

RÉGIS BONNESSÉE - NAÏADE

# Seasons

## ZASADY GRY



12+



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 zmagania, spośród uczestników turnieju zostanie wyłoniony nowy Arcymag królestwa Xidit.

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



## TOR KRYSZTAŁÓW

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

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

## PLANSZA I ZNACZNIKI

Plansza jest podzielona na 3 strefy:



- Tor czasu, na którym znacznik rundy wskazuje, która runda jest aktualnie rozgrywana (1szy, 2gi, czy 3ci rok). Gra dobiega końca po upływie trzeciego roku.



- Koło pór roku, na którym znacznik wskazuje, jaka pora roku aktualnie panuje (trzy niebieskie pola odpowiadają zimie, trzy zielone pola wiosnie, trzy żółte pola lecie i trzy czerwone pola jesieni).



- Pierścienie przemienienia pokazujące, w ile kryształów, za pomocą 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 indywidualnej planszy gracza.

## PLANSZA GRACZA

Każdy z graczy dysponuje własną planszą, która także 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 lecie 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 oni 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 każda. Karty pozwalają graczom:


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

Karty dzielą się na dwie kategorie:

- magiczne przedmioty, z fioletowym tłem, których efekty wpływają jedynie na ich właścicieli,
- kompani, 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 i/lub kryształach.

Specjalne symbole  wskazują koszt zależnie od liczby graczy (dwóch, trzech, czterech).

- 3 Efekt działania karty po tym, jak wejdzie ona 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; karty 31 - 50 są bardziej złożone i świetnie się nadają do dalszych rozgrywek.

- 6 Typ efektu karty wskazujący, kiedy następuje aktywowanie działania karty.



## ENERGIA

W grze występują 4 rodzaje energii: powietrze, woda, ogień i ziemia. W pewien sposób są one 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

## ZETONY BIBLIOTEKI

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



## Zasady gry

*Wpierw, ty i twoi przeciwnicy wybieracie 9 kart mocy. Wybierz swoje karty uważnie, jako że w znaczący sposób wpłyną one 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, punkty prestiżu i zostań najsłynniejszym magiem królestwa.*

## PRZYGOTOWANIE

### Elementy neutralne

- Polóżcie planszę na środku stołu,
- polóżcie znacznik rundy na polu „1” 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;

- polóżcie tor kryształów obok planszy,
- polóżcie żetony energii obok toru kryształów, stanowią one bank.

### WYBIERZCIE POZIOM TRUDNO CI ROZGRYWKI

Po zapoznaniu się zasadami gry, użyjcie tego punktu przygotowań, aby dostosować poziom trudności rozgrywki wedle własnego uznania.

#### 1 Poziom Czarodzieja Praktykanta (dla początkujących)

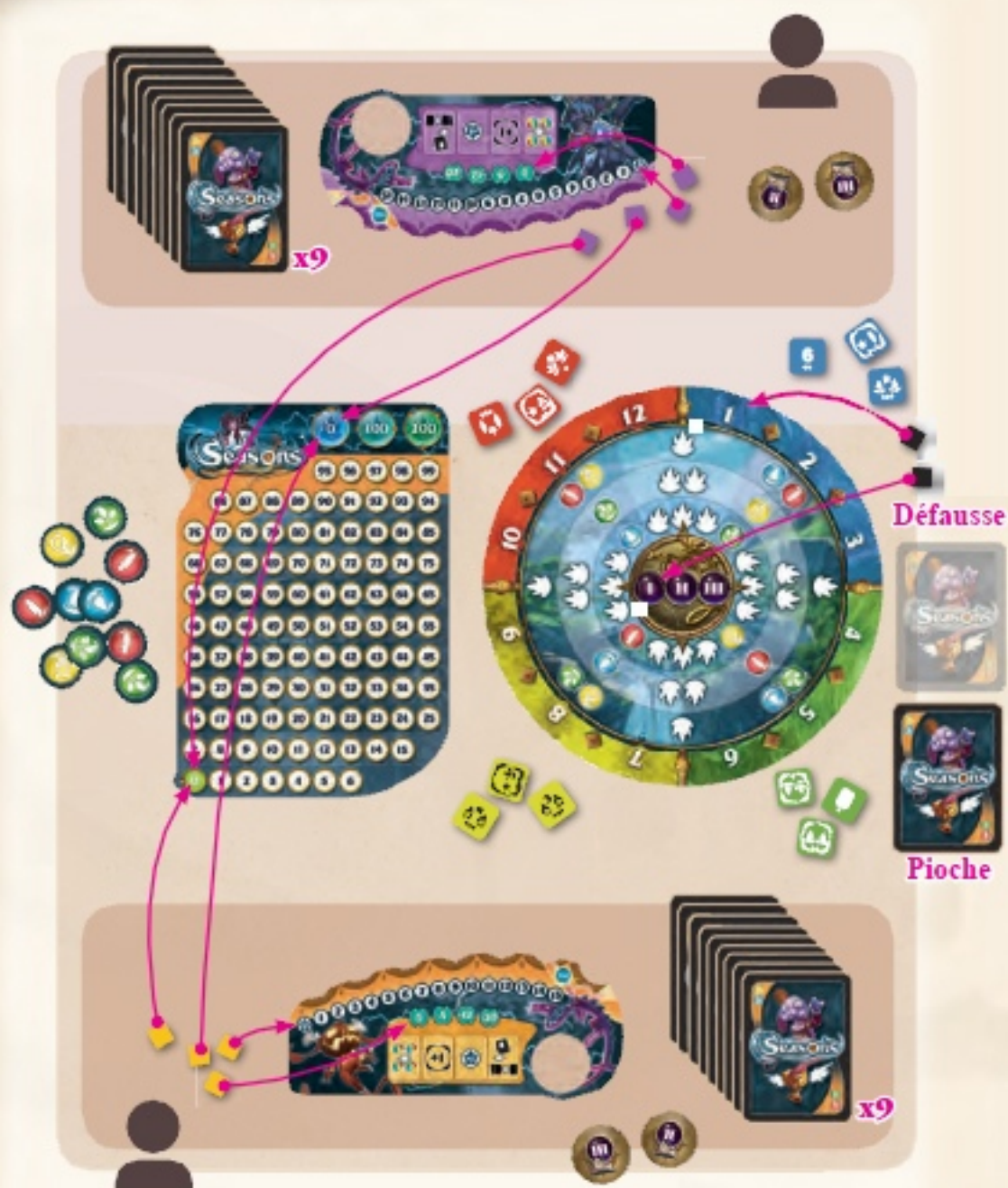
Podczas pierwszej rozgrywki graczom może być trudno optymalnie wybrać 9 kart mocy.

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.

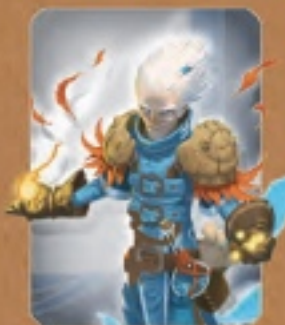
Każdy z graczy rozpoczyna grę od kroku «Tworzenie talii». Pozostałe zasady pozostają bez zmian.



#### 2 Poziom Magiczny (dla zaawansowanych)

Zalecamy grę kartami o numerach 1 - 30 (posiadają proste działanie, które pozwoli na systematyczne odkrywanie świata gry), pozostawiając karty 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 posiadają bardziej złożone działanie, ale pozwolą wam odkrywać nowe zależności i ciekawe kombinacje.



## Elementy gracza

Każdy z graczy wybiera jedną z indywidualnych 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 on 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 9 kart. Pozostałe karty połóżcie obok planszy. Tworzą one stos dobierania. Obok stosu zapewnijcie miejsce na karty odrzucone. Będą tam odkładane karty odrzucone (z ręki) oraz poświęcane (odrzucane z gry).

Jeśli w jakimś momencie gry stos kart dobierania opustoszeje, należy przetasować karty odrzucone i utworzyć nowy stos.

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy.



## CEL GRY



Rozgrywka jest podzielona na 2 fazy.

- W pierwszej fazie, nazywanej Preludium, gracze wybierają 9 kart mocy. To one określą ich strategię na drugą fazę gry.
- W drugiej fazie, nazywanej Turniejem, gracze przez okres 3 lat 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 również 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 «ręką» gracza, z którą rozpocznie on swoje turniejowe zmagania.



Gracz umieszcza drugi zestaw pod żetonem Biblioteka II. Te karty dołączy on do kart w swoim ręku na początku drugiego roku turnieju. Trzeci zestaw analogicznie zostaje umieszczony pod żetonem Biblioteka 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 oferują działanie istotne dla końca gry. Lepiej je zatem umieścić pod żetonem Biblioteka 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 gry - Turniej

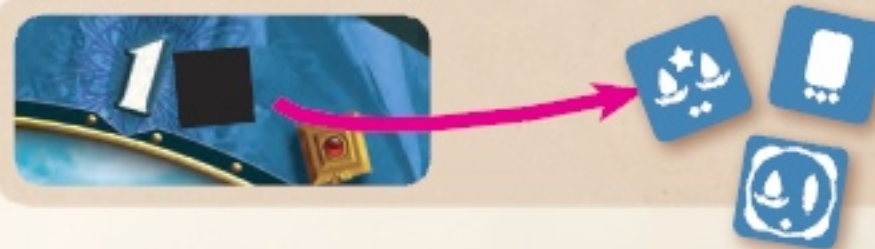
Ta faza gry toczy się przez szereg następujących po sobie rund. Na koniec gry zostanie wyłoniony zwycięzca.

### I - Początek rundy

#### 1 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 gracz najmłodszy.

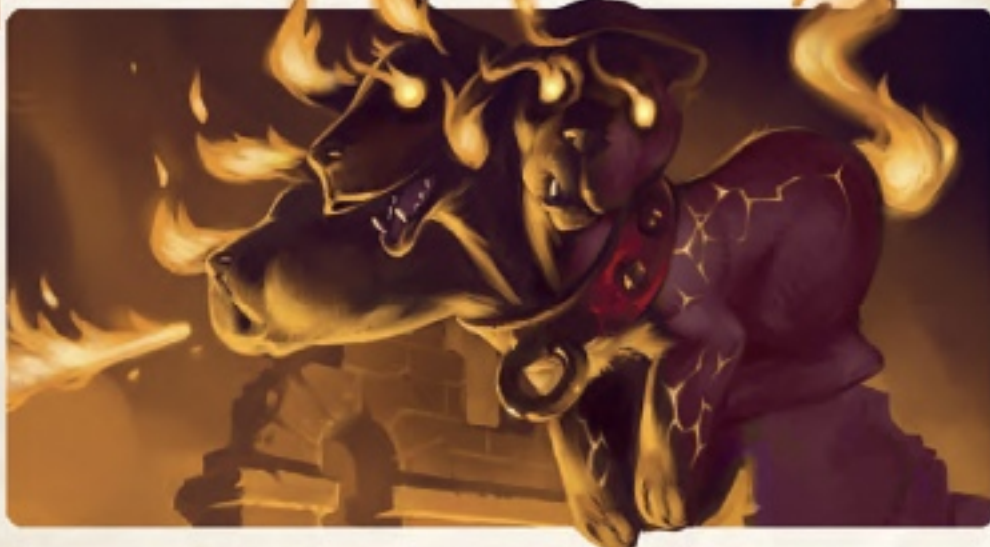


*Przykład:* rozpoczyna się 2-osobowa rozgrywka Pawła i Lenki. Podczas pierwszej rundy znacznik wskazuje pierwsze pole na kole pór roku, co oznacza, że runda przebiega w zimie. Gracz rozpoczynający, którym jest Paweł, rzuca zatem niebieskimi kośćmi.



## Zasady gry

# Seasons



### 1 Wybór kości

Na każdej ściance 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, kolejni gracze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara wybierają jedną kość. Na stole pozostanie jedna kość nie wybrana 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 tym jak wszyscy gracze wybrali jedną kość, rozgrywają oni swoje tury począwszy od gracza rozpoczynającego i dalej w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Gracz może podjąć dowolną liczbę akcji w swojej turze:

- 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 może wykonać akcję / akcje wskazane na wybranej przez siebie kości:

- Zgromadzić energię:** jeśli na kości widnieje jeden z tych symboli, gracz może zgromadzić odpowiadający symbolowi rodzaj energii. Gracz bierze z banku żetony energii rodzaju i w liczbie odpowiadającym symbolowi na kości i umieszcza 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 posiada już 7 żetonów, a w wyniku wskazania kości dobiera nowe żetony, musi zdecydować, które zachować, aby nie przekroczyć limitu. Musi podjąć tę decyzję zanim podejmie kolejne akcje.



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

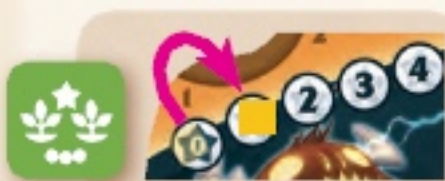
- Zebrać kryształy:** jeśli na kości widnieje liczba, gracz otrzymuje równą jej liczbę kryształów, co odnotowuje poprzez przesunięcie swojego znacznika na torze kryształów. Gracz nie może odmówić wzięcia kryształów.



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

- Zwiększyć poziom mocy przywołania:** jeśli na kości widnieje ten symbol, gracz zwiększa poziom swojej mocy przywołania o 1.

Poziom wskazuje, ile maksymalnie kart mocy gracz może posiadać w grze.



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

**Dobrać kartę:** jeśli na kości widnieje ten symbol, gracz dobiera ze stosu kartę mocy. Gracz może dobraną kartę zatrzymać na ręce lub odrzucić. Nie ma limitu kart, jakie gracz może trzymać w ręku.

**Przemienić energię:** 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 one, w zależności od pory roku, w ile kryształów przemienia się żeton danego rodzaju energii.

Wartość przemienienia zależy od pory roku, więc pierścienie są podzielone na 4 części. Jedna wskazuje wartość przemienienia energii w zimie, kolejne na wiosnę, w lecie i na jesień.



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 i otrzymuje w zamian 8 kryształów, o tyle pól przesuwając 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 mocy karty, musi ona wpieryw zostać przywołana, czyli innymi słowy, 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 i/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, aby pozostali gracze poznali jej moc.



#### 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 karty przeczy ogólnej zasadzie gry, obowiązuje efekt karty,
- na końcu instrukcji znajduje się załącznik opisujący działanie wszystkich kart mocy.





*Przykład: Paweł chce przywołać kartę Ręka Fortuny. Wpierw upewnia się, że poziom mocy przywołania mu na to pozwala. Paweł posiada w grze 3 karty, podczas gdy jego moc przywołania jest na poziomie „4”. Może więc przywołać kolejną kartę. Oplaca jej koszt odkładając do banku 1 żeton energii ziemi, 1 żeton energii ognia, 1 powietrza oraz 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. Możliwe są trzy opcje:

 **«po wejściu do gry»:** efekt karty zachodzi natychmiast po jej przywołaniu (i tylko wtedy),

 **stały efekt:** efekt trwa dopóki karta pozostaje w grze,

 **efekt aktywacji:** efekt zachodzi 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 przyszłej rundy. Karta obrócona nie może zostać ponownie aktywowana w bieżącej rundzie;
- opłacić koszt jej aktywacji. Niektóre karty wymagają do aktywacji poświęcenia innej 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.

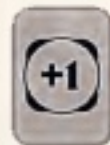
### Akcje bonusowe

Gracz może skorzystać maksymalnie z trzech bonusów w trakcie całej rozgrywki. Akcje bonusowe oferują specjalne korzyści, ale na koniec gry przynoszą graczowi punkty ujemne.

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. Tak więc, przemieniając w zimie żeton energii ziemi otrzyma gracz 4 kryształy zamiast standardowych 3.



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



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

Za każdym razem, gdy gracz korzysta z bonusu, przesuwają znacznik na torze bonusów o jedno pole. Ten progres będzie oznaczał ubytek w punktach prestiżu na koniec gry. Gracz, który skorzystał tylko z jednego bonusu w trakcie gry otrzyma karę 5 punktów ujemnych. Jeśli skorzysta z dwóch bonusów, kara wzrasta do 12 punktów. A jeśli użyje wszystkich trzech przysługujących mu bonusów, kara wynosi już 20 punktów.

**Uwaga:** Gracz może w trakcie gry skorzystać z maksymalnie trzech bonusów. Może użyć tego samego bonusu trzy razy, albo za każdym razem innego. Może z nich korzystać zarówno w jednej rundzie, jak i w różnych.

### Kolejność wykonywania akcji w turze gracza

Akcje «zgrupuj energię» oraz «zbierz kryształy» wynikające z wybranej kości należy wykonać przed jakimikolwiek innymi akcjami. Po ich wykonaniu gracze mogą wykonać inne akcje, w kolejności wedle swojego uznania.

## III - Zakończenie rundy

Gdy wszyscy gracze rozegrają swoje tury, następuje koniec rundy.

### Koło pór roku oraz zmiana pory roku

Na koniec rundy należy przesunąć znacznik na kole pór roku o liczbę pól odpowiadającą liczbie wskazanej na kości nie wybranej przez żadnego z graczy. Liczby na kościach występują w takim samym natężeniu, tj. zawsze 2 ścianki z liczbą „1”, dwie ścianki z „2” i dwie ścianki z „3”. Tym samym, szybkość rozgrywki zależy od kości, która nie została wybrana przez żadnego z graczy.

Na koniec rundy, kiedy znacznik przekracza 3., 6., 9. i 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 widnieje liczba „3”.

#### 1 Nowy rok turniejowy

Kiedy znacznik pory roku przesuwa się z pola „12” na pole „1”, rozpoczyna się nowy rok zmagania w turnieju. Znacznik rundy na środku planszy należy przesunąć na kolejne pole. Gracze wstępują w nowy (drugi lub trzeci) rok gry i biorą do ręki karty leżące pod swoim żetonem Biblioteki (odpowiednio II lub III). Jeśli gracz posiada w ręku karty z poprzedniego roku, zatrzymuje je a nowe karty po prostu do nich dołącza.

#### 2 Wybór gracza rozpoczynającego

Nowym graczem rozpoczynającym zostaje gracz siedzący na lewo od dotychczasowego.

Gracz ten rzuca kośćmi w kolorze odpowiadającym porze roku wskazanej przez znacznik na kole. Rozpoczyna się nowa runda.

### IV - Koniec gry

Gra kończy się w momencie, gdy znacznik na kole przekroczy pole „12” podczas trzeciego roku turnieju. Gracze zliczają:

- liczbę posiadanych kryształów; każdy kryształ jest wart 1 punkt prestiżu,
- punkty prestiżu widniejące na kartach mocy, jakie gracze posiadają w grze.

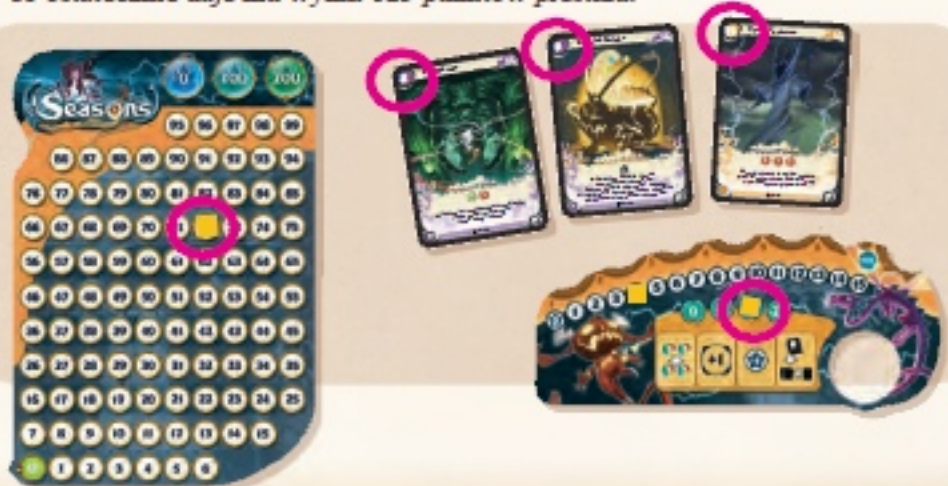
Od otrzymanej sumy odliczają:

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

**Uwaga:** pozostałe graczowi żetony energii 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 posiada na koniec gry 72 kryształy, co daje mu 72 punkty prestiżu. Dodając punkty na przywołanych kartach mocy (68) otrzymuje sumę 140 punktów. Jednakże, Paweł skorzystał z dwóch bonusów oraz posiada w ręku jedną kartę. Odejmuje zatem 5 punktów za kartę i 12 punktów za bonusy, co ostatecznie daje mu wynik 123 punktów prestiżu.



### Lista kart oraz objaśnienia



#### 1/50 Amulet Powietrza

Kiedy przywołujesz Amulet Powietrza, przesun 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 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.
- Te żetony nie są częścią twoich zasobów. Nie podlegają efektom kart: Cudowny Kufer, Róg Żebraka, Żywiol Powietrza, Latarnia Xidit, Lewis Szarotwarzy, Elikser Snów, Elikser Życia ani Przeklęta Rozprawa z Arus.



#### 5/50 Równowaga Isztar

- Aby aktywować Równowagę Isztar, odrzuć 4 żetony energii jednego rodzaju ze swoich zasobów i przemień je w 12 kryształów. Przesun odpowiednio znacznik na torze kryształów.
- Możesz aktywować Równowagę Isztar nawet, jeśli w tej rundzie nie masz do dyspozycji akcji «zbierz kryształy».
- Jeśli równocześnie posiadasz w grze kartę Sakiewka Io, otrzymujesz 16 kryształów zamiast 12 za każdym razem, gdy aktywujesz Równowagę Isztar.



#### 6/50 Berło Wiosny

- Za każdym razem, gdy przywołujesz kartę mocy, przesun 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 lub Elikser Snów) nie generują dodatkowych kryształów.



#### 7/50 Buty Doczesności

- Buty Doczesności nie posiadają kosztu przywołania, więc mogą zostać w prowadzone do gry za darmo.
- Kiedy przywołujesz Buty Doczesności, przesun znacznik na kole pór roku o 1-3 pola w przód lub w tył.



## Zasady gry

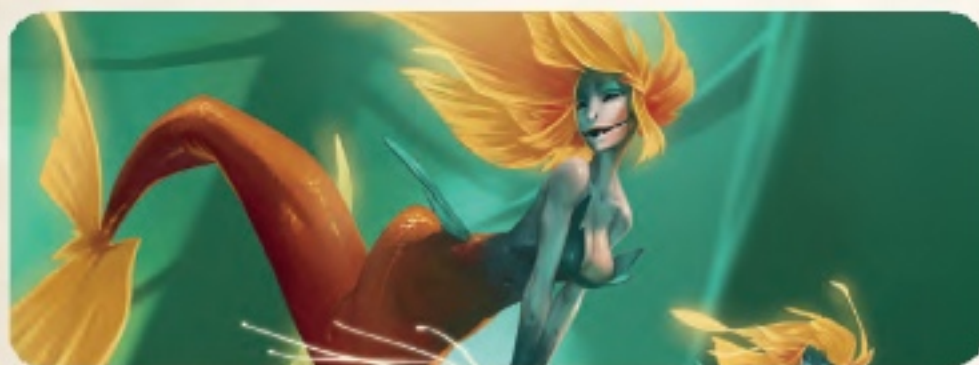
# Seasons

- Jeśli Buty Doczesności powodują powrót z zimy do jesieni:
  - cofnij znacznik rundy o jeden rok wstecz,
  - zatrzymaj wszystkie karty, jakie posiadasz w ręku.
- Jeśli Buty Doczesności powodują zmianę pory roku (na wcześniejszą lub późniejszą), karty podatne na zmianę pory roku (takie jak Chciwy Figrim lub 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 znacznik na torze kryształów o 1 kryształ więcej niż wynika to z wartości na pierścieniach przemienienia.
- Moc Sakiewki Io wpływa na Równowagę Isztar oraz Elixir Życia.
- Sakiewka Io nie wpływa natomiast na Kociolka 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 przyzwana karta nie aktywuje działania Tajemniczej Pijawki, Berla 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 1 kartę mocy, czyli odrzucić jedną spośród kart posiadanych w grze.



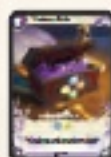
### 11/50 **Chciwy Figrim**

- Koszt przywołania Chciwego Figrima jest zmienny i zależy od liczby graczy.
- Za każdym razem, gdy zmienia się pora roku, każdy z pozostałych graczy musi ofiarować ci 1 kryształ. Przesuwają oni swoje znaczniki na torze kryształów o 1 pole w tył, a ty o tyle pól w przód, ile kryształów zyskałeś.
- Jeśli jakiś gracz nie posiada żadnych kryształów, efekt karty Chciwego Figrima pomija go.



### 12/50 **Wieszczka Naria**

Kiedy przywołujesz Wieszczkę Narię, dobierz tyle kart ze stosu, ilu jest graczy (włączając siebie). Jedną z nich zatrzymaj na ręce, a pozostałe rozdziel pomiędzy pozostałych graczy wręczając im po jednej, wybranej przez siebie, 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. Dla odmiany, żetony leżące na Amulecie Wody lub na Kociolku 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. Dla odmiany, żetony leżące na Amulecie Wody lub na Kociolku 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 akcje. Nowy wynik rzutu wskazuje akcje, jakie możesz podjąć w tej rundzie.
- Za każdym razem, gdy aktywujesz Kość Złej Woli otrzymujesz 2 kryształy.
- Jeśli posiadasz 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 znacznik na torze kryształów o 4 pola.



### 17/50 **Amsug Długoszyi**

- Kiedy przywołujesz Amsuga Długoszyjego, wszyscy gracze (włączając siebie) biorą z powrotem do ręki jedną z przywołanych kart magicznego przedmiotu.
- Gracz, który nie posiada w grze żadnej karty magicznego przedmiotu jest pomijany przy rozpatrywaniu efektu karty Amsuga.

**18/50 Zaczarowany Grymuar**

- Kiedy przywołujesz Zaczarowany Grymuar, weź z banku 2 dowolne żetony energii i umieść je na karcie Zaczarowanego Grymuaru.
- Tak długo jak karta Zaczarowany Grymuar pozostaje w grze, zwiększa pojemność twoich zasobów energii do 10 żetonów zamiast 7.
- Żetony leżące na karcie stanowią część twoich zasobów. Podlegają więc efektom takich kart jak Cudowny Kufer, Róg Żebraka, Żywiol Powietrza, Latania Xidit, Lewis Szarotwarzy, Elikser Snów, Elikser Życia i Przeklęta 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 jednakże na przechowywanie 13 żetonów. Limit 10 żetonów jest nieprzekraczalny. Gracz nie może przechowywać na drugiej karcie żetonów ponad ten limit.

**19/50 Hełm Ragfielda**

Na koniec gry, jeśli posiadasz 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 przywołania zmniejsza się o 1 wybrany przez siebie żeton energii. Jednakże koszt ten nie może być mniejszy niż 1 żeton.
- Ręka Fortuny nie zmniejsza kosztu aktywacji kart (np. Kryształowego Jabłka).
- Ręka Fortuny wpływa na koszt przywołania Amuletu Żywiolu.

**21/50 Lewis Szarotwarzy**

- Kiedy przywołujesz Lewisa Szarotwarzkiego, wybierz gracza i weź z banku żetony energii równe w liczbie i rodzaju żetonom, jakie posiada on 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 Kociolku 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 na koniec gry.

**23/50 Elikser Mocy**

- Aby aktywować Elikser Mocy, poświęć go i dobierz kartę mocy. Dodatkowo, przesun znacznik poziomu mocy przywołania o 2 pola do przodu.
- Dobraną kartę musisz dodać do swojej ręki, nie możesz jej odrzucić.

**24/50 Elikser Snów**

- Aby aktywować Elikser Snów, poświęć go i odrzuć wszystkie posiadane żetony energii, aby przywołać dowolną kartę mocy ze swojej ręki za darmo.
- Jeśli gracz nie posiada żadnych żetonów energii, nadal może użyć Elikseru Snów.
- Jeśli gracz aktywuje Elikser Snów, żetony energii leżące na Amulecie Wody i na Kociolku Żarłoka nie są odrzucane. Odrzucane są natomiast żetony leżące na Zaczarowanym Grymuarze.
- Karty przywołana mocą Elikseru Snów nie poddają się efektom kart Tajemnicza Pijawka, Berło Wiosny i Zapomniana Waza Yang.

**25/50 Elikser Wiedzy**

Aby aktywować Elikser Wiedzy, poświęć go i weź z banku 5 dowolnych żetonów energii. Żetony umieść w swoich zasobach.

**26/50 Elikser Życia**

- Aby aktywować Elikser Życia, poświęć go i przemień każdy z posiadanych żetonów energii w 4 kryształy. Przesun znacznik na torze kryształów o uzyskaną wartość.
- Gracz może aktywować Elikser Życia nie posiadając na swojej kości akcji przemienienia.
- Żetony energii leżące na Amulecie Wody i Kociolku Żarłoka nie poddają się efektom karty Elikser Życia, w przeciwieństwie do żetonów leżących na Zaczarowanym Grymuarze.
- Po aktywowaniu Elikseru Życia nie ma możliwości dalszego przemieniania żetonów.
- Elikser Życia poddaje się efektom Sakiewki Io.

**27/50 Klepsydra Czasu**

- Za każdym razem, gdy zmienia się pora roku, weź dowolny żeton energii z banku i umieść w swoich zasobach.
- Weź przysługujący ci żeton na koniec rundy, w której nastąpiła zmiana pory roku.

**28/50 Berło Wspaniałości**

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

**29/50 Błogosławiony Posążek Olafa**

Au moment où vous invoquez la Statue bénie d'Olaf, avancez votre pion du sorcier de 20 cases sur la piste des cristaux.

**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 Elixir Snów) nie generują dodatkowych żetonów energii.

**31/50 Amulet Żywiołów**

- Każdy rodzaj energii jest powiązany ze specyficznym efektem, który zachodzi po opłaceniu kosztu przywołania karty właśnie tym rodzajem energii.
- Kiedy przywołujesz Amulet Żywiołów i płacisz 1 żetonem energii wody, weź 2 dowolne żetony energii z banku i umieść w swoich zasobach.
- Kiedy przywołujesz Amulet Żywiołów i płacisz 1 żetonem energii ziemi, przesun znacznik na torze kryształów o 5 pól do przodu.
- Kiedy przywołujesz Amulet Żywiołów i płacisz 1 żetonem energii ognia, dobierz 1 kartę mocy i dołóż do swojej ręki. Nie możesz odrzucić tej karty.
- Kiedy przywołujesz Amulet Żywiołów i płacisz 1 żetonem energii powietrza, zwiększ poziom mocy przywołania na swojej planszy o 1.
- Gracz może zapłacić 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 żetonem energii.
- Jeśli Amulet Żywiołów zostaje przywołany poprzez moc Boskiego Kielicha, Elixiru Snów lub Kryształowego Jabłka, uważa się, że koszt przywołania zawiera wszystkie cztery rodzaje energii.

**32/50 Drzewo Światła**

- Aby aktywować Drzewo Światła, możesz albo odrzucić 3 kryształy, aby otrzymać 1 dowolny żeton energii z banku lub odrzucić 1 żeton energii ze swoich zasobów, aby wykonać akcję przemienienia.
- Podczas jednej tury gracz nie może skorzystać z obu efektów Drzewa Światła, jako że gracz może skorzystać z każdej karty 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. Przesuwacie znaczniki na torze kryształów o 1 pole - twój przeciwnik w tył, a ty w przód. Jeśli przeciwnik nie może zapłacić ci 1 kryształu, 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 Elixir Snów) nie powodują przekazania kryształów właścicielowi Tajemniczej Pijawki.

**34/50 Kryształowe Jabłko**

- Aby aktywować Kryształowe Jabłko, możesz:
  - obejrzeć treść wierzchniej karty mocy ze stosu i albo pozostawić ją na wierzchu albo odrzucając 4 żetony energii ze swoich zasobów przywołać ją za darmo,
  - lub cofnąć 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 skorzystać z każdej karty tylko raz w ciągu tury (po czym kartę obraca).

**35/50 Kociołek Żarłoka**

- Kociołek Żarłoka nie posiada kosztu przywołania i może zostać przywołany za darmo.
- W każdej swojej turze możesz położyć na Kociołku 1 żeton energii ze swoich zasobów.
- Żetonów leżących na Kociołku nie możesz użyć.
- Kiedy na Kociołku 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 znacznik na torze kryształów o 15 pól do przodu.
- Żetony energii leżące na Kociołku nie stanowią części twoich zasobów. Nie wpływają zatem na nie efekty takich kart jak Cudowny Kufer, Róg Żebraka, Żywiol Powietrza, Latania Xidit, Lewis Szarotwarzy, Elixir Snów, Elixir 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 7 żetonów. Musi dokonać wyboru zanim podejmie jakiegokolwiek inne akcje.

**36/50 Wampirza Korona**

- Kiedy przywołujesz Wampirzą Koronę, dobierz lub odrzuć kartę mocy. Weź z banku tyle żetonów energii, ile wynosi liczba punktów prestiżu dobranej lub odrzucanej karty. Żetony umieść w swoich zasobach.
- Jeśli zdecydowałeś się dobrać kartę, musisz ją zachować na ręce.
- Musisz ujawnić treść dobranej lub odrzucanej karty pozostałym graczom.
- Jeśli dobrana lub odrzucana karta nie posiada punktów prestiżu, lub posiada ujemne punkty prestiżu, gracz nie otrzymuje żadnych żetonów energii.

**37/50 Smocza Czaszka**

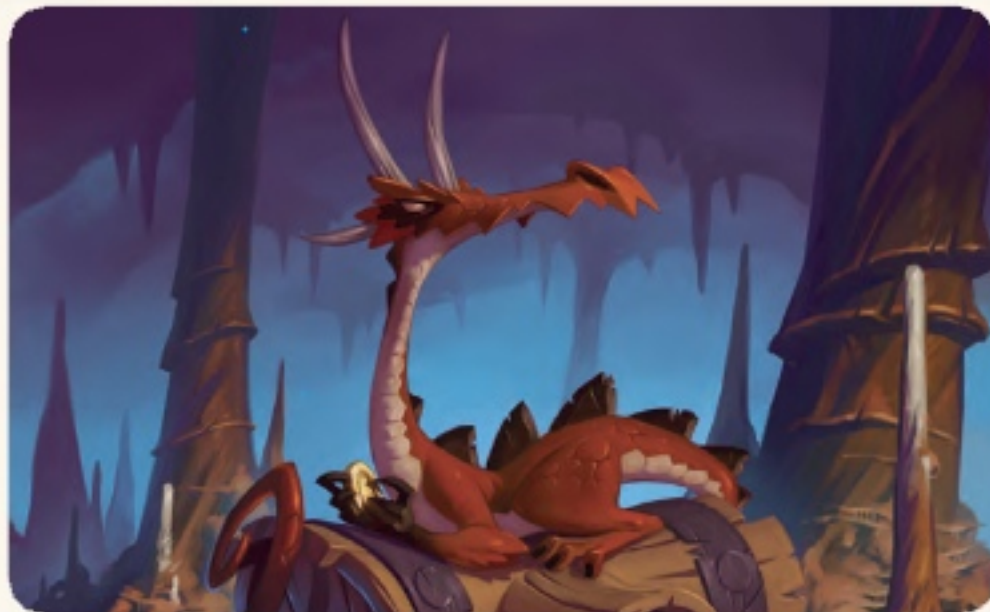
- Aby aktywować Smoczą Czaszkę, poświęć 3 karty mocy, aby przesunąć znacznik na torze kryształów o 15 pól do przodu.
- Efekt karty Smocza Czaszka nie podlega efektowi karty Sakiewka Io.

**38/50 Demon z Argos**

- Kiedy przywołujesz Demona z Argos, każdy z pozostałych graczy przesuwając 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 Demona z Argos gracze posiadający zbyt dużo kart w grze względem poziomu mocy przywołania, nie muszą poświęcać nadmiarowych kart. Niemniej, muszą podnieść poziom o 2 wartości, aby móc przywołać nową kartę.


**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 1 kryształ. Przesuwasz znacznik na torze kryształów o otrzymaną liczbę kryształów, a twoi przeciwnicy cofają swoje znaczniki o 1 pole.
- Jeśli 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 Grymuarze stanowią część zasobów gracza, więc także zostają zamienione. Dla odmiany, żetony leżące na Amulecie Wody i Kociolku Żarłoka nie są częścią zasobów i nie zostają poddane zamianie.

**41/50 Wróżki Złodziejki**

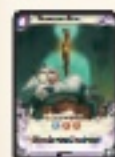
- Koszt przywołania Wróżek Złodziejek jest zmienny i zależy od liczby graczy.
- Efekt karty zachodzi jedynie wtedy, gdy któryś z graczy aktywuje jedną ze  swoich kart mocy. Moc Wróżek Złodziejek nie wpływa jednak na karty o działaniu stałym lub o działaniu «po wejściu do gry».
- Za każdym razem, gdy jeden z pozostałych graczy aktywuje jedną ze swoich kart mocy, właściciel Wróżek Złodziejek przesuwając 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. Gracz ten nadal może aktywować swoją kartę, a ty otrzymujesz tylko 1 dodatkowy kryształ.

**42/50 Przekłeta Rozprawa z Arus**

- Kiedy przywołujesz Przekłętą Rozprawę z Arus, weź z banku 2 dowolne żetony energii i umieść w swoich zasobach. Przesuń znacznik poziomu mocy przywołania o 1 pole do przodu, a znacznik na torze kryształów o 10 pól do przodu.
- Jeśli poświęcisz Przekłętą Rozprawę z Arus, odrzuć wszystkie żetony energii ze swoich zasobów oraz ewentualne żetony leżące na Zaczarowanym Grymuarze.
- Żetony energii leżące na Amulecie Wody i Kociolku Żarłoka nie podlegają efektom karty.
- Przekłeta Rozprawa z Arus przynosi graczowi na koniec gry ujemne punkty prestiżu.

**43/50 Bożyszczka Kompanów**

- Kiedy aktywujesz Bożyszczka Kompanów, przesuwając znacznik na torze kryształów o tyle pól do przodu, ile kart kompanów posiadasz w grze.

**44/50 Neurotyczny Kriss**

- Aby aktywować Neurotycznego Krissa, odrzuć 1 kartę kompana z ręki lub poświęć 1 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 wart jest 3 kryształy. Przesuń 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 kryształy.
- Żetony energii leżące na Amulecie Wody i Kociolku Żarłoka nie są częścią zasobów, więc nie przynoszą dodatkowych kryształów na koniec gry.



**46/50 Zapieczetowana Skrzynia z Urm**

- Na koniec gry przesuń znacznik na torze kryształów o 20 pól do przodu, jeśli nie posiadasz w grze żadnej karty kompana.
- Posiadanie karty kompana w ręku nie niweluje działania Skrzyni.



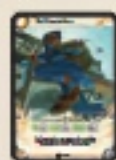
**47/50 Lustro Pór Roku**

- Aby aktywować Lustro Pór Roku, cofnij 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 może zapłacić 1 kryształ i zamienić 1 żeton.



**48/50 Naszyjnik z Ragnar**

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



**49/50 Sid Cieniolutny**

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



## PRZEBIEG GRY

### 1 Przygotowanie

- Połóżcie planszę na środku stołu. Połóżcie znacznik rundy na polu „1” toru czasu, a znacznik pory roku na polu „1” koła pór roku.
- Przygotujcie kości każdego koloru w liczbie równej liczbie graczy plus jeden.
- Obok planszy połóżcie tor kryształów.
- W pobliżu połóżcie także bank żetonów energii.
- Każdy z graczy bierze jedną planszę gracza, dwa żetony Biblioteki i cztery znaczniki czarnoksiężnika w wybranym kolorze. Następnie rozmieszcza znaczniki czarnoksiężników 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 9 kart mocy. Pozostałe karty, w zakrytym stosie, połóżcie obok planszy. Obok nich zapewnijcie miejsce na karty odrzucone.

### 2 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.

### 3 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. Dobierzesz je do ręki odpowiednio na początku drugiego i trzeciego roku zmagania.

### 4 Turniej

#### Początek rundy

Le joueur le plus jeune est désigné premier joueur. Il se munit des dés des saisons correspondant à la saison de la manche en cours, indiquée par le marqueur saison, puis il les lance. En commençant par le premier joueur, puis en poursuivant sur la gauche, chaque joueur choisit ensuite un dé et le place devant lui.

#### 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. Akcje kości «zgromadź energię» oraz «zbierz kryształy» muszą zostać rozpatrzone w pierwszej kolejności, zanim gracz podejmie jakiegokolwiek inne akcje.

### 5 Zakończenie rundy

- Gdy wszyscy gracze wybrali kość i wykonali swoje akcje, znacznik na kole pór roku zostaje przesunięty o tyle pól do przodu, ile wskazuje liczba na kości nie wybranej przez żadnego gracza.
- Kiedy znacznik wędruje z pola „12” na pole „1” (jesień przechodzi w zimę), należy przesunąć znacznik rundy 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. Rzuca on kośćmi przypisanymi do aktualnej pory roku (wskazania znacznika na kole pór roku) i rozpoczyna się nowa runda.

### 6 Koniec gry i punktacja

Gra kończy się natychmiast, gdy znacznik pory roku przekroczy pole „12” podczas trzeciego roku gry. Każdy z graczy zlicza:

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

Gracz od uzyskanej sumy odlicza:

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

### 7 Karty mocy

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



- 1 Nazwa karty.
- 2 Koszt przywołania (w żetonach energii i/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 Rodzaj działania karty, czyli informacja, kiedy zachodzi efekt karty.



## Zasady gry

# Seasons

### 1 Częstotliwość występowania poszczególnych rodzajów energii

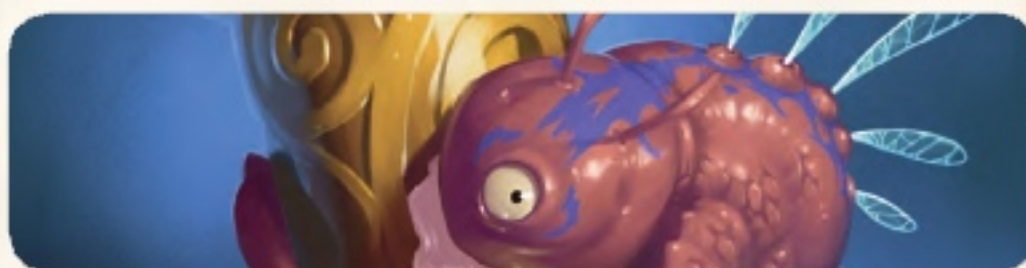
	Powszechne	Trudno dostępne	Nieosiągalne do zdobycia
<b>Zima</b>	Woda / Powietrze	Ogień	Ziemia
<b>Wiosna</b>	Ziemia / Woda	Powietrze	Ogień
<b>Lato</b>	Ziemia / Ogień	Woda	Powietrze
<b>Jesień</b>	Ogień / Powietrze	Ziemia	Woda

### 2 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 na kości nie wybranej przez żadnego gracza.

### 3 Symbole na kartach:

- Energia wody
- Energia ziemi
- Energia ognia
- Energia ognia
- Kryształ
- Wskazuje 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



## 4 SŁOWNICZEK KLUCZOWYCH POJĘĆ

- ▶ **Aktywuj kartę:** obróć kartę o 90 stopni i wprowadź jej efekt w życie.
- ▶ **Bank:** zbiór żetonów energii leżący obok planszy i nie należący do żadnego z graczy.
- ▶ **Karty odrzucone:** karty odrzucone z ręki gracza lub odrzucone z gry (poświęcone).
- ▶ **Kompani:** jeden z rodzajów kart mocy o pomarańczowym obramowaniu.
- ▶ **Magiczny przedmiot:** jeden z rodzajów kart mocy o fioletowym obramowaniu.
- ▶ **Odrzuć energię:** odłóż żeton energii ze swoich zasobów do banku
- ▶ **Odrzuć kartę mocy:** odłóż jedną z posiadanych w ręce kart mocy na stos kart odrzuconych.
- ▶ **Pole zasobów:** miejsce na planszy gracza, w którym może on zgromadzić do 7 żetonów energii.
- ▶ **Poświęć kartę:** odrzuć z gry jedną (przywołaną) kartę mocy.
- ▶ **Przemienienie:** akcja polegająca na zamianie żetonów energii w kryształy wedle wskazań pierścieni przemienienia.
- ▶ **Przywołanie:** wprowadzenie karty mocy z ręki do gry (wyłożenie na stół), po opłaceniu kosztu jej przywołania i przy dostatecznie wysokim poziomie mocy przywołania gracza.
- ▶ **Punkty prestiżu:** punkty zwycięstwa.
- ▶ **Stos dobierania:** stos kart mocy, które nie zostały rozdane pomiędzy graczy w fazie Preludium.
- ▶ **Wskaźnik poziomu mocy przywołania:** strefa na planszy gracza wskazująca, ile kart mocy może on posiadać w grze.
- ▶ **Zbierz kryształy:** przesunąć znacznik na torze kryształów o wskazaną liczbę zdobytych kryształów.
- ▶ **Zgromadź energię:** weź żetony energii z banku i umieść w swoich zasobach.

## REMERCIEMENTS