

RÉGIS BONNESSÉE

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

Seasons

PATH OF DESTINY

Spielregeln



14+



2-4



60
min

Path of Destiny (*Pfad des Schicksals*) beinhaltet als zweite Erweiterung zu Seasons 21 neue Machtkarten (jeweils doppelt), passend zu allen bisherigen Karten, 6 Fähigkeitenmarker, um jedem Magier eine persönliche Stärke zu geben sowie schließlich 10 neue Karten der Verwünschungen, von denen 2 den geheimnisvollen Würfeln des Schicksals aktivieren! Tritt näher, Magier, und stelle dich deinem Schicksal!

Libellud

Spielmaterial



- | | | | | | |
|---|----|------------------------|---|----|---------------------------|
| 1 | 42 | Machtkarten | 5 | 10 | Repliken-Machtkarten |
| 2 | 1 | Würfel des Schicksals | 6 | 10 | Karten der Verwünschungen |
| 3 | 6 | Fähigkeitenmarker | 7 | 2 | Fallenmarker |
| 4 | 20 | Schicksalspunktemarker | 8 | 2 | Fesselungsmarker |

Spielvorbereitung

Ihr könnt mit einer beliebigen, mehreren oder allen folgenden neuen Elemente des Pfades des Schicksals spielen.



Machtkarten

- Mischt die Machtkarten des Pfades des Schicksals unter die Basiskarten (1 bis 30) oder alle Karten (1 bis 50) des Grundspiels, um einen erweiterten Zugstapel zu bilden.
- Ihr könnt außerdem die Machtkarten der Erweiterung *Enchanted Kingdom* untermischen, oder euer Kartendeck ganz frei zusammenstellen.
- Die Karten des Pfades des Schicksals haben ein spezielles Spielsymbol ☾, das eine leichte Zuordnung ermöglicht.



Promo-Machtkarte - Igramul der Verbanner

Igramul der Verbanner ist ein Gefährte, der ausschließlich in der Erstauflage dieser Erweiterung enthalten ist.

Der Effekt dieser Machtkarte wurde von Federico Latini als Beitrag zum Path of Destiny-Wettbewerb beigesteuert, der im September 2013 stattfand.



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.

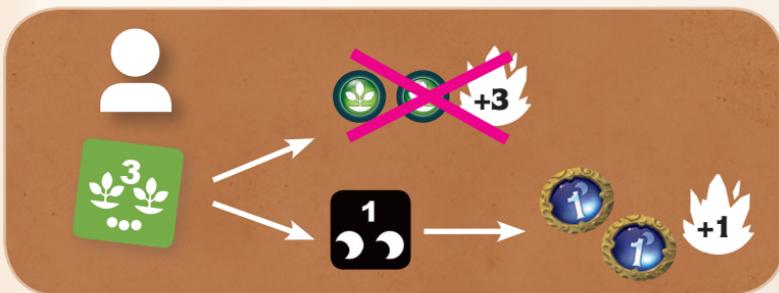
Anmerkung: Die Spieler können stattdessen auch gemeinsam eine bestimmte Karte der Verwünschung für ihre Partie auswählen.

- Jede Karte der Verwünschung ändert die Spielregeln für die gesamte Dauer des Spiels und alle Spieler. Daher sollten alle Spieler den Effekt der Karte bei strategischen Überlegungen mit einbeziehen.
- Ihr könnt zusätzlich vor dem Ziehen die entsprechenden Karten aus der Erweiterung *Enchanted Kingdom* zu den Karten der Verwünschungen hinzufügen.
- Die im Pfad des Schicksals enthaltenen Karten der Verwünschungen haben ein spezielles Spielsymbol ☾, das eine leichte Zuordnung ermöglicht.



Karte der Verwünschung – Würfel des Schicksals

- Zwei Karten der Verwünschungen dieser Erweiterung (Göttliche Fügung und Macht des Schicksals) erfordern die Benutzung des Würfels des Schicksals.
- Der Würfel des Schicksals ermöglicht Spielern, Schicksalspunkte zu erhalten. Dazu werden die auf dem Würfel des Schicksals abgebildeten Aktionen ausgeführt, anstatt denen auf dem Jahreszeitenwürfel.
- Nachdem jeder Spieler einen der Jahreszeitenwürfel ausgewählt hat, kann sich jeder Spieler zu Beginn seines Zuges entscheiden, den Würfel des Schicksals zu werfen, statt die Aktion(en) auf seinem Jahreszeitenwürfel auszuführen. Nach dem Wurf führt der Spieler die Aktion(en) auf dem Würfel des Schicksals aus und erhält die angegebene Anzahl von Schicksalspunkten.



- Jeder Spieler entscheidet individuell, ob er den Würfel des Schicksals werfen oder die Aktion(en) seines Jahreszeitenwürfels ausführen möchte.

- Der Spieler mit den meisten Schicksalspunkten bei Spielende erhält einen zusätzlichen Bonus von 20 Prestigepunkten.
- Bei Gleichstand zwischen zwei oder mehr Spielern erhält jeder beteiligte Spieler 10 Prestigepunkte.

Die sechs Seiten des Würfels des Schicksals:



Du erhältst 1 Energie und 2 Schicksalspunkte



Du erhältst 3 Kristalle und 2 Schicksalspunkte



Du erhältst 2 Energie und 1 Schicksalspunkt



Du erhältst 1 Kristall und 2 Schicksalspunkte



Du erhöhst dein Wissen von der Beschwörungslehre um 1 und erhältst 1 Schicksalspunkt



Du erhältst 3 Schicksalspunkte



Fähigkeitenmarker



Der Pfad des Schicksals beinhaltet sechs neue Fähigkeitenmarker. Diese Marker geben jedem Spieler eine spezielle Fähigkeit, die er in einem seiner Spielzüge nutzen kann.

Habt ihr bereits die Erweiterung *Enchanted Kingdom*, fügt die neuen Marker hinzu und spielt mit den dortigen Regeln. Habt ihr sie nicht, spielt ihr nach den folgenden Regeln.

- Vor der Spieleröffnung erhält jeder Spieler zufällig einen Fähigkeitenmarker 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.



1 Erläuterungen zu den Fähigkeitenmarkern:



Marker 13: Sieh dir die oberste Machtkarte des Ablagestapels an und nimm sie auf die Hand. Nutzt du diesen Effekt, verlierst du bei Spielende fünf Prestigepunkte.



Marker 14: Ziehe deinen Magiestein auf der Bonusleiste ein Feld vorwärts. Nutzt du diesen Effekt, erhältst du bei Spielende drei zusätzliche Prestigepunkte.



Marker 15: Wirf fünf Energie aus deiner Reserve ab und ziehe eine Machtkarte. Nutzt du diesen Effekt, erhältst du bei Spielende zehn zusätzliche Prestigepunkte.



Marker 16: Wirf den Würfel des Schicksals und führe dessen Aktionen zusätzlich zu denen deines gewählten Jahreszeitenwürfels durch. Nutzt du diesen Effekt, erhältst du bei Spielende fünf zusätzliche Prestigepunkte.

Anmerkung: Dieser Fähigkeitenmarker kann nur genutzt werden, wenn du mit den Machtkarten „Göttliche Fügung“ oder „Macht des Schicksals“ spielst.



Marker 17: Wiederhole den Wurf deines Jahreszeitenwürfels, bevor du seine Aktionen ausführst. Anschließend **MUSST** du die Aktionen des zweiten Wurfs ausführen. Nutzt du diesen Effekt, erhältst du bei Spielende neun zusätzliche Prestigepunkte.



Marker 18: Wähle eine Machtkarte aus, die sich unter einem deiner Bibliotheksmarker befindet (2. oder 3. Jahr), und nimm sie auf die Hand. Nutzt du diesen Effekt, erhältst du bei Spielende neun zusätzliche Prestigepunkte. Dieser Marker kann im 3. Jahr nicht genutzt werden.





Zusätzliches Spielmaterial



Fallenmarker



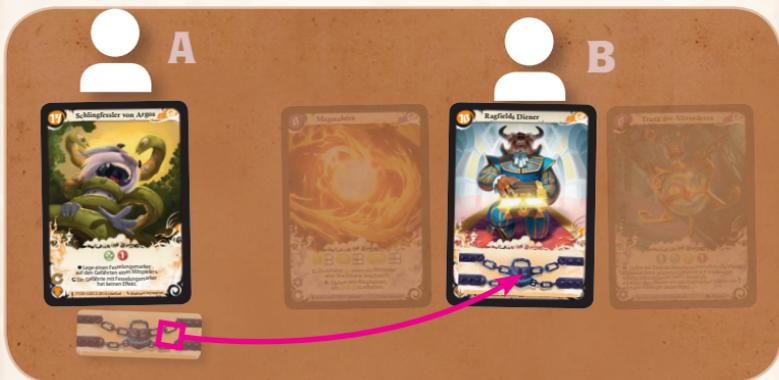
Lege einen Fallenmarker über Urms Seelenkäfig, wenn dieser ins Spiel kommt.



Fesselungsmarker



Lege einen Fesselungsmarker auf einen Gefährten eines Mitspielers, wenn der Schlingfessler von Argos ins Spiel kommt. Entferne den Fesselungsmarker, wenn der Schlingfessler von Argos aus dem Spiel genommen wird.



Repliken-Machtkarten



Repliken-Machtkarten kommen über den „Replikator von Eolis“ ins Spiel.

Die Anzahl der Repliken-Machtkarten ist auf zehn begrenzt.

Erweiterungen zum Glossar

- **Aufrichten:** Eine zuvor aktivierte, also auf die Seite gedrehte Machtkarte wird wieder in ihre aufrechte Position zurückgedreht. Eine Karte aufzurichten bedeutet, dass ihr Effekt erneut genutzt werden kann.
- **Spielbereich:** Gesamter Bereich, in dem das Spiel stattfindet.
- **Aus dem Spiel entfernen:** Eine Karte zurück in die Spieleschachtel legen. Diese Karte wird im laufenden Spiel nicht mehr weiter verwendet.

- **Aus dem Spiel nehmen:** Die Aktion, wenn eine Karte geopfert oder zurück auf die Hand genommen und damit aus dem Spiel genommen wird.

Weitere Erläuterungen zu den Regeln

Reihenfolge bei Rundenenden-Effekten: Effekte, die „am Rundenende“ eintreten, werden in Zugreihenfolge durchgeführt. Jeder Spieler kann wiederum seine Rundenenden-Effekte in beliebiger Reihenfolge ausführen.

***Beispiel:** Julian und Theo spielen. Julian ist Startspieler. Er führt seine Rundenenden-Effekte in der Reihenfolge seiner Wahl aus. Danach führt Julian seine Rundenenden-Effekte in der Reihenfolge seiner Wahl aus.*

Auswahl des Startspielers: Beim Pfad des Schicksals wird der Startspieler wie im Basisspiel festgelegt, aber noch vor Beginn der Spieleröffnung.

Liste der Karten mit Erläuterungen



Machtkarten



1/20 Drachenseele

- Die Beschwörung der Drachenseele kostet nichts.
- Zur Aktivierung musst du allerdings einen Kristall abgeben.
- Der Effekt kann nicht auf die Drachenseele selbst, eine andere Drachenseele, oder Raven den Usurpator, der eine solche mit nutzt, angewendet werden.



2/20 Magmakern

- Die Beschwörungskosten des Magmakerns hängen von der Spieleranzahl ab.
- Der Effekt bezieht sich nicht auf Karten, die zwar ins Spiel kommen, aber nicht beschwört werden (z.B. durch Effekte der Kristallkugel, des Kelchs der Prophezeiung, etc.).



3/20 Wendung des Schicksals

- Die Wendung des Schicksals wird nur im Laufe der Spieleröffnung ausgeführt.
- Führe den Effekt aus, nachdem die Spieler ihre neun Machtkarten ausgewählt haben, aber bevor sie ihre Decks unter die Bibliotheksmarker legen. Dann entferne die Wendung des Schicksals (lege sie zurück in die Schachtel, nicht auf den Ablagetapel).
- Es darf keine Wendung des Schicksals mehr im Nachziehstapel enthalten sein (alle Wendungen des Schicksals werden vor dem Turnier aussortiert).
- Spielen zwei Spieler eine Wendung des Schicksals, ziehen sie die Machtkarten in Zugreihenfolge.
- Die gezogenen Karten bleiben vor den Mitspielern geheim.
- Sollte doch eine Wendung des Schicksals während des Turniers gezogen, aufgedeckt oder angesehen werden, wird sie aus dem Spiel entfernt, und der Vorgang wiederholt.



4/20 **Trank der Altvorderen**

- Opferst du den Trank der Altvorderen, musst du zwei der vier möglichen Effekte ausführen.
- Die Reihenfolge der Effekte bleibt dir überlassen.
- Der Umwandlungseffekt des Tranks der Altvorderen ist derselbe, wie derjenige des Tranks des Lebens aus dem Basisspiel.
- Wenn du dich entscheidest, zwei Machtkarten zu ziehen, musst du eine davon behalten, und die andere abwerfen.



5/20 **Quelle von Ethiel**

- Wenn du am Rundenende keine Machtkarte auf der Hand hast, ziehe deinen Magiestein auf der Kristalltafel 3 Felder vorwärts.
- Bei Jahreswechsel nutzt du diesen Effekt, bevor du die Machtkarten des nächsten Jahres erhältst.



6/20 **Zählwerk von Colof**

- Um den permanenten Effekt zu nutzen, musst du nicht am meisten Machtkarten im Spiel haben. Es genügt, wenn ein einziger Mitspieler weniger Machtkarten im Spiel hat.
- Ist dies der Fall, darfst du den Jahreszeitenwürfel, der nicht ausgewählt wurde, erneut werfen, bevor der Jahreszeitenmarker gezogen wird.
- Du kannst nicht die Aktionen auf dem Jahreszeitenwürfel ausführen – der Zweck dieses Würfels besteht wie im Basisspiel lediglich darin, das Vorrücken des Jahreszeitenmarkers festzulegen.



7/20 **Kelch der Ewigkeit**

- Energiemarker, die auf dem Kelch der Ewigkeit liegen, bleiben unbeeinflusst von Karten wie Rattus Nachtschatten, der Laterne von Xidit, der Wundersamen Kiste oder dem Horn des Bettlers.
- Um mit dem Kelch der Ewigkeit eine Karte ins Spiel zu bringen, ist das nötige Wissen von der Beschwörungslehre erforderlich.
- Wird der Kelch der Ewigkeit aus dem Spiel genommen, geopfert, etc., während noch Energie darauf liegt, so wird diese abgeworfen.



8/20 **Stab des Winters**

- Durch den Effekt wird jede Art von Energie aus der Reserve in je drei Kristalle umgewandelt (nicht zusätzlich).
- Beispiel:** Paul hat einen Stab des Winters. Er wandelt im Winter zwei Wasserenergie und eine Feuenergie um, und erhält 9 Kristalle.

- Da im Winter alle deine Energiemarker als Erdenergie betrachtet werden, kannst du damit z. B. auch Machtkarten beschwören oder aktivieren, die hierzu Erdenergie benötigen.
- Du kannst den Stab des Winters aktivieren, um einen Magischen Gegenstand abzuwerfen, und dafür drei Energiemarker aus dem Vorrat zu erhalten.
- Der permanente Effekt der Karte bleibt auch wirksam, wenn sie in dieser Runde aktiviert wurde.



9/20 **Amulett der Gruft**

- Liegen weniger als drei Karten auf dem Ablagestapel, wende den Effekt so weit es geht in der angegebenen Reihenfolge an.



10/20 **Replikator von Eolis**

- Wenn du den Replikator von Eolis aktivierst, bringe eine Repliken-Machtkarte ins Spiel.
- Diese Replik wird als Magischer Gegenstand betrachtet und bringt dir bei Spielende sieben Prestigepunkte ein.
- Dein Wissen von der Beschwörungslehre muss entsprechend groß sein, damit du eine Repliken-Machtkarte ins Spiel bringen darfst.
- Repliken im Spiel sind vom Stab des Frühlings, dem Magischen Parasit, Yjangs vergessener Vase etc. nicht betroffen.
- Die Anzahl an Repliken-Machtkarten ist begrenzt. Ist der Repliken-Stapel aufgebraucht, kann der Replikator von Eolis nicht mehr genutzt werden.
- Repliken werden nie zurück auf die Hand genommen. Stattdessen werden sie aus dem Spiel entfernt.
- Repliken können ausschließlich durch den Replikator von Eolis oder Raven dem Schmarotzer, der einen Replikator mit benutzt, ins Spiel gebracht werden.



11/20 **Harfe von Estoria**

- Du kannst die Harfe von Estoria auch aktivieren, um drei Kristalle zu erhalten, wenn dein Wissen von der Beschwörungslehre nicht mehr erhöht werden kann (15).



12/20 **Ring der Zeit**

- Die Beschwörungskosten des Rings der Zeit hängen von der Spieleranzahl ab.
- Der Effekt des Rings der Zeit kann immer ausgelöst werden, wenn der Jahreszeitenmarker vorgezogen wird – ob durch den Stiefel der Zeit oder den Jahreszeitenwürfel.
- Der Effekt wird nur ausgelöst, wenn sich der Jahreszeitenmarker innerhalb eines Zuges um drei oder mehr Felder vorwärts gezogen wird.



13/20 **Arus' Mimic**

Keine weiteren Anmerkungen.



14/20 **Carnivora Strombosea**

- Dein Wissen von der Beschwörungslehre wird nur reduziert, wenn du dich dafür entscheidest, die Machtkarte auf die Hand zu nehmen.
- Dein Wissen von der Beschwörungslehre kann aufgrund von Carnivora Strombosea nicht reduziert werden, wenn es deswegen unter die Anzahl deiner im Spiel befindlichen Machtkarten sinken würde. Dies schützt dich nicht vor Effekten anderer Karten, wie zum Beispiel dem Dämon von Argos oder dem Falken von Argos, aufgrund derer du dein Wissen von der Beschwörungslehre reduzieren musst.
- Erlaubt dir dein Wissen von der Beschwörungslehre keine weitere Machtkarte im Spiel, darfst du die Karte nach dem Ansehen nicht auf die Hand nehmen, sondern musst sie wieder zurück auf den Nachziehstapel legen.



15/20 **Urms Seelenkäfig**

- Der Effekt von Urms Seelenkäfig gilt auch für dich selbst.
- Urms Seelenkäfig betrifft Machtkarten, wenn sie ins Spiel gebracht werden, genau wie der Kelch der Ewigkeit, der Trank der Träume, der Replikator von Eolis, die Kristallkugel, etc.
- Entscheidet sich ein Spieler, seine Machtkarte umgehend abzuwerfen, muss er dennoch ihre Beschwörungskosten zahlen, ohne jedoch ihren Effekt auszulösen.
- Anstatt die beschwörte Karte abzuwerfen, kann ein Spieler auch eine Machtkarten opfern, die er bereits ins Spiel gebracht und unter seiner Kontrolle hat.
- Hat ein Spieler keine Machtkarten im Spiel, muss er die soeben beschwörte Machtkarte abwerfen.
- Urms Seelenkäfig kann auch seinerseits geopfert werden.
- Wird Urms Seelenkäfig (ob mit oder ohne Fallenmarker) wieder auf die Hand genommen und erneut ins Spiel gebracht, wird erneut ein Fallenmarker darauf gelegt.



16/20 **Ragfields Diener**

- Für Spieler mit weniger als 10 Kristallen hat der Effekt von Ragfields Diener keine Wirkung.
- Die Karten werden in Spielerreihenfolge gezogen, beginnend mit dem Spieler, der Ragfields Diener beschworen hat.



17/20 **Schlingfessler von Argos**

- Lege einen Fesselungsmarker auf den Gefährten eines Mitspielers, sobald du den Schlingfessler von Argos ins Spiel bringst. Der Fesselungsmarker macht alle Effekte (permanente wie zu aktivierende) dieses Gefährten unwirksam.
- Entferne den Fesselungsmarker, wenn der Schlingfessler von Argos aus dem Spielbereich entfernt wird.
- Du kannst den Schlingfessler von Argos auch beschwören, obwohl kein Mitspieler einen Gefährten im Spiel hat, allerdings verfällt dann sein Effekt.



18/20 **Los Knecht**

- Nur als Spieler, der Los Knecht ursprünglich ins Spiel bringt, kannst du den sofortigen Effekt nutzen. Mitspieler, die Los Knecht später weitergegeben bekommen, nicht.
- Solange du Los Knecht hast, kannst du auf keinem Wege Kristalle erhalten.
- Los Knecht verhindert nicht die Anwendung anderer Karten wie dem Magischen Parasiten, Figrim dem Habgierigen oder den Diebischen Feen: Mitspieler verlieren immer noch Kristalle, allerdings erhältst du mit Los Knecht diese Kristalle nicht.
- Du kannst auch mit Los Knecht Energie umwandeln, allerdings erhältst du keine Kristalle.
- Auch mit Los Knecht kannst du Kristalle verlieren.



19/20 **Otus das Orakel**

- Ziehe so viele Karten wie Spieler mitspielen und lege sie in der Tischmitte aus.
- Jeder Spieler kann pro Zug eine davon beschwören. Gegebenenfalls können Spieler dies in späteren Zügen erneut tun, wenn Karten in der Tischmitte liegenbleiben.
- Diese Machtkarten werden als beschwört betrachtet und sind daher gegebenenfalls von Effekten anderer Karten wie dem Stab des Frühlings, dem Magischen Parasiten, Yiangs vergessener Vase oder der Hand des Schicksals betroffen.
- Bei Spielende werden Karten, die noch immer in der Tischmitte liegen, abgeworfen.
- Wird Otus das Orakel aus dem Spiel genommen, werden die mit ihm verbundenen Machtkarten aus der Tischmitte entfernt.



20/20 **Malice Nachtschatten**

- Du musst eine deiner Machtkarten an den Mitspieler mit den wenigsten Machtkarten im Spiel weitergeben, auch, wenn du selbst noch weniger im Spiel hast als dieser.
- Die Machtkarte, die du weitergibst, muss nicht eine von den soeben gezogenen sein.
- Haben mehrere Mitspieler gleichermaßen am wenigsten Machtkarten im Spiel, kannst du entscheiden, welchem von ihnen du eine Machtkarte gibst.



21/20 **Igramul der Verbanner** (Autor: Federico Latini)

- Du erhältst nur Energie, wenn die genannte Karte abgeworfen wird.
- Du erhältst keine Energie, wenn die Beschwörungskosten der Karte nur aus Kristallen besteht.
- Werden beide Exemplare der Karte gezeigt, werden beide abgeworfen.
- Werden beide Exemplare der Karte gezeigt, erhältst du die Energie der Beschwörungskosten dennoch nur einfach.



Karten der Verwünschungen



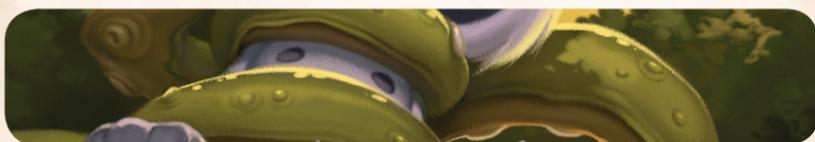
1 Göttliche Fügung

- Die Spieler spielen zusätzlich mit dem Würfel des Schicksals (s. S. 3 der Spielregel).



2 Arus' Machenschaften

- Immer, wenn das Jahr wechselt, müssen alle Spieler je eine Machtkarte von ihrer Hand an ihren Mitspieler links weitergeben.
- Diese Weitergabe geschieht gleichzeitig.
- Hat ein Spieler nur eine einzige Machtkarte auf der Hand, MUSS er diese nach links weitergeben.
- Hat ein Spieler keine Machtkarte auf der Hand, muss er auch keine weitergeben, erhält aber gegebenenfalls eine von seinem Mitspieler rechts.
- Auch der Jahreswechsel bei Spielende löst eine solche Weitergabe aus.



3 Io's Meisterschaft

- Immer, wenn ein Spieler bei der Umwandlung von Energie 15 oder mehr Kristalle auf einmal erhält, darf er sich die oberste Karte vom Nachziehstapel ansehen und entweder auf seine Hand nehmen oder abwerfen.



4 Im Rhythmus der Jahreszeiten

- (Erde, Feuer und Luft), zieht seinen Magiestein auf der Kristalltafel 4 Felder vorwärts.
- Die Reihenfolge wird durch die Regel bei Rundenenden-Effekten (S. 7) bestimmt.



5 Ruf der Leere

- Immer, wenn das Jahr wechselt, muss jeder Spieler eine seiner Machtkarten opfern.
- Beim Jahreswechsel vom ersten zum zweiten Jahr trifft der Effekt nicht auf Spieler zu, die mindestens 15 Kristalle haben.
- Beim Jahreswechsel vom zweiten zum dritten Jahr trifft der Effekt nicht auf Spieler zu, die mindestens 30 Kristalle haben.
- Beim letzten Jahreswechsel trifft der Effekt nicht auf Spieler zu, die mindestens 50 Kristalle haben.
- Der Effekt tritt nicht bei zusätzlichen Jahreswechseln aufgrund von Karteneffekten ein, z.B. des Stiefels der Zeit.



6 Macht des Schicksals

- Zusätzlich zu den Regeln zur Göttlichen Fügung zieht ein Spieler immer, wenn er den Würfel des Schicksals wirft, seinen Magiestein auf der Kristalltafel 3 Felder vorwärts.
- Der Spieler führt dann die Aktionen auf dem Würfel des Schicksals aus.



7 Fruchtbares Grab

- Einmal im Spiel darf jeder Spieler, während er am Zug ist, den gesamten Ablagestapel durchsehen. Den üblichen Regeln folgend, darf er eine dieser Machtkarten beschwören, als habe er sie auf der Hand. Er muss Beschwörungskosten bezahlen sowie das nötige Wissen von der Beschwörungslehre aufweisen.
- Die Machtkarte wird als beschworen betrachtet, ist also auch von den Effekten des Stabes des Frühlings, dem Magischen Parasiten, Yiangs vergessener Vase, etc. unterworfen.



8 Rückenwind

- Am Rundenende kann jeder Spieler eine Luftenergie abwerfen, und seinen Magiestein auf der Kristalltafel 4 Felder vorwärts ziehen.
- Die Reihenfolge wird durch die Regel bei Rundenenden-Effekten (S. 7) bestimmt.



9 Natürliches Gleichgewicht

- Jede Energieart ist bei ihrer Umwandlung zwei Kristalle wert, in allen Jahreszeiten. Die unterschiedlichen Werte der Energiearten auf dem Energie-Kristallgitter sind damit aufgehoben.

Beispiel: Paul entscheidet sich im Winter, 1 Wasserenergie, 1 Feuerenergie und 1 Erdenergie umzuwandeln. Aufgrund des Natürlichen Gleichgewichts erhält er 6 Kristalle.

- Die Effekte des Geldbeutels von Io und andere Umwandlungsboni gelten weiterhin zusätzlich.
- Auch die Effekte der Waage von Ishtar, dem Trank des Lebens und dem Trank der Altvorderen gelten wie bisher.



10 Sich kreuzende Schicksale

- Aufgrund Sich kreuzender Schicksale ändert sich die Spieleröffnung.
- Mit dieser Verwünschung erhält jeder Spieler zu Beginn der Spieleröffnung neun Machtkarten. Allerdings wählt jeder Spieler die erste Karte nicht für sich selbst aus, sondern legt sie verdeckt vor seinem Mitspieler links ab. Diese Karte ist also die erste der endgültig ausgewählten neun Karten dieses Spielers.
- Ansonsten bleibt der Ablauf der Spieleröffnung unverändert. Weitere Karten werden wie im Basisspiel ausgewählt.
- Das Turnier wird wie üblich ausgeführt.

DANK :
Daniel Danzer (Übersetzung).



Haben Sie ein Problem?
WIR HELFEN IHNEN!
www.asmodee.com

Verzaubert von
Seasons?

Lords of XIDIT

Das Königreich Xidit braucht dich!

Das Südliche Heer hat sich erhoben. Chimären, Riesen und Drachen haben Finsternis gebracht und stehen nun vor den Toren von Xidits herrlichen Städten.

Selbst der Orden der Hochmagier – verehrte Wächter von Argos – tut sich schwer, die Bedrohung im Zaum zu halten.

Als einer der fünf Idrakys, Erben der großen Dynastien des Königreichs, fällt es dir zu, die Wächter zu unterstützen und das Königreich zurückzuerobern.



Bereise das Königreich, schare Kämpfer um dich und spreng die Belagerungsringe.
Deine tapferen Taten sollen belohnt werden
und ganz Xidit dich preisen!



Werde im August 2014 zur lebenden Legende

15



Seasons

PATH OF DESTINY



24 rue de la Tranchée
86000 Poitiers — FRANCE

www.libellud.com