

RÉGIS BONNESSÉE
Naiade - V. Joubert - X. Collette

Seasons

ENCHANTED KINGDOM

Spielregeln



14+



2-4



60
min

Enchanted Kingdom (Das verwunschene Königreich) beinhaltet als erste Erweiterung zu Seasons 40 neue Machtkarten, passend zu den 100 Karten des Grundspiels, 10 Karten der Verwünschungen, die jedes Spiel noch einzigartiger machen, und schließlich 12 Fähigkeitenmarker, um jedem Magier eine persönliche Stärke zu geben. Nehmt Platz, Magier, und stellt euch diesen neuen Herausforderungen!

Libellud



Spielmaterial



- 1 **40** Machtkarten
- 2 **10** Karten der Verwünschungen
- 3 **12** Fähigkeitenmarker
- 4 **16** Energiemarker
- 5 **2** „Raven“-Marker
- 6 **1** Startspielermarker
- 7 **7** Marker „Verringerte Energiereserve“
- 8 **2** Erweiterungen „Verzaubertes Grimoire“ für Energiereserven der Spielertafeln



Spielvorbereitung

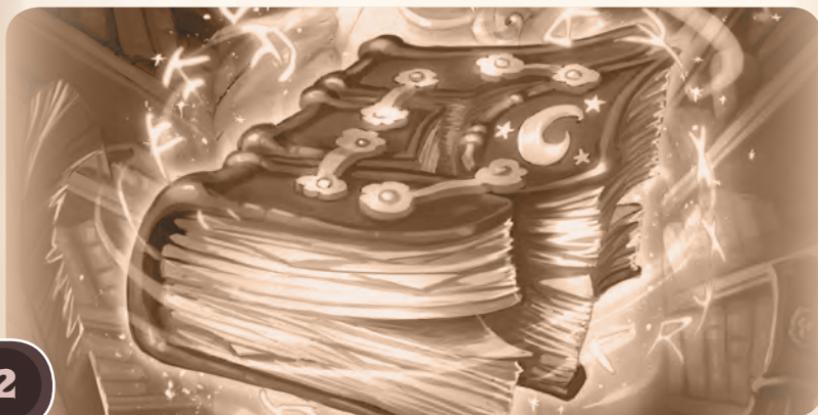


Ihr könnt eine beliebige, mehrere oder alle der folgenden neuen Elemente des Verwunschenen Königreichs mit dem Grundspiel kombinieren.



Machtkarten

- Mischt die Machtkarten des Verwunschenen Königreichs unter die Basiskarten (1 bis 30) oder alle Karten (1 bis 50) des Grundspiels, um einen erweiterten Zugstapel zu bilden.
- Die Machtkarten des Verwunschenen Königreichs haben ein spezielles Spielsymbol . So können sie leicht von den Karten des Grundspiels auseinandergelassen werden.





Karten der Verwünschungen

- Zieht noch vor der ersten Spielphase (Spieleröffnung) zufällig eine der zehn Karten der Verwünschungen und legt sie für alle Spieler sichtbar aus.

Anmerkung: Die Spieler können stattdessen auch gemeinsam eine bestimmte Karte der Verwünschung für ihre Partie auswählen.

- Jede Karte der Verwünschung ändert die Spielregeln für die gesamte Dauer des Spiels und alle Spieler. Daher sollten die Spieler den Effekt der Karte bei strategischen Überlegungen mit einbeziehen.



Fähigkeitenmarker



- Teilt noch vor der Spieleröffnung an jeden Spieler zufällig drei Fähigkeitenmarker aus. Nach der Spieleröffnung, direkt vor Beginn des Turniers, wählt jeder Spieler einen seiner Fähigkeitenmarker aus und legt ihn in die runde Aussparung seiner Spielertafel.



- Dieser Marker gibt jedem Spieler eine spezielle Fähigkeit, die er im Laufe eines seiner Spielzüge nutzen kann, nachdem er die zwingenden Aktionen seines Würfels ausgeführt hat. Die spezielle Fähigkeit kann im gesamten Spiel nur einmal genutzt werden. Hat ein Spieler seinen Fähigkeitenmarker genutzt, dreht er ihn um. Die Zahl auf der Rückseite zeigt an, wie viele Prestigepunkte der Spieler bei Spielende verliert oder dazuerhält.

Anmerkung: Die Nutzung des Fähigkeitenmarkers ist freiwillig. Bleibt er ungenutzt, wird er nicht umgedreht, und der Spieler verliert oder erhält bei Spielende keine zusätzlichen Prestigepunkte.

Erläuterungen zu den Fähigkeitenmarkern:



Marker 1: Ziehe eine Machtkarte. Nimm diese auf die Hand oder wirf sie ab. Nutzt du diesen Effekt, verlierst du bei Spielende fünf Prestigepunkte.



Marker 2: Opfere eine deiner Machtkarten oder wirf eine ab. Nutzt du diesen Effekt, erhältst du bei Spielende sechs zusätzliche Prestigepunkte.



Marker 3: Nimm zwei Energie deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in deine Reserve. Nutzt du diesen Effekt, verlierst du bei Spielende fünf Prestigepunkte.



Marker 4: Bewege deinen Magiestein auf dem Wissen von der Beschwörungslehre ein Feld rückwärts. Nutzt du diesen Effekt, erhältst du bei Spielende zehn zusätzliche Prestigepunkte.

Wichtiger Hinweis: Nachdem du diesen Marker genutzt hast, darf dein Wissen von der Beschwörungslehre nicht niedriger sein, als die Anzahl deiner im Spiel befindlichen Karten.



Marker 5: Du erhältst bei Spielende für jede Machtkarte auf der Hand drei Prestigepunkte (statt fünf zu verlieren). Da sein Effekt dauerhaft ist, wird dieser Marker nicht umgedreht.



Marker 6: Du kannst während deines Zuges zusätzlich Energie umwandeln, und erhältst ein Kristall zusätzlich pro umgewandelter Energie. Nutzt du diesen Effekt, hat dies bei Spielende keine weitere Auswirkung auf deine Siegpunkte.



Marker 7: Ziehe deinen Magiestein auf der Kristalltafel zwölf Felder vorwärts. Nutzt du diesen Effekt, verlierst du bei Spielende sechs Prestigepunkte.



Marker 8: Wirf 4 Wasserenergie ab. Nutzt du diesen Effekt, erhältst du bei Spielende achtzehn zusätzliche Prestigepunkte.

Anmerkung: Du kannst auch Energiemarker abwerfen, die auf dem Wasseramulett liegen, um diesen Effekt zu nutzen.



Marker 9: Bewege deinen Magiestein auf dem Wissen von der Beschwörungslehre zwei Felder vorwärts. Nutzt du diesen Effekt, verlierst du bei Spielende fünf Prestigepunkte.



Marker 10: Bewege den Jahreszeitenmarker zwei Felder rückwärts oder vorwärts. Nutzt du diesen Effekt, erhältst du bei Spielende drei zusätzliche Prestigepunkte.



Marker 11: Sieh dir die Machtkarten an, welche deine Mitspieler auf der Hand haben. Nutzt du diesen Effekt, erhältst du bei Spielende neun zusätzliche Prestigepunkte.



Marker 12: Sieh dir die obersten drei Karten des Zugstapels an und lege sie in einer Reihenfolge deiner Wahl wieder obenauf. Nutzt du diesen Effekt, hat dies bei Spielende keine weitere Auswirkung auf deine Siegpunkte.



Zusätzliches Spielmaterial

1 Startspielermarker



Der Startspielermarker zeigt den Startspieler der aktuellen Runde an. Bei Rundenwechsel erhält der nächste Startspieler auch diesen Marker.

1 Energiemarker

Enchanted Kingdom enthält zusätzliche Energiemarker, als Ergänzung zu den Markern im Grundspiel.

1 Marker „Verringerte Energiereserve“



Verringert ein Effekt deine Energiereserve um eins, blockiere einen Platz in deiner Reserve mit einem dieser Marker.

Entferne die „Verringerte Energiereserve“, sobald die Machtkarte, welche den Effekt verursacht hat, nicht mehr im Spiel ist.

1 Marker „Raven der Schmarotzer“

Beschwörst du „Raven der Schmarotzer“, lege einen dieser Marker auf die Machtkarte des Mitspielers, deren Effekt du mit nutzen willst.

Wird die mitgenutzte Karte aus dem Spiel genommen, lege den Marker beiseite.



Erweiterungen „Verzaubertes Grimoire“ für Energiereserven der Spielertafeln

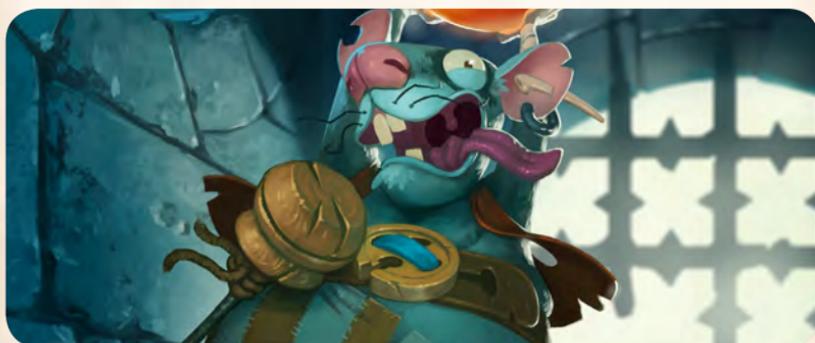
Beschwörst du „Verzaubertes Grimoire“ aus dem Grundspiel, lege diese Energiereserven-Erweiterung rechts an deine Spielertafel an. Deine Energiereserve wird so auf zehn erhöht. Zusätzliche Energiemarker werden nicht auf das „Verzauberte Grimoire“ selbst, sondern in die erweiterte Reserve gelegt.



Entferne die Energiereserven-Erweiterung, sobald das „Verzauberte Grimoire“ nicht mehr im Spiel, oder nicht mehr unter deiner Kontrolle ist.

Waage von Ishtar und Bildnis der Gefährten

Die Machtkarten Waage von Ishtar und Bildnis der Gefährten aus dem Grundspiel wurden für Enchanted Kingdom neu gestaltet. Die alten Karten aus dem Grundspiel sollten daher durch die neuen ersetzt werden.



Erweiterungen zum Glossar

Ablage

- Platz, an dem alle abgeworfenen Machtkarten aus der Hand oder geopfert Machtkarten aus dem Spiel abgelegt werden. Es sollte vor dem Spiel vereinbart werden, wo genau sich die Ablage befindet (zum Beispiel direkt neben dem Zugstapel).
- Die Reihenfolge, in der Karten auf diesem Stapel liegen, ist sehr wichtig. Ihr solltet darauf achten, sie nicht durcheinander zu bringen.
- Karten werden verdeckt abgelegt. Die Spieler dürfen sich während des Spiels keine abgelegten Karten ansehen.
- Ist der Zugstapel aufgebraucht (wurde also die letzte Karte gezogen), wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Zugstapel.

Machtkarte aufdecken

Wird eine Karte „aufgedeckt“, können alle Spieler ihre Vorderseite sehen.

Machtkarte ansehen

Nur derjenige Spieler, der eine bestimmte Karte „ansehen“ darf, sieht deren Vorderseite.

Liste der Karten mit Erläuterungen



Machtkarten



1/20 **Herz von Argos**

- Auch, wenn du mehr als eine Machtkarte in deinem Zug aktivierst, erhältst du am Rundenende nur eine Erdenergie.



2/20 **Füllhorn**

- Wenn am Rundenende noch mindestens eine Energie in deiner Reserve liegt, musst du eine davon abwerfen.
- Das Füllhorn betrifft auch Energiemarker, die auf dem Wassaramulett liegen.
- Das Füllhorn hat keine Auswirkungen, wenn du am Rundenende keine Energie in der Reserve liegen hast.
- Energiemarker auf dem Nimmersatten Kessel, dem Juwel der Altvorderen und dem Monolith der Feen sind vom Füllhorn nicht betroffen.
- Das Füllhorn kann pro Runde nur einmal angewendet werden.



3/20 **Monolith der Feen**

- Du musst mindestens eine Energie zurücklegen, um den Monolith der Feen zu aktivieren.
- Ohne zuvor Energie auf dem Monolith der Feen abgelegt zu haben, kannst du diesen nicht aktivieren.
- Du kannst beliebig viele Energiemarker auf dem Monolith der Feen ablegen.
- Auf dem Monolith der Feen abgelegte Energie kannst du nicht nutzen, um z.B. Machtkarten zu beschwören.
- Auf dem Monolith der Feen abgelegte Energie zählt nicht zu deiner Reserve. Sie sind daher von den Effekten diverser Machtkarten nicht betroffen, z.B. dem Trank der Träume, Rattus Nachtschatten, Lewis von Unruh, dem Verfluchten Traktat von Arus, dem Trank des Lebens, dem Horn des Bettlers, dem Luftelementar, der Laterne von Xidit, der Wundersamen Kiste, etc.
- Wird der Monolith der Feen aus dem Spiel genommen, während noch Energie darauf liegt, so wird diese abgeworfen.



4/20 **Kodex von Selenia**

- Du kannst den Kodex von Selenia nicht nutzen, um einen Magischen Gegenstand zurück auf die Hand zu nehmen, dessen Beschwörungskosten ausschließlich aus Kristallen besteht.
- Du kannst den Kodex von Selenia auch ohne Magischen Gegenstand im Spiel beschwören, oder nur mit Magischen Gegenständen, deren Beschwörungskosten ausschließlich aus Kristallen bestehen. Allerdings wird dann kein Effekt ausgelöst.
- Die Verwünschung durch den Naturgeist ermöglicht es, mit dem Kodex von Selenia jeden beliebigen Magischen Gegenstand, der sich im Spiel befindet, zurück auf die Hand zu nehmen.



5/20 **Schriftrolle von Ishtar**

- Entscheidest du dich beim ersten Mal, den Magischen Gegenstand, dessen Beschwörungskosten diese Energie beinhaltet, abzuwerfen, musst du den zweiten entsprechenden Magischen Gegenstand auf die Hand nehmen.
- Deine erste Entscheidung, den Magischen Gegenstand, dessen Beschwörungskosten diese Energie beinhaltet, abzuwerfen, kannst du nicht rückgängig machen.
- Wirf alle anderen Karten, die aufgedeckt werden, ab.
- Du musst eine der vier Energiearten benennen (Wasser, Erde, Feuer, Luft). Kristalle sind keine Energieart, und können nicht benannt werden.
- Wird der Effekt wiederholt, darfst du eine andere Energieart benennen.



6/20 **Laterne von Mesodae**

- Die Laterne von Mesodae kann nicht durch den Effekt einer anderen Machtkarte ins Spiel kommen, wie z.B. dem Trank der Träume, dem Kelch der Prophezeiung, oder der Kristallkugel.
- Der Effekt der Hand des Schicksals kann auf die Laterne von Mesodae angewendet werden, so dass sich ihre Beschwörungskosten um eine Energie reduziert.
- Platziere einen Marker „Verringerte Energiereserve“ in deine Reserve. Er bleibt dort solange, wie die Laterne von Mesodae im Spiel und unter deiner Kontrolle ist.



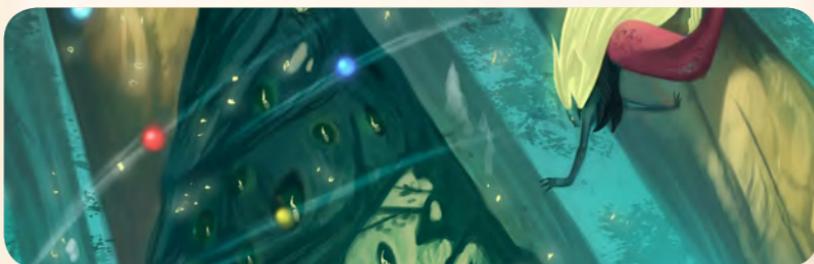
7/20 **Statue von Eolis**

- Platziere einen Marker „Verringerte Energiereserve“ in deine Reserve. Er bleibt dort solange, wie die Statue von Eolis im Spiel und unter deiner Kontrolle ist.
- Wechselt die Jahreszeit während der Runde, führe sofort einen der beiden Effekte der Statue von Eolis aus.
- Entscheidest du dich, eine Energie zu erhalten, darfst du dir nicht die oberste Karte vom Zugstapel ansehen.



8/20 **Gefährtenetz**

- Entscheidest du dich beim ersten Mal, den Gefährten abzuwerfen, **MUSST** du den zweiten Gefährten auf die Hand nehmen.
- Deine erste Entscheidung, den Gefährten abzuwerfen, kannst du nicht rückgängig machen.
- Wirf alle anderen Karten, die aufgedeckt werden, ab.



9/20 **Umwandler von Io**

- Wenn du den Umwandler von Io genutzt hast, erhältst du am Rundenende genau zwei Kristalle, nicht „zwei Kristalle pro umgewandelter Energie“.
- Diese zwei Kristalle erhältst du maximal einmal pro Runde.
- Wandelst du Energie um, ohne den Effekt des Umwandlers von Io zu nutzen, erhältst du keine zusätzlichen zwei Kristalle.



10/20 **Thron der Erneuerung**

- Solltest du noch keinen Bonus eingesetzt haben, bleibt der Magistein auf der „0“.
- Hast du keine Machtkarte auf der Hand, wenn du den Thron der Erneuerung beschwörst, ziehe weder eine Machtkarte, noch deinen Magistein auf der Bonusleiste rückwärts.
- Hast du mindestens eine Machtkarte auf der Hand, wenn du den Thron der Erneuerung beschwörst, musst du eine davon abwerfen.



11/20 **Trank der Auferstehung**

- Der Trank der Auferstehung kann auch genutzt werden, wenn der Ablagestapel weniger als 5 Karten umfasst.



12/20 **Juwel der Altvorderen**

- Du kannst zur Aktivierung auch Energiemarker opfern, die auf deinem Wasseramulett liegen.
- Energiemarker, die auf dem Juwel der Altvorderen liegen, werden von Effekten anderer Machtkarten nicht betroffen, und können nicht weiter genutzt werden.



13/20 **Schild von Zira**

- Der Schild von Zira kann dich vor dem Abwerfen oder Opfern einer deiner Machtkarten aufgrund einer Machtkarte (einer eigenen oder der eines Mitspielers) oder einer Verwünschung bewahren.
- Alle Karten, die für die Aktivierung ihres Effekts geopfert werden müssen (wie etwa Tränke), können durch den Schild von Zira davor bewahrt werden. In diesem Fall wird der Effekt der aktivierten Karte ausgeführt, aber stattdessen der Schild von Zira geopfert.



14/20 **Würfel der Beständigkeit**

- Nach der Wahl des Würfels, aber bevor eine seiner Aktionen ausgeführt wurden, kannst du dich entscheiden, die Aktionen des Würfels zu ignorieren, und stattdessen den Effekt des Würfels der Beständigkeit zu nutzen.
- Du darfst nur EINE der zur Wahl stehenden Aktionen ausführen.



15/20 **Zeitamulett**

- Die beliebige Anzahl kann auch „0“ sein. Du erhältst trotzdem zwei Energiemarker.



16/20 **Arkanisches Teleskop**

- Keine weiteren Anmerkungen.



17/20 **Falke von Argos**

- Keine weiteren Anmerkungen.



18/20 **Raven der Schmarotzer**

- Hat die mit genutzte Karte einen Soforteffekt, nutze diesen Effekt nun ebenfalls sofort.
- Hat die mit genutzte Karte einen Aktivierungseffekt, kannst du Raven den Schmarotzer ebenfalls einmal pro Zug aktivieren, um den entsprechenden Effekt auszulösen. Du musst auch die Aktivierungskosten begleichen.
- Es werden lediglich die Effekte der Karte mit genutzt, nicht ihre Prestigepunkte.



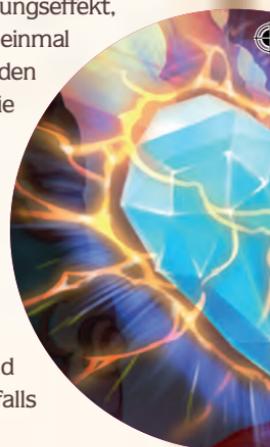
19/20 **Wächter von Argos**

- Deine Mitspieler müssen das tun, wofür du dich entschieden hast.
- Auf Spieler ohne Machtkarte auf der Hand hat der Wächter von Argos gegebenenfalls keine Wirkung.
- Hat ein Spieler weniger als 4 Energie in seiner Reserve, muss er gegebenenfalls seine gesamte Energie abwerfen.
- Energiemarker auf dem Wasseramulett, dem Nimmersatten Kessel, dem Juwel der Altvorderen, oder dem Monolith der Feen sind vom Wächter von Argos nicht betroffen.



20/20 **Rattus Nachtschatten**

- Hat ein Mitspieler weniger als zwei Energie, nimm die Energie, die er hat.
- Hat ein Mitspieler keine Energie in seiner Reserve, hat Rattus Nachtschatten keine Wirkung auf ihn.
- Energiemarker auf dem Wasseramulett, dem Nimmersatten Kessel, dem Juwel der Altvorderen, oder dem Monolith der Feen sind von Rattus Nachtschatten nicht betroffen.





Karten der Verwünschung

1 Verwünschungen, die Spieleröffnung betreffend



1 Elementarer Aufbau

- Der Elementare Aufbau verändert den ersten Schritt der Spieleröffnungsphase.
- Mit dieser Verwünschung im Spiel erhält jeder Spieler achtzehn Machtkarten für die Spieleröffnung, anstatt neun.
- Jeder Spieler wählt neun seiner achtzehn Machtkarten aus. Im Gegensatz zur herkömmlichen Spieleröffnung werden keine Machtkarten an andere Spieler weitergegeben.
- Mischt die übrigen Machtkarten zurück in den Zugstapel.
- Jeder Spieler teilt nun seine neun Machtkarten in drei Stapel zu je drei Machtkarten auf, wie in der Spielregel zum Grundspiel beschrieben.
- Das Turnier verläuft wie im Grundspiel.



2 Erweiterte Erfahrung

- Die Erweiterte Erfahrung verändert die Spieleröffnung.
- Für den ersten Schritt der Spieleröffnung erhält jeder Spieler zwölf Machtkarten, anstatt neun.
- Der erste Schritt der Spieleröffnung verläuft ansonsten gemäß der Regeln für das Grundspiel.
 - Während des zweiten Schritts der Spieleröffnung bildet jeder Spieler drei Sets zu je vier Karten, anstatt drei Sets zu je drei Karten.
 - Das Turnier verläuft wie im Grundspiel.



3 Natürliche Auswahl

- Die Natürliche Auswahl verändert den ersten Schritt der Spieleröffnung.
- Jeder Spieler erhält elf Machtkarten, anstatt neun.
- Jeder Spieler sieht sich seine elf Machtkarten an, wählt eine davon aus und wirft sie ab, anstatt sie wie im Grundspiel für seine Hand zu behalten.
- Der erste Schritt der Spieleröffnung wird nun mit diesen zehn Karten gemäß den Spielregeln des Grundspiels durchgeführt.
- Am Ende des ersten Schritts der Spieleröffnung muss jeder Spieler eine seiner ausgewählten Handkarten abwerfen, so dass ihm neun Handkarten verbleiben.
- Der zweite Schritt der Spieleröffnung sowie das Turnier verlaufen wie im Grundspiel.



Verwünschungen, das Turnier betreffend



4 Fesselung

- Die Spieler dürfen pro Zug maximal eine Karte beschwören. Diese Einschränkung gilt nur für Karten, die sie aus ihrer Hand beschwören.
- Der Effekt des Kelchs der Prophezeiung und der Kristallkugel sind davon nicht betroffen.
- Der Trank der Träume wirkt zwar wie angegeben.



5 Naturgeist

- Das Beschwören einer Machtkarte (Magischer Gegenstände und Gefährten) kostet eine zusätzliche Energie nach Wahl des jeweiligen Spielers. Diese zusätzliche Energie muss beim Beschwören der Machtkarte bezahlt werden.
- Die zusätzliche Energie betrifft nur Karten, die von der Hand beschworen werden.
- Auch, wenn die Beschwörungskosten ausschließlich aus Kristallen bestehen, muss eine Energie bezahlt werden.
- Die Beschwörung einer Machtkarte, die normalerweise kostenfrei wäre, kostet nun eine beliebige Energie.
- Der Effekt der Hand des Schicksals kann auch auf diese zusätzliche Energie angewendet werden.



6 Argos' Umarmung

- Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Machtkarte auf die Hand nimmt (durch Ziehen einer Karte, Wiederaufnehmen einer im Spiel befindlichen Karte, oder den Effekt einer anderen Machtkarte), muss er seinen Magiestein auf der Kristalltafel fünf Felder rückwärts ziehen. Hat ein Spieler nicht genügend Kristalle, um die Kosten zu bezahlen, muss er eine Machtkarte opfern oder abwerfen.
- Ein Spieler mit nur vier Kristallen ist nicht in der Lage, die Kosten zu bezahlen, und muss daher eine Machtkarte opfern oder abwerfen.
- Ein Spieler, der weder genügend Kristalle, noch eine Machtkarte im Spiel oder auf der Hand hat, bis auf die soeben gezogene, muss ebendiese wieder abwerfen.
- Die drei Karten, die jeweils bei Jahreswechsel auf die Hand genommen werden, sind von der Regel nicht betroffen.
- Beispiel: Ein Spieler beschwört das Feuaramulett, zieht vier Machtkarten, und behält eine davon. Er verliert nur fünf Kristalle (bzw. muss eine Karte opfern oder abgeben), da er nur eine Karte wirklich auf die Hand genommen hat.



7 *Los Reichtum*

- Jedes Mal, wenn ein Spieler im Verlauf des Spiels einen Energiemarker umwandelt, zieht er seinen Magiestein auf der Kristalltafel ein Feld weiter, als das Energie-Kristallregister anzeigt.
- Los Reichtum wirkt zusätzlich zum Effekt des Geldbeutels von Io und zum Bonuskristall aufgrund der Nutzung des Umwandlungsbonus.



8 *Olafs Weisheit*

- Zusätzlich zu den vier Bonusarten von kann auch eine fünfte gewählt werden: „Eine Machtkarte ziehen“.
- Um diesen Bonus zu nutzen, muss der Spieler seinen Magiestein auf der Bonusleiste um ein Feld vorwärts ziehen.
- Der Spieler kann die gezogene Karte auch sofort wieder abwerfen.
- Es besteht immer noch eine maximale Anzahl von drei Bonusaktionen, die jeder Spieler im Laufe des Spiels ausführen darf.



9 *Dürre*

- Jedes Mal, wenn der Jahreszeitenstein die Grenze zum Sommer überschreitet (zwischen Feld 6 und Feld 7), muss der Spieler, dessen Magiestein auf der Kristalltafel am weitesten vorne steht, entweder eine Machtkarte opfern oder seine Energiereserve um eins verringern.
- Dieser Effekt tritt nur einmal pro Jahr auf.
- Entscheidet sich ein Spieler dafür, seine Energiereserve um eins zu verringern, legt er dauerhaft einen Marker „Verringerte Energiereserve“ in seine Reserve.
- Hat ein Spieler keine Machtkarte im Spiel, die er opfern könnte, muss er seine Energiereserve um eins verringern.
- Herrscht Gleichstand zwischen mehreren führenden Spielern, hat die Dürre keine Auswirkung.



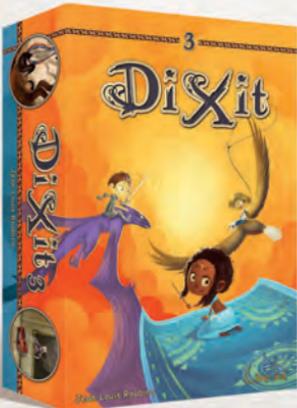
10 *Vorhersehung*

- Die zwei obersten Machtkarten des Zugstapels werden stets offen neben dem Zugstapel ausgelegt.
- Die weiter vom Zugstapel entfernt liegende Karte gilt dabei als oberste Karte, die andere Karte als zweitoberste.
- Wird eine Machtkarte gezogen, rückt die zweite Karte sofort eine Position weiter, und eine neue „übernächste Karte“ wird aufgedeckt.
- Ein Spieler kann, nachdem er die zwingende(n) Aktion(en) seines Würfels ausgeführt hat, 5 Kristalle bezahlen, um die oberste (also die weiter vom Zugstapel entfernt liegende) Karte auf den Ablagestapel abzuwerfen.
- Ein Spieler mit weniger als fünf Kristallen kann die Vorhersehung nicht nutzen.
- Diese Aktion kann pro Spielerzug nur einmal ausgeführt werden.

DANK :
Daniel Danzer (Übersetzung).



Dixit



Xit





24 rue de la Tranchée
86000 Poitiers - FRANCE

www.libellud.com