



Errata

Strona 8

III – Zakończenie rundy

Koło pór roku oraz zmiana pór roku

Na koniec rundy należy przesunąć znacznik na kole pór roku o liczbę pól odpowiadającą ilości kropek na kości nie wybranej przez żadnego z graczy. Kropki na kościach występują w takim samym natężeniu, tj. zawsze 2 ścianki z 1 kropką, dwie ścianki z dwoma kropkami i dwie z trzema. Tym samym, szybkość rozgrywki zależy od kości, która nie została wybrana przez żadnego z graczy.

Strona 9

Przykład (ciąg dalszy opisu zakończenia rundy):

Przykład:

ta kość nie została wybrana przez żadnego z graczy. Na koniec rundy znacznik pory roku zostaje przesunięty o 3 pola, gdyż na ściance widnieją trzy kropki.

Strona 15

Przebieg gry

Turniej

Początek rundy

Najmłodszy z graczy zostaje graczem rozpoczynającym i rzuca kośćmi w kolorze odpowiadającym aktualnie rozgrywanej porze roku (wskazanie znacznika na kole pór roku). Następnie, począwszy od gracza rozpoczynającego, każdy z graczy wybiera jedną kość i kładzie przed sobą.

Karta "Potępiona Dusza Onysa"

W treści karty jest "na koniec gry tracisz 3 kryształ", powinno być "na koniec rundy tracisz 3 kryształ".