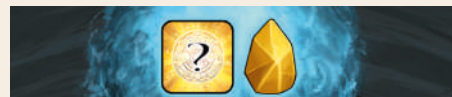


ANEKS I: DRZEWA

- 01** Natychmiast **Rozpocznij Procesję**, poruszając swoje Strażniczki za darmo o 1 krok.



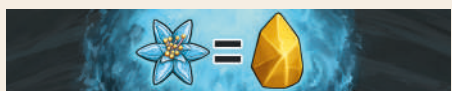
- 02** Zyskujesz 1 żółty żeton Akcji i 1 sztukę Złota.



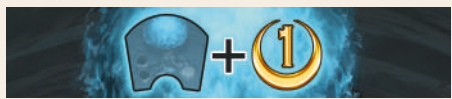
- 03** Możesz używać zielonych żetonów Akcji tak jak żółtych żetonów Akcji.



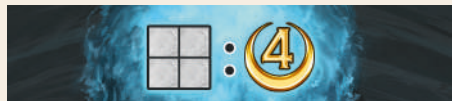
- 04** Gdy zużywasz Zasoby, możesz używać Kwiatów tak jak Złota.



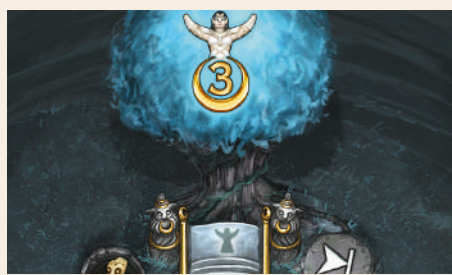
- 05** Na koniec gry, zdobądź 1 Punkt za każde posiadane niebieskie Drzewo.



- 06** Na koniec gry, zdobądź 4 Punkty za każdą grupę złożoną z minimum 4 identycznych sąsiadujących symboli Akcji w twoim obszarze Losu.



- 07** W trakcie Procesji możesz poruszyć Strażniczkę o 1 krok z sąsiadującego kafelka Ścieżki na ten kafelek Drzewa. Na koniec gry, zdobądź 3 Punkty, jeśli znajduje się tu Strażniczka.



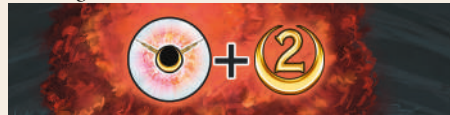
- 11** Na koniec gry, zdobądź 1 Punkt za każde posiadane czerwone Drzewo.



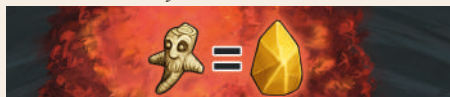
- 12** Zyskujesz 2 niebieskie żetony Akcji.



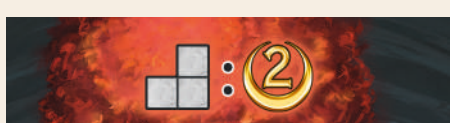
- 13** Na koniec gry, zdobądź 2 dodatkowe Punkty za każde posiadane czerwone Ognisko.



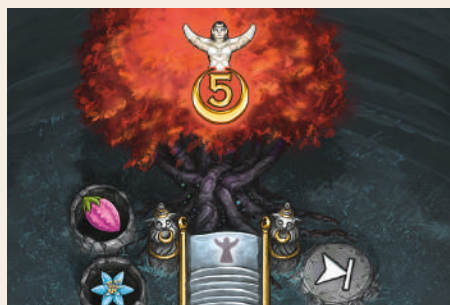
- 14** Gdy zużywasz Zasoby, możesz używać Korzeni tak jak Złota.



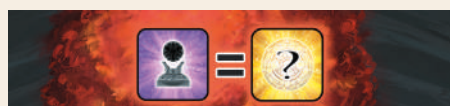
- 15** Na koniec gry, zdobądź 2 Punkty za każdą grupę złożoną z minimum 3 identycznych sąsiadujących symboli Akcji w twoim obszarze Losu.



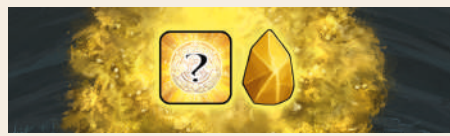
- 16** W trakcie Procesji możesz poruszyć Strażniczkę o 1 krok z sąsiadującego kafelka Ścieżki na ten kafelek Drzewa. Na koniec gry, zdobądź 5 Punktów, jeśli znajduje się tu Strażniczka.



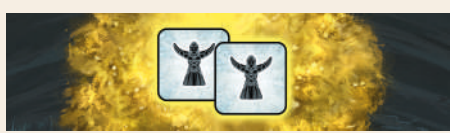
- 17** Możesz używać fioletowych żetonów Akcji tak jak żółtych żetonów Akcji.



- 21** Zyskujesz 1 żółty żeton Akcji i 1 sztukę Złota.



- 22** Zyskujesz 2 białe żetony Akcji.



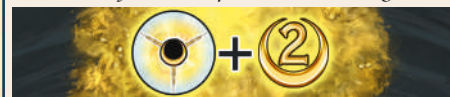
- 23** Natychmiast wykonaj kolejną turę.



- 24** Na koniec gry, zdobądź 1 Punkt za każde posiadane żółte Drzewo.



- 25** Na koniec gry, zdobądź 2 dodatkowe Punkty za każde posiadane żółte Ognisko.



- 26** Na koniec gry, zdobądź po 5 Punktów (zamiast po 3) za każdy niewykorzystany kafelek Losu.



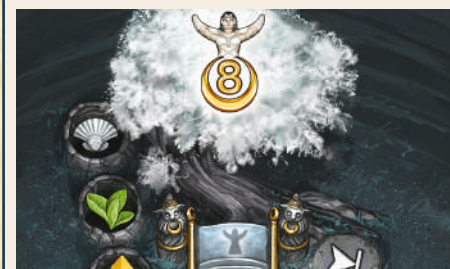
- 31** Otrzymaj Zadanie z dowolnej Wyspy i umieść je na swojej planszy Gracza, a w jego miejsce umieść jeden ze swoich żetonów Ofiary. Zasoby na wyspie i żetony Ofiary mogą się od siebie różnić.



- 32** Wybierz jeden z twoich kafelków Losu umieszczonych w obszarze Losu. Zgodnie ze zwykłymi zasadami, zyskaj wszystkie żetony Akcji z tego i sąsiadujących kafelków. Nie otrzymujesz jednak premii za zakryte symbole, ani za Wydarzenia odnoszące się do umieszczania kafelków Losu.



- 33** W trakcie Procesji możesz poruszyć Strażniczkę o 1 krok z sąsiadującego kafelka Ścieżki na ten kafelek Drzewa. Na koniec gry, zdobądź 8 Punktów, jeśli znajduje się tu Strażniczka.



- 34** Na koniec gry, zdobądź 2 dodatkowe Punkty za każde posiadane niebieskie Ognisko.

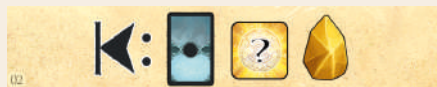


ANEKS II: STWORZENIA

- 01 KRYSTAŁOWY SMOK**
Gdy musisz **zużyć Zasoby** (oprócz Złota), możesz zużywać dowolne Zasoby. Na koniec gry, zdobądź 2 Punkty za każdy kafelek Ścieżki z Kryształem w **innym** kolorze niż sąsiadujące Ognisko.



- 02 DĘBOŁĄZ**
Weź natychmiast 1 dostępnego Specjalistę i zyskaj dodatkowo 1 sztukę Złota oraz 1 żółty kafelek Akcji.



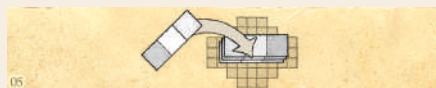
- 03 ROPUCHA GROMU**
Jeśli nie gracie z modułem **Wydarzeń**, odrzuć ten kafelek i wylosujcie inny w jego miejsce. Za każdy razem, gdy zostaje odkryta **karta Wydarzenia**, odkryj 1 wyłącznie dla siebie dodatkowe Wydarzenie i połącz je obok swojej planszy. Możesz korzystać z obu kart Wydarzeń.



- 04 TKACZ WRÓŻB**
Gdy **UMIESZCZASZ KAFELEK LOSU**, możesz wybrać dowolny z twoich niewykorzystanych kafelków Losu.



- 05 PRZEPOWIADAJĄCA SALAMANDRA**
Gdy **UMIESZCZASZ KAFELEK LOSU**, możesz kłaść go na kafelkach leżących już w obszarze Losu. Zawsze, gdy korzystasz z tej zdolności, musisz zakryć 3 symbole znajdujące się w tej samej warstwie. Następnie otrzymujesz 3 żetony Akcji za symbole na nowym kafelku Losu i 3 żetony Akcji za zakrywane symbole (w sumie dokładnie 6 żetonów).



- 06 PANCERNY ŻÓŁW**
Gdy zużywasz 1 niebieski żeton Akcji, aby **PRZEMIEŚCIĆ STATEK**, możesz przemieścić go na dowolną wyspę.



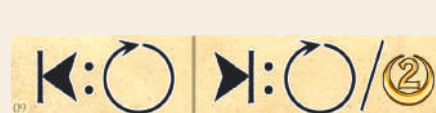
- 07 KSIĘŻYCOWY PTAK**
Gdy **UŻYWASZ WIELKIEGO OGNISKA**, możesz go nie obracać. Za każdym razem, gdy umieszczasz Portal, możesz go umieścić na pierwszym wcięciu od lewej lub od prawej strony (nadal musi pasować).



- 08 LEŚNY KOT**
Zdobądź Punkty za posiadanych **Starszych** dopiero w trakcie Zakończenia gry (zamiast natychmiast).



- 09 BLADY ŚWIETLIK**
Po **swojej pierwszej i ostatniej turze** wykonujesz 1 dodatkową turę. Jeśli zrezygnowałeś z wykonania swojej ostatniej dodatkowej tury, zdobądź zamiast tego 2 Punkty.



ANEKS III: WYDARZENIA

- 01 W trakcie wszystkich akcji:**
Gdy zużywasz Zasoby (oprócz Złota), możesz używać dowolnych Zasobów.

- 02 Gdy Umieszczasz Kafelek Losu:**
Możesz zatrzymać do 2 żetonów Akcji w twoich zasobach przed umieszczeniem kafelka Losu.

- 03 Gdy Umieszczasz Kafelek Losu:**
Zyskaj dodatkowo 1 żeton Akcji odpowiadający jednemu z 3 symboli na tym kafelku.

- 04 Gdy Umieszczasz Kafelek Losu:**
Zdobądź po 2 Punkty za każdą grupę 3 lub 4 identycznych symboli, którą tworzysz, umieszczając ten kafelek.

- 05 Gdy Umieszczasz Kafelek Losu:**
Zdobądź 2 Punkty, jeśli zakrywasz nim lub .

- 06 Gdy Budujesz Ścieżkę:**
Natychmiast zyskaj wskazany Zasób.

- 07 Gdy Budujesz Ścieżkę:**
Koszt budowy każdego kafelka Ścieżki wynosi 1 zielony żeton Akcji.

- 08 Gdy Przemieszczasz Statek:**
Możesz za darmo przemieścić go o 1 szlak wodny dalej, ale wciąż musisz zużyć co najmniej 1 niebieski żeton Akcji.

- 09 Gdy Przemieszczasz Statek:**
Możesz zużyć 1 niebieski żeton Akcji, aby poruszyć go na dowolną wyspę, na której znajduje się już inny Statek.

- 10 Gdy Otrzymujesz Zadanie:**
Nie musisz zużywać Zasobu przedstawionego na żetonie Ofiary.

- 11 Gdy Otrzymujesz Zadanie:**
Nie musisz zużywać Zasobu przedstawionego na wyspie.

- 12 Gdy Otrzymujesz Zadanie/Odnajdujesz Strażniczkę:**
Możesz Otrzymać Zadanie/Odnaleźć Strażniczkę z jednej z bezpośrednio sąsiadujących wysp bez przemieszczania się tam.

- 13 Gdy Rozpoczynasz Procesję:**
Jeśli Strażniczka w twoim kolorze graca zyskuje Zasób, otrzymujesz 1 taki Zasób więcej.

- 14 Gdy Rozpoczynasz Procesję:**
Jeśli Strażniczka w twoim kolorze graca zyskuje co najmniej 1 Zasób, możesz wybrać jakie to będą Zasoby (nawet Złoto).

- 15 Gdy Odnajdujesz Strażniczkę:**
Zyskaj 1 dodatkową sztukę Złota.

- 16 Gdy Odnajdujesz Strażniczkę:**
Zyskaj 1 dodatkowy żółty żeton Akcji.

- 17 Gdy Używasz Wielkiego Ogniska:**
Możesz nie obracać Ogniska.

- 18 Gdy Używasz Wielkiego Ogniska:**
Gdy zużywasz co najmniej 1 fioletowy żeton Akcji, możesz obrócić Wielkie Ognisko o 1 pole więcej, niż za ile zapłaciłeś.

- 19 Gdy Rekrutujesz Gnoma:**
Musisz zużyć tylko 1 Zasób widoczny na Gnomie i 1 brązowy żeton Akcji.

- 20 Gdy Rekrutujesz Gnoma:**
Gdy rekrutujesz Starszego Gnoma, zdobywasz natychmiast 2 Punkty.

- 21 Gdy Wysyłasz Nowicjusza do Wysockiej Rady:**
Gdy umieszczasz jednego ze swych Nowicjuszy na polu Wysockiej Rady: Zyskaj dodatkową 1 sztukę Złota.



BONFIRE · LEŚNE STWORZENIA I PRADAWNE DRZEWA

W **BONFIRE** dowiedzieliście się wiele o świecie Asperii i jego mieszkańcach. W tym rozszerzeniu odkryjecie współistniejące z gnomami **Pradawne Drzewa i Stworzenia** o wyjątkowych zdolnościach.

Na rozszerzenie składają się 3 moduły: **Pradawne Drzewa**, **Stworzenia** oraz **Wydarzenia**, a także komponenty dla 5. gracza i zestaw naklejek do ozdobienia Zasobów.

We wszystkich modułach obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej, ale każdy z nich oferuje nowe możliwości.

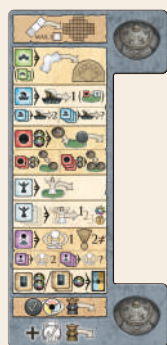
Moduły możecie wprowadzać do gry oddzielnie lub łącząc je ze sobą.

KOMPONENTY I ZASADY ROZGRYWKI DLA 5 GRACZY

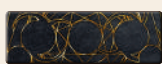
Jako ostatnia dotarła do miasta grupa gnomów znad Czarnego Nurtu, która musiała pokonać najdłuższą drogę. Także i im przyjazna Strażniczka objaśniła czekające na nich zadania, pozwalające udowodnić swoje cnoty.

DODATKOWE KOMPONENTY

Komponenty dla czarnego gracza:



1 Lista Akcji



8 kafelków Losu



1 znacznik "0/50"



10 żetonów Ofiary



1 znacznik Punktów Zwycięstwa



1 Statek



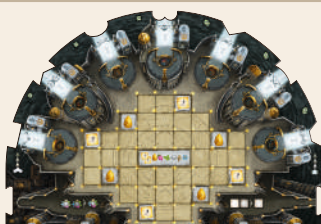
1 Strażniczka



7 Nowicjuszy



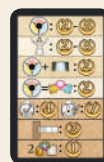
1 kafelek Początkowy Strażniczki



1 plansza Gracza



1 Przybudówka (Taras)



1 karta Punktowania (do Punktacji Końcowej)



7 Portali



18 Zasobów



21 żetonów Akcji



8 żetonów Mnożenia

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Umieście po 2 **dodatkowe Zadania** na każdej z 4 **wysp** ze **Strażniczkami**. W trakcie akcji **Otrzymywanie Zadań**, możesz otrzymać jedno z tych Zadań, płacąc za nie o 1 Zasób mniej, ponieważ na tych wyspach nie ma żadnych symboli Zasobów. Umieście po 5 **Portalach** na każdym polu wokół Wielkiego Ogniska.

Uwaga: W rozgrywkach 5 osobowych wciąż używa się takiej samej liczby Strażniczek, przez co musicie bardziej o nie rywalizować. Jeżeli wyczerpie się pula Zasobów lub żetonów Akcji możecie użyć **żetonów Mnożenia**: Połóżcie Zasób lub żeton Akcji na żetonie Mnożenia, aby oznaczyć, że posiadacie jego 3 sztuki.

TWÓRCY

Autorzy: **Stefan Feld i Tim Schleimer**

Ilustracje i opracowanie

graficzne: **Dennis Lohausen**

Nadzór: **Ralph Bruhn**

Tłumaczenie: **Tim Schleimer**

Edycja polska:

Skład: **Mateusz Cieślak**

Tłumaczenie: **Jan Maurycy Świąćicki**



Edycja Polska:

© 2021 **Portal Games Sp. z o.o.**

ul. H. Sienkiewicza 13

44-190 Knurów

www.portalgames.pl



© 2021 **Hall Games**

Ralph Bruhn

Herderstr. 36

D-53332 Bornheim, Germany

www.hallgames.de

Wszystkie prawa zastrzeżone. Powielanie lub rozpowszechnianie instrukcji, komponentów gry oraz ilustracji jest zabronione bez otrzymania pisemnej zgody. Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



MODUŁ 1: PRADAWNE DRZEWA

Gdy na sękatych konarach pradawnych drzew rozkwitły delikatne kwiaty, serca Gnomów napełniły się radością i nadzieją. Najwidoczniej sama aura roztaczana przez Strażniczki przywróciła życie najstarszym drzewom Asperii.

DODATKOWE KOMPONENTY



1 plansza Drzew



Posiadaj 1 żółte Drzewo.



Posiadaj niebieskie, czerwone i żółte Drzewo.



Posiadaj 4 Drzewa w tym samym kolorze (nie białe).



6 żetonów Strażniczek

3 Zadania

(po 1 w każdym kolorze)

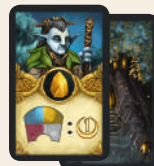


24 Drzewa

(7 niebieskich, 7 czerwonych, 6 żółtych, 4 białe)



1 Neutralny Nowicjusz



1 Gnom (Starszy)



1 karta Toma (do trybu Solo)

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Połóżcie **planszę Drzew**, tak aby sąsiadowała z Planszą Główną. Ilustracja na niej powinna łączyć się z ilustracją na Planszy Głównej w pobliżu kafelków Ścieżki. Na planszy Drzew znajdują się również miejsca na stosy kafelków Ścieżki.

2. Potasujcie **24 Drzewa** i połóżcie je w odkrytym stosie na pierwszym polu od prawej.

3. Dobierzcie 4 Drzewa i umieśćcie je na pozostałych polach, tak aby łącznie było odkrytych 5 Drzew.

4. Połóżcie **Neutralnego Nowicjusza** na Wspólnym Zadaniu.



5. Dołóżcie dodatkowego **Starszego** do pozostałych 6 kart Starszych z gry podstawowej. Zdolność tego Starszego to: "Otrzymujesz po 1 punkcie za każde posiadane Drzewo".

6. Potasujcie **6 żetonów Strażniczek** i umieśćcie losowo 4 z nich obok ikon Strażniczek przedstawionych na planszy. Pozostałe dwa żetony odłóżcie z powrotem do pudełka.



Jeżeli umieściliście ten żeton: Połóżcie na tym żetonie 6 różnych żetonów Akcji w stosie w losowej kolejności.

PRZEBIEG GRY

a) Po rozpatrzeniu akcji **ROZPOCZYNANIE PROCESJI**, możesz **umieścić 1 Drzewo**, tak by sąsiadowało z kafelkiem Ścieżki ze Strażniczką:

1. Wybierz 1 z 3 pierwszych od lewej Drzew.
2. Zużyj Zasoby wskazane na lewej części tego Drzewa.
3. Dołóż to Drzewo do jednego ze swoich kafelków Ścieżki ze Strażniczką, obok którego nie ma jeszcze żadnego Drzewa. Jeśli nie posiadasz takiego kafelka Ścieżki, nie możesz wziąć Drzewa.
4. Przesuń pozostałe Drzewa w lewą stronę, tak aby znów było odkrytych 5 Drzew.



b) Każde Drzewo ma swoją unikatową zdolność:

- Są one przedstawione w koronach Drzew (dokładnie opisano je w sekcji **Aneks 1: Drzewa**).
- Prawa część Drzewa wskazuje kiedy i jak często możesz używać tej zdolności:



tylko raz, natychmiast dowolną liczbę razy tylko raz, na zakończenie gry

Zużyj 1 Kwiat.
Na koniec gry
otrzymujesz 1 Punkt
za każde posiadane
Czerwone Drzewo.



c) Na planszy Drzew, każda Strażniczka jest powiązana z **żetonem Strażniczek**. Jeśli w swoim mieście posiadasz Strażniczkę w odpowiadającym kolorze, za każdym razem gdy zdobywasz Drzewo, otrzymujesz także niewielką premię:



Otrzymujesz 1 Punkt.



Możesz wybierać spośród wszystkich 5 odkrytych Drzew.



Możesz zużyć 1 Zasób, aby otrzymać 1 żółty żeton Akcji.



Możesz umieścić Drzewo przy kafelku Ścieżki bez Strażniczki.



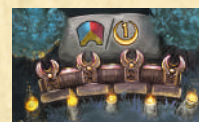
Możesz zużyć 1 Złoto, aby otrzymać 2 Punkty.



Otrzymujesz wierzchni żeton Akcji ze stosu na tym żetonie. Jeśli wzięłeś ostatni żeton ze stosu, natychmiast przygotuj nowy stos jak w przygotowaniu do gry.

d) Na planszy Drzew jest 1 **dodatkowe pole Wysokiej Rady**, na którym mogą zostać umieszczeni Nowicjusze. **Premia Wysokiej Rady:** „Otrzymujesz za darmo 1 z 3 pierwszych od lewej Drzew (w kolorze innym niż biały!) i umieszczasz je obok swojego kafelka Ścieżki. LUB: Zdobądź 1 Punkt.”

Następnie możesz normalnie skorzystać z premii odpowiedniej Strażniczki. Na koniec jak zwykle przesuń Drzewa w lewo, tak aby na planszy znajdowało się 5 odkrytych Drzew.



e) Posiadając 7 Drzew, wypełniasz **dodatkowe Wspólne Zadanie** przedstawione na planszy Drzew.

ZAKOŃCZENIE GRY

- Otrzymujesz **2 Punkty** za każde Drzewo znajdujące się przy Ognisku w tym samym kolorze.
- Otrzymujesz **2 Punkty** za każde białe Drzewo znajdujące się przy Ognisku w dowolnym kolorze.
- Otrzymujesz **Punkty** za każde Drzewo z **symbolem Zakończenia Gry**.
- Otrzymujesz **7 Punktów**, jeżeli wypełnisz Wspólne Zadanie - **POSIADAJ 7 DRZEW**.

Otrzymujesz 2 Punkty, ponieważ kolor Drzewa odpowiada kolorowi Ogniska oraz dodatkowe 3 Punkty za umieszczenie Strażniczki obok Drzewa.



TRYB SOLO

a) Przed rozpoczęciem gry podmień kartę pokazaną po prawej stronie na nową kartę.

b) Akcja **ODNALEZIENIA STRAŻNICZKI** jest teraz rozszerzona:

1. Weź dowolną Strażniczkę, której Tom jeszcze nie posiada.
2. Czy jest niezajęty kafelek Ścieżki:

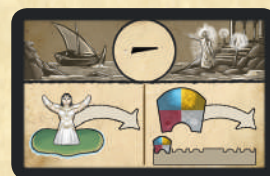
Tak: Umieść ją na pierwszym od lewej niezajętym kafelku Ścieżki. Weź pierwsze od lewej Drzewo z odkrytego rzędu i połóż je obok kafelka Ścieżki. Następnie uzupełnij pulę Drzew.

Nie: Umieść ją jak zwykle na kafelku Początkowym Strażniczek.

c) Tom nie używa zdolności Drzew i premii żetonów Strażniczek.

d) W trakcie Punktacji Końcowej Tom porusza wszystkie Strażniczki na sąsiadujące Ogniska, jeżeli są połączone Portalem.

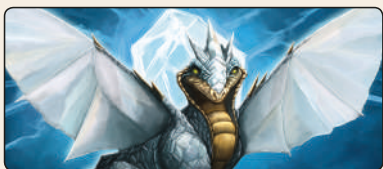
Następnie otrzymuje po **2 Punkty** za każde Drzewo w kolorze sąsiadującego z nim Ogniska oraz **Punkty** za Strażniczki, które znajdują się przy Ogniskach.



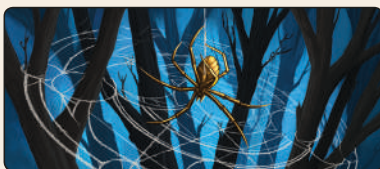
MODUŁ 2: LEŚNE STWORZENIA

Gnomy zawsze żyły w zgodzie z naturą. Dzięki temu zyskały szczególne miejsce w sercach wielu stworzeń zamieszkujących Asperię. Każde plemię Gnomów łączy wyjątkowa więź z jednym z gatunków stworzeń. Wykorzystywanie ich zdolności może być niezwykle pomocne w realizowaniu Zadań Strażniczek, a okazując im swe przywiązanie do zwierzęcych towarzyszy, macie jeszcze jedną szansę udowodnić im swe cnoty.

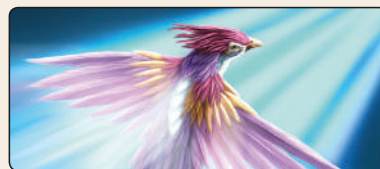
DODATKOWE KOMPONENTY: 9 KAFELKÓW STWORZEŃ.



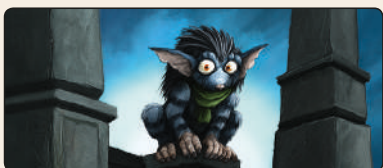
Skóra **Kryształowych Smoków** lśni blaskiem żywego światła załamującego się w pryzmaty ich łusek. Dzięki temu, światło wszystkich Ognisk przybiera identyczny kolor.



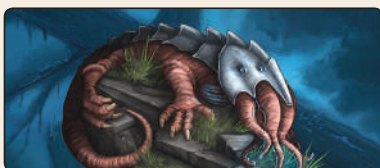
Tkacze Wróżb są jednymi z najstarszych mieszkańców Asperii i wciąż pamiętają dawne dni, gdy Magia wypełniała świat. Ich przedziwne sieci skrywają ponoć tajemnice samego Czasu.



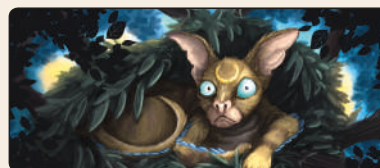
Księżycowe Ptaki odbijają światło Ognisk swymi migotliwymi skrzydłami, wprowadzając w zachwyt zaprzyjaźnione Gnomy.



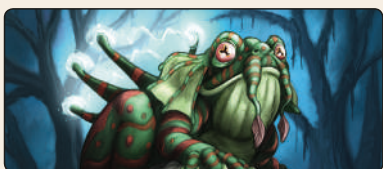
Gnomy wywodzą się od **Dębołazów**. Ponoć po dziś dzień istnieje ukryta dolina, w której ostatnie z nich żyją w zgodzie i przyjaźni z zamieszkującymi ją Gnomami.



Tylko najdzielniejsze Gnomy odważają się kłaść **Przepowiadające Salamandry** na swych głowach. Gdy tylko macki tych stworzeń otoczą skronie Gнома, ich nosiciel zyskuje niezwykłą moc kontrolowania losu.



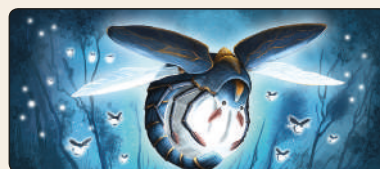
Igraszki **Leśnych Kotów** napędlają serca Gnomów radością i ciepłem. To dlatego Starsi spędzają z nimi tyle czasu. Młodzi zyskują dzięki temu wiele swobody w realizowaniu Zadań na swój sposób, bez zrzędzenia Starszych.



Dotknięcie wyrostków na plecach **Ropuch Gromu** wywołuje u niektórych Gnomów niezwykle wizje. Ten, kto wie jak je interpretować, zyska przewagę nad konkurentami.



Od zarania dziejów Gnomy pomagały świeżo wyklutym **Pancernym Żółwiom** w bezpiecznym dotarciu do wód Wielkiej Rzeki. Dorosłe Żółwie okazują swoją wdzięczność umożliwiając Gnomom podróże nawet na najdalsze wyspy.



Blade Świetliki zawsze noszą ze sobą fragment Ogniska i chętnie dzielą się swoją mocą z Gnomami. Łatwo jednak się męczą i długo dochodzą do siebie po takim wysiłku.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Po zakończeniu Przygotowania do Gry, ale **przed** rozpoczęciem pierwszej tury (tj. pomiędzy punktami 7 i 8 na stronie 5 instrukcji do gry podstawowej):
Potasujcie wszystkie kafelki Stworzeń i odkryjcie ich tyle, ilu graczy bierze udział w rozgrywce plus 2 (jeśli gracie **bez modułu Wydarzenia** i odkryjecie **Ropuchę Gromu** (03), podmieńcie ją na kolejne Stworzenie).
- Rozpoczynając od gracza siedzącego na prawo od Gracza Rozpoczynającego (i kontynuując w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara), każdy gracz wybiera 1 kafelek i umieszcza go poniżej swojej Listy Akcji. Odlóżcie niewybrane kafelki Stworzeń z powrotem do pudełka.
- Każdy z graczy będzie dysponował swoim Stworzeniem i jego zdolnościami przez całą grę (są one dokładnie opisane w **Aneksie II: Stworzenia**).

MODUŁ 3: WYDARZENIA

Nic dwa razy się nie zdarza, nawet na Asperii. Musicie więc chwycić każdy dzień i korzystać z możliwości, które wam daje.

DODATKOWE KOMPONENTY: 21 KART WYDARZEŃ

PRZYGOTOWANIE DO GRY I PRZEBIEG GRY

Wydarzenia w pozytywny sposób zmieniają podstawowe reguły gry (jest to dokładnie opisane w **Aneksie III: Wydarzenia**).

Potasujcie **Karty Wydarzeń** i stwórzcie z nich zakrytą talię. **Gracz Rozpoczynający**:

- odkrywa wierzchnią kartę z talii Wydarzeń **przed swoją pierwszą turą** i umieszcza ją w pobliżu planszy, tak aby wszyscy gracze mogli ją widzieć. Od teraz wszyscy Gracze mogą korzystać z efektów tego Wydarzenia.
- odkrywa wierzchnią kartę z talii Wydarzeń (zakrywając poprzednią kartę) **przed** wykonaniem każdej kolejnej akcji **UMIEŚĆ KAFELEK LOSU**. Od teraz Gracze mogą korzystać tylko z nowego Wydarzenia. Następnie Gracz Rozpoczynający umieszcza kafelek Losu i może skorzystać z ewentualnych korzyści przynoszonych przez nowe Wydarzenie.

