednej tury gracz nie może skorzystać z obu efektów *Drzewa światła*, jako że gracz może aktywować każdą kartę tylko raz w ciągu tury (po czym kartę obraca).

**33/50 Tajemnicza pijawka**

- Koszt przywołania *Tajemniczej pijawki* jest zmienny i zależy od liczby graczy.
- Przed przywołaniem dowolnej karty Mocy przeciwnik musi oddać Ci 1 kryształ. Przesuwacze znaczniki na torze kryształów o 1 pole – Ty swój w przód, a Twój przeciwnik swój w tył. Jeśli przeciwnik nie może zapłacić Ci 1 kryształu, to nie może przywołać karty Mocy.
- Efekt *Tajemniczej pijawki* wpływa jedynie na karty przywoływane z ręki gracza. Karty przywołane mocą innych kart (takich jak *Boski kielich*, *Kryształowe jabłko* i *Eliksir snów*) nie powodują oddania kryształów właścicielowi *Tajemniczej pijawki*.

**34/50 Kryształowe jabłko**

- Gdy aktywujesz *Kryształowe jabłko*, możesz:
 - obejrzeć treść wierzchniej karty Mocy ze stosu i albo pozostawić ją na wierzchu stosu, albo przywołać ją za darmo, odrzucając 4 żetony energii ze swoich zasobów.
 - albo możesz cofnąć swój znacznik na torze kryształów o 3 pola, aby odłożyć wierzchnią kartę ze stosu na stos kart odrzuconych.
- Nie opłacasz kosztu przywołania kart przywołanych mocą *Kryształowego jabłka*. Niemniej musisz dysponować odpowiednim poziomem mocy przywołania. Karty przywołane mocą *Kryształowego jabłka* nie podlegają efektom kart *Tajemnicza pijawka*, *Berło wiosny* i *Zapomniana waza Yang*.
- Podczas jednej tury gracz nie może skorzystać z obu efektów *Kryształowego jabłka*, jako że gracz może aktywować każdą kartę tylko raz w ciągu tury (po czym kartę obraca).

**35/50 Kociołek żarłoka**

- *Kociołek żarłoka* nie ma kosztu przywołania i może zostać przywołany za darmo.
- W każdej swojej turze możesz położyć na *Kociołku żarłoka* 1 żeton energii ze swoich zasobów.
- Żetonów leżących na *Kociołku żarłoka* nie możesz użyć.
- Kiedy na *Kociołku żarłoka* znajdzie się 7 żetonów, jego efekty zostają natychmiast wcielone w życie: poświęć kartę *Kociołka żarłoka*, odłóż żetony energii z karty z powrotem do swoich zasobów i przesun swój znacznik na torze kryształów o 15 pól do przodu.
- Żetony energii leżące na *Kociołku żarłoka* nie stanowią części Twoich zasobów. Nie wpływają zatem na nie efekty takich kart jak *Cudowny kufer*, *Róg żebra*, *Żywiol powietrza*, *Latarnia Xidit*, *Lewis Szarotwarzy*, *Eliksir snów*, *Eliksir życia* i *Przeklęta rozprawa z Arus*.
- Jeśli gracz posiada jakieś żetony energii w swoich zasobach, w momencie gdy poświęca *Kociołek żarłoka*, może pozostawić sobie jedynie tyle żetonów energii, ile wynosi pojemność jego zasobów (standardowo 7). Musi dokonać wyboru, zanim podejmie jakiegokolwiek inne akcje.



36/50 Wampirza korona

■ Kiedy przywołujesz *Wampirzą koronę*, dobierz albo odrzuć kartę Mocy. Weź z banku tyle żetonów energii, ile wynosi liczba punktów prestiżu dobranej albo odrzucanej karty. Żetony umieść w swoich zasobach.

- Jeśli zdecydowałeś się dobrać kartę, musisz ją zachować na ręce.
- Musisz ujawnić treść dobranej albo odrzucanej karty pozostałym graczom.
- Jeśli dobrana albo odrzucana karta nie ma punktów prestiżu albo ma ujemne punkty prestiżu, gracz nie otrzymuje żadnych żetonów energii.



37/50 Smocza czaszka

■ Aby aktywować *Smoczą czaszkę*, poświęć dokładnie 3 karty Mocy i przesun swój znacznik na torze kryształów o 15 pól do przodu.

■ Efekt karty *Smocza czaszka* nie podlega efektowi karty *Sakiewka Io*.



38/50 Demon z Argos

■ Kiedy przywołujesz *Demon z Argos*, każdy z pozostałych graczy przesuwa swój znacznik poziomu mocy przywołania o 1 pole w tył i dobiera 1 kartę Mocy ze stosu.

- Efekt karty należy rozpatrzyć w kolejności rozgrywania.
- Gracze nie mogą odrzucić dobranej karty.
- Po rozpatrzeniu efektu *Demon z Argos* gracze posiadający zbyt dużo kart w grze (pod względem poziomu mocy przywołania) nie muszą poświęcić nadmiarowych kart. Niemniej, aby móc w przyszłości przywołać nową kartę, muszą podnieść poziom mocy aż o 2 wartości.

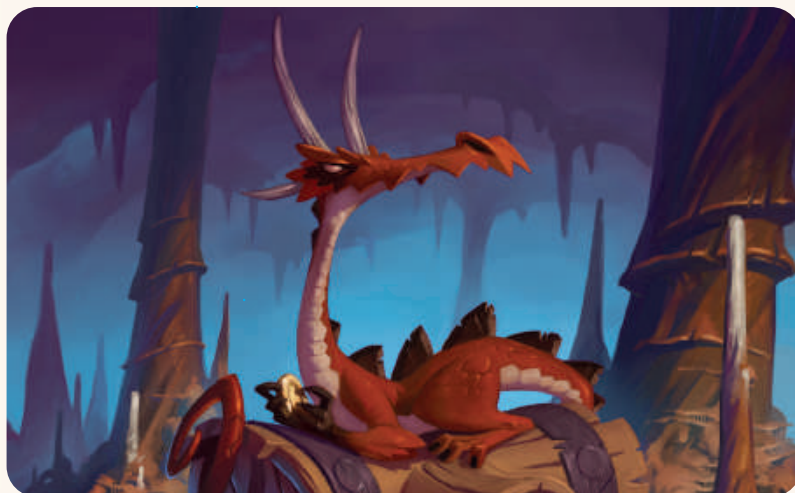


39/50 Tytus Przenikliwy

■ Koszt przywołania *Tytusa Przenikliwego* jest zmienny i zależy od liczby graczy.

■ Na koniec rundy każdy z pozostałych graczy musi Ci oddać po 1 kryształ. Przesuwasz znacznik na torze kryształów o otrzymaną liczbę kryształów, a Twój przeciwnicy cofają swoje znaczniki o 1 pole.

- Jeśli jakiś gracz nie ma żadnych kryształów, omija go efekt karty, a Ty musisz poświęcić kartę *Tytusa Przenikliwego*.



40/50 Żywiol powietrza

■ Kiedy przywołujesz *Żywiol powietrza*, wszyscy pozostali gracze zastępują wszystkie żetony energii posiadane w swoich zasobach na żetony energii powietrza.

- Żetony leżące na *Zaczarowanym grymarze* stanowią część zasobów gracza, więc także zostają zamienione. Żetony leżące na *Amulecie wody* i *Kociołku żarłoka* nie są częścią zasobów i nie zostają poddane zamianie.



41/50 Wróżki złodziejki

■ Koszt przywołania *Wrózek złodziejek* jest zmienny i zależy od liczby graczy.

- Efekt karty działa jedynie wtedy, gdy któryś z graczy aktywuje jedną ze swoich kart Mocy. Moc *Wrózek złodziejek* nie wpływa jednak na karty o działaniu stałym albo o działaniu „po wejściu do gry”.

■ Za każdym razem, gdy jeden z pozostałych graczy aktywuje jedną ze swoich kart Mocy, właściciel *Wrózek złodziejek* przesuwa swój znacznik na torze kryształów o 2 pola do przodu, a wspomniany przeciwnik cofa swój znacznik o 1 pole.

■ Tylko jeden z otrzymanych kryształów pochodzi od gracza aktywującego kartę Mocy.

- Jeśli gracz aktywujący kartę Mocy nie posiada żadnych kryształów, nie otrzymujesz od niego kryształu. Ten gracz nadal może aktywować swoją kartę, a Ty otrzymujesz tylko 1 dodatkowy kryształ.



42/50 Przeklęta rozprawa z Arus

■ Kiedy przywołujesz *Przeklętą rozprawę z Arus*, weź z banku 2 dowolne żetony energii i umieść w swoich zasobach. Przesun swój znacznik poziomu mocy przywołania o 1 pole do przodu, a swój znacznik na torze kryształów o 10 pól do przodu.

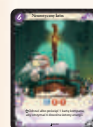
- Jeśli poświęcisz *Przeklętą rozprawę z Arus*, odrzuć wszystkie żetony energii ze swoich zasobów i ewentualne żetony leżące na *Zaczarowanym grymarze*.
- Żetony energii leżące na *Amulecie wody* i *Kociołku żarłoka* nie podlegają efektom karty.
- *Przeklęta rozprawa z Arus* przynosi graczowi na koniec gry ujemne punkty prestiżu.



43/50 Bożyszcze kompanów

■ Kiedy aktywujesz *Bożyszcze kompanów*, przesun znacznik na torze kryształów o tyle pól do przodu, ile kart kompanów masz w grze.

- Kiedy przywołujesz *Bożyszcze kompanów*, otrzymujesz 10 kryształów.



44/50 Neurotyczny kriss

Aby aktywować *Neurotycznego krissa*, odrzuć 1 kartę kompana z ręki albo poświęć 1 swoją kartę kompana znajdującą się w grze. Następnie weź z banku 4 dowolne żetony energii i umieść w swoich zasobach.



45/50 *Latarnia Xidit*

- Na koniec gry każdy z żetonów energii w Twoich zasobach jest wart 3 kryształ. Przesuń swój znacznik na torze kryształów o uzyskaną wartość.
- Żetony energii leżące na *Zaczarowanym grymarze* stanowią część Twoich zasobów, więc każdy z nich także jest wart 3 kryształ.
- Żetony energii leżące na *Amulecie wody* i *Kociółku żarłoka* nie są częścią zasobów, więc nie przynoszą dodatkowych kryształów na koniec gry.



46/50 *Zapieczątowana skrzynia z Urm*

- Na koniec gry przesuń swój znacznik na torze kryształów o 20 pól do przodu, jeśli nie masz w grze żadnej karty kompana.
- Karta kompana na ręce nie niweluje działania *Zapieczątowanej skrzyni z Urm*.



47/50 *Lustro pór roku*

- Aby aktywować *Lustro pór roku*, cofnij swój znacznik na torze kryształów o „X” pól. Następnie zamień „X” żetonów jednego rodzaju energii ze swoich zasobów (odrzucając je) na „X” żetonów innego rodzaju energii, które bierzesz z banku.
- Na przykład, jeśli gracz zapłaci 3 kryształy, zamienia 3 żetony jednego rodzaju energii na 3 żetony innego rodzaju energii.
- Gracz musi zapłacić co najmniej 1 kryształ, aby aktywować kartę.



48/50 *Naszyjnik z Ragnor*

- Kiedy przywołujesz *Naszyjnik z Ragnor*, weź z banku 1 dowolny żeton energii za każdą z pozostałych kart magicznych przedmiotów, jakie masz w grze. Żetony umieść w swoich zasobach.
- Jeśli przywołujesz drugą kartę *Naszyjnika z Ragnor*, pierwsza karta wlicza się do liczby kart magicznych przedmiotów generujących dodatkowy żeton energii.



49/50 *Sid Cieniolutny*

- Koszt przywołania *Sida Cieniolutnego* jest zmienny i zależy od liczby graczy.
- Kiedy przywołujesz *Sida Cieniolutnego* i posiadasz najwięcej kryształów na torze kryształów spośród wszystkich graczy, zabierz każdemu z nich po 5 kryształów. Przesuń swój znacznik o uzyskaną wartość, a przeciwnicy przesuwają swoje znaczniki o 5 pól w tył.
- Jeśli remisujesz z innym graczem w liczbie posiadanych kryształów, nie możesz kraść kryształów.
- Jeśli przeciwnik nie posiada żadnych kryształów, *Sid Cieniolutny* niczego mu nie kradnie.
- Jeśli przeciwnik posiada mniej niż 5 kryształów, *Sid Cieniolutny* kradnie mu tyle, ile może. Przeciwnicy cofają swoje znaczniki na torze o skradzioną liczbę kryształów, a Ty przesuwasz swój znacznik do przodu o uzyskaną wartość.



50/50 *Potępiona dusza Onysa*

- Kiedy przywołujesz *Potępioną duszę Onysa*, przesuń swój znacznik na torze kryształów o 10 pól do przodu i weź z banku 1 żeton energii wody. Umieść żeton w swoich zasobach.
- Tylko gracz przywołujący *Potępioną duszę Onysa* otrzymuje 10 kryształów i żeton energii wody.
- W dowolnym momencie swojej tury gracz posiadający *Potępioną duszę Onysa* może przekazać ją graczowi siedzącemu po swojej lewej stronie, odrzucając 1 żeton energii wody. Karta może zmienić w ten sposób właściciela kilkakrotnie w ciągu rundy.
- Gracz posiadający *Potępioną duszę Onysa* na koniec rundy traci 3 kryształy.
- Potępiona dusza Onysa* przynosi graczowi na koniec gry ujemne punkty prestiżu.
- Gracz może przekazać *Potępioną duszę Onysa* graczowi po lewej nawet wtedy, gdy w wyniku tego działania gracz będzie miał zbyt dużo kart w grze (pod względem poziomu mocy przywołania).



SKRÓT ZASAD

Przygotowanie

- Połóżcie planszę na środku stołu. Połóżcie znacznik roku na polu „I” toru czasu, a znacznik Pory Roku na polu „I” koła Pór Roku.
- Przygotujcie kości każdego koloru w liczbie o jeden większej niż liczba graczy.
- Obok planszy połóżcie tor kryształów.
- W pobliżu połóżcie także bank żetonów energii.
- Każdy z graczy bierze jedną planszę gracza, dwa żetony Biblioteki i cztery swoje znaczniki czarnoksiężnika w wybranym kolorze. Następnie rozmieszcza swoje znaczniki czarnoksiężnika w następujący sposób:
 - jeden na polu „0” w dolnej części toru kryształów,
 - jeden na polu „0” w górnej części toru kryształów,
 - jeden na polu „0” toru bonusów na swojej planszy gracza,
 - jeden na poziomie „0” wskaźnika mocy przywołania na swojej planszy gracza.

Rozdajcie każdemu z graczy po 9 kart Mocy. Pozostałe karty połóżcie w zakrytym stosie obok planszy. Obok nich zapewnijcie miejsce na karty odrzucone.

Preludium

Wybierz 9 kart Mocy

- Obejrzyj karty, jakie otrzymałeś podczas rozdania. Wybierz jedną kartę i połóż zakrytą przed sobą.
- Pozostałe karty odłóż na stół po swojej lewej stronie.
- Gdy wszyscy gracze to uczynią, weź karty po swojej prawej stronie i ponownie wybierz i odłóż jedną z nich.

Powtarzajcie ten schemat do momentu, aż wszystkie karty zostaną rozdysponowane.

Tworzenie talii

- Z 9 posiadanych kart Mocy utwórz 3 zestawy po 3 karty. Jeden z zestawów weź do ręki.
- Pozostałe dwa zestawy oznacz żetonami Biblioteki II i III. Weźmiesz je na rękę odpowiednio na początku drugiego i trzeciego roku zmagania.

Turniej

Początek rundy

Gracz rozpoczynający (na początku gry – najmłodszy gracz) bierze kości odpowiadające aktualnej Porze Roku i rzuca nimi. Zaczynając od gracza rozpoczynającego i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze wybierają po jednej kości i kładą ją przed sobą.

Tury graczy

Jako pierwszy swoje akcje rozgrywa gracz rozpoczynający. Może:

- wykonać akcję/akcje wskazane na wybranej kości,
- przywołać/aktywować jedną lub więcej kart Mocy,
- skorzystać z jednego lub więcej bonusów dostępnych na swojej planszy gracza.

Ważne! Po nim swoje tury rozgrywają pozostali gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Akcje wynikające z wybranej kości: „dobierz kartę”, „zgromadź energię”, „zbierz kryształy” i „zwiększ poziom mocy przywołania” muszą zostać rozpatrzone w pierwszej kolejności, zanim gracz podejmie jakiegokolwiek inne akcje.

Zakończenie rundy

- Gdy wszyscy gracze wybrali po kości i rozegrali swoje tury, znacznik na kole Pór Roku zostaje przesunięty o tyle pól do przodu, ile wskazuje liczba oczek na kości niewybranej przez żadnego z graczy.
- Kiedy znacznik wędruje z pola „12” na pole „1” (jesień przechodzi w zimę), należy przesunąć znacznik roku o jedno pole do przodu na torze czasu. Gracze biorą do ręki karty leżące pod odpowiednim żetonem Biblioteki.
- Gracz siedzący po lewej od gracza rozpoczynającego zostaje nowym graczem rozpoczynającym.
- Ten gracz rzuca kośćmi przypisanymi do aktualnej Pory Roku (wskazania znacznika na kole Pór Roku). Gracze przywracają wykorzystane karty z efektem aktywacji do normalnej pozycji. Rozpoczyna się nowa runda.

Koniec gry i punktacja

Gra się kończy, gdy na koniec rundy podczas trzeciego roku turnieju znacznik na kole Pól Roku znajduje się za polem „12”.

Każdy z graczy zlicza:

- swoje kryształy,
- punkty prestiżu na swoich kartach w grze.

Gracz od uzyskanej sumy odejmuje:

- 5 punktów prestiżu za każdą kartę Mocy, jaka pozostała mu na ręce,
- karę za wykorzystane bonusy.

Karty Mocy

Karty mocy z fioletowym tłem to magiczne przedmioty, a z pomarańczowym tłem to karty kompanów.



- 1 Nazwa karty.
- 2 Koszt przywołania (w żetonach energii lub kryształach).
- 3 Efekt karty po wprowadzeniu do gry.
- 4 Punkty prestiżu, jakie karta przynosi na koniec gry.
- 5 Symbol gry i numer karty.
- 6 Symbol, który wskazuje, kiedy zachodzi efekt działania karty.



Zasady gry

Pory roku

Częstotliwość występowania poszczególnych rodzajów energii

	Powszechne	Trudnodostępne	Niemożliwedozdobycia
Zima	Woda/Powietrze	Ogień	Ziemia
Wiosna	Ziemia/Woda	Powietrze	Ogień
Lato	Ziemia/Ogień	Woda	Powietrze
Jesień	Ogień/Powietrze	Ziemia	Woda

Symbole na kościach

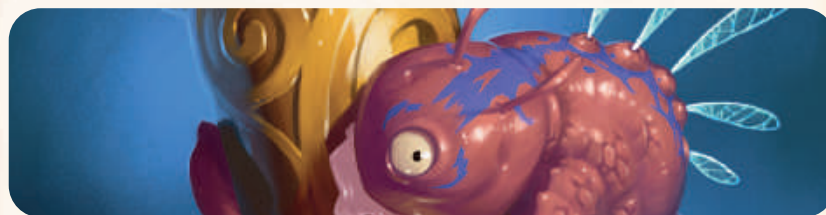
- Za każdy symbol wskazany na kości weź 1 żeton odpowiadającego mu rodzaju energii.
- Weź tyle kryształów, ile wskazuje liczba na kości.
- Możesz wykonać akcję przemienienia.
- Zwiększ poziom mocy przywołania na swojej planszy o 1.
- Dobierz kartę Mocy.
- Znacznik Pory Roku należy przesunąć o tyle pól do przodu, ile wskazuje liczba oczek na kości niewybranej przez żadnego gracza.

SŁOWNICZEK KLUCZOWYCH POJĘĆ

- Aktywuj kartę:** obróć kartę o 90 stopni i wprowadź jej efekt w życie.
- Bank:** zbiór żetonów energii leżący obok planszy i nienależący do żadnego z graczy.
- Karty odrzucone:** karty odrzucone z ręki gracza lub odrzucone z gry (poświęcone).
- Kompani:** jeden z rodzajów kart Mocy z pomarańczowym tłem.
- Magiczny przedmiot:** jeden z rodzajów kart Mocy z fioletowym tłem.
- Odrzuć energię:** odłóż żeton energii ze swoich zasobów do banku.
- Odrzuć kartę mocy:** odłóż jedną z posiadanych na ręce kart Mocy na stos kart odrzuconych.
- Pole zasobów:** miejsce na planszy gracza, w którym może zgromadzić do 7 żetonów energii.
- Poświęć kartę:** odrzuć z gry jedną (przywołaną) kartę Mocy na stos kart odrzuconych.

Symbole na kartach:

- energia wody
- energia ziemi
- energia ognia
- energia powietrza
- kryształ
- koszt przywołania karty zależny od liczby graczy (dwóch, trzech, czterech).
- efekt zachodzi po wejściu karty do gry
- efekt stały
- efekt aktywowania karty
- wartość punktowa karty na koniec gry



Find Customer
SERVICE AT
www.asmodee.com



www.libellud.com

Libellud
23 rue Alsace-Lorraine
86000 Poitiers
FRANCJA

rebel

www.wydawnictworebel.pl

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl

Tłumaczenie: Monika Żabicka
Redakcja polskich zasad: zespół Rebel