

## Правила настольной игры «Времена года: Зачарованное королевство» (Seasons: Enchanted Kingdom)

Автор игры: Режи Боннессе (Régis Bonnessée)

Перевод на русский язык: Александр Петрунин, ООО «Игровед» ©

Дополнение к настольной игре «Времена года» (Seasons)

«Зачарованное королевство» – первое дополнение к игре «Времена года» (Seasons). В нём вы найдёте 40 новых карт мага, прекрасно совместимых со 100 картами базовой игры, 10 карт чар, благодаря которым каждая ваша партия превратится в ещё более захватывающее приключение, а также 12 жетонов особых способностей, добавляющих каждому магу нотку индивидуальности.

Займите позиции, маги, и приготовьтесь к новым испытаниям!

### Компоненты игры




- |                                  |   |
|----------------------------------|---|
| 1 40 карт мага                   | 7 7 жетонов уменьшения резерва энергии  |
| 2 10 карт чар                    | 8 2 колдовские книги (они прикладываются к личным планшетам и увеличивают резерв энергии) |
| 3 12 жетонов особых способностей |   |
| 4 16 жетонов энергии             |   |
| 5 2 жетона Рэвена                |   |
| 6 1 жетон первого игрока         |   |

## Подготовка к игре

Для игры можете использовать одно или сразу все нововведения «Зачарованного королевства». Поговорим о них более подробно.

### Карты мага

- ❖ Добавьте карты мага из «Зачарованного королевства» к картам продвинутого уровня (с номерами от 1 до 30) или к картам сложного уровня (с номерами от 1 до 50), теперь у вас будет новая, зачарованная колода.
- ❖ Каждая карта «Зачарованного королевства» помечена символом , поэтому вы легко найдёте их среди других карт.

### Карты чар

- ❖ Перед началом первой фазы игры, Прелюдии, случайным образом выберите одну карту чар и положите её в открытую посередине стола.  
**Примечание.** По общей договорённости можете выбрать какую-то определённую карту чар.
- ❖ Каждая карта чар немного меняет правила игры и действует на всех игроков в течение всей партии. При обдумывании стратегии игрокам следует учитывать и действие карты чар.

### Жетоны особых способностей

- ❖ Перед началом Прелюдии каждый игрок случайным образом получает по 3 жетона особых способностей. После Прелюдии, но до начала Поединка каждый игрок выбирает из полученных жетонов один и вкладывает его в круглый вырез личного планшета.



- ❖ Этот жетон даёт каждому игроку особую способность, которой тот может воспользоваться по ходу игры – в свой ход, после выбора кубика сезона и применения его действий. Жетон особой способности можно использовать только один раз за игру. Использованный жетон переворачивается обратной стороной. Цифра на оборотной стороне жетона показывает, сколько очков престижа получит или потеряет игрок в конце Поединка.

**Примечание.** Вы не обязаны использовать жетон особой способности, поэтому если к концу игры он так и останется выложенным лицевой стороной, вы не получите и не потеряете причитающиеся за него очки престижа.

## ■ Эффекты жетонов особых способностей



**Жетон 1.** Возьмите карту из колоды и либо добавьте её в руку, либо сбросьте. Если вы пользуетесь жетоном, то теряете в конце игры 5 очков престижа.



**Жетон 2.** Сбросьте одну из своих карт (из руки или со стола). Если вы пользуетесь жетоном, то получаете в конце игры 6 очков престижа.



**Жетон 3.** Возьмите 2 любых жетона энергии из запаса и поместите их в резерв энергии. Если вы пользуетесь жетоном, то теряете в конце игры 5 очков престижа.



**Жетон 4.** Уменьшите силу мага на 1. Если вы пользуетесь жетоном, то получаете в конце игры 10 очков престижа.

**Важное замечание.** После использования жетона число разыгранных вами карт не должно оказаться больше текущей силы мага.



**Жетон 5.** Вместо того чтобы потерять в конце игры по 5 очков престижа за каждую оставшуюся в руке карту, получите по 3 очка за каждую такую карту. Эффект жетона постоянный, поэтому его не нужно дополнительно использовать и переворачивать.



**Жетон 6.** В течение хода вы можете выполнять действие превращения энергии, получая 1 дополнительный кристалл за каждое превращение. Если вы пользуетесь жетоном, то не получаете и не теряете очки престижа в конце игры.



**Жетон 7.** Получите 12 кристаллов (начислите их себе на счётчике кристаллов). Если вы пользуетесь жетоном, то теряете в конце игры 6 очков престижа.



**Жетон 8.** Сбросьте 4 жетона энергии воды из резерва энергии. Если вы пользуетесь жетоном, то получаете в конце игры 18 очков престижа.

**Примечание.** Жетоны, выложенные на карту «Amulet of Water» (*Амулет воды*), тоже можно использовать.



**Жетон 9.** Увеличьте силу мага на 2. Если вы пользуетесь жетоном, то теряете в конце игры 5 очков престижа.



**Жетон 10.** Переместите маркер сезонов на 2 деления вперёд или назад. Если вы пользуетесь жетоном, то получаете в конце игры 3 очка престижа.



**Жетон 11.** Посмотрите карты мага в руках других игроков. Если вы пользуетесь жетоном, то получаете в конце игры 9 очков престижа.



**Жетон 12.** Посмотрите 3 верхних карты колоды карт мага и положите их обратно на колоду в любом желаемом порядке. Если вы пользуетесь жетоном, то не получаете и не теряете очки престижа в конце игры.

## Дополнительные компоненты

### ■ Жетон первого игрока

Жетон первого игрока указывает первого игрока текущего раунда. Когда новым первым игроком становится его сосед слева, этот жетон переходит к нему.



### ■ Жетоны энергии

В «Зачарованном королевстве» вы найдёте новые жетоны энергии, добавьте их к жетонам базовой игры.

### ■ Жетоны уменьшения резерва энергии



Когда ваш резерв энергии уменьшается на 1, кладите в одну из его ячеек жетон уменьшения резерва энергии.

Вы сможете убрать этот жетон, когда карта мага, заставившая вас уменьшить резерв энергии, выйдет из игры.

### ■ Жетоны Рэвена

Разыграв карту «Raven the Usurper» (*Рэвен-узурпатор*), положите жетон Рэвена на магический предмет противника, эффект которого вы хотите сымитировать.

Если выбранный вами магический предмет выйдет из игры, жетон Рэвена сбрасывается.





### ■ Жетоны колдовской книги

Разыграв карту «Bespelled Grimoire» (*Колдовская книга*) из базовой игры, возьмите жетон колдовской книги и приложите его к правой стороне личного планшета. Теперь ваш резерв энергии не 7, а 10. Все дополнительные жетоны энергии отныне кладутся не на карту «Колдовской

книги», а на этот жетон. Вам придётся убрать жетон



колдовской книги, если карта «Колдовская книга» выйдет из игры или перестанет находиться под вашим управлением.

### ■ Карты «Равновесие Иштар» и «Идол фамильяра»

Карты «Balance of Ishtar» (*Равновесие Иштар*) и «Idol of the Familiar» (*Идол фамильяра*) из базовой игры немного изменились, поэтому в «Зачарованном королевстве» вы найдёте новые копии этих карт. Замените ими старые карты базовой версии.

## Уточнения по терминологии

### ■ Discard area (Область сброса)

- ❖ Область сброса – это то, куда вы откладываете карты мага, сброшенные из руки или со стола. Перед началом игры вы должны выбрать для области сброса определённое место (например, рядом с колодой карт мага).
- ❖ Порядок, в котором вы откладываете карты в область сброса, очень важен. Этот порядок не должен нарушаться.
- ❖ В область сброса карты складываются рубашками вверх. По ходу игры участникам запрещается просматривать карты в области сброса.
- ❖ Если в течение игры у вас закончится колода карт мага (кто-то возьмёт последнюю карту), перемешайте все карты из области сброса – это будет новой колодой.

### ■ Revealing a Power card (Открыть карту мага)

Карта считается открытой, если каждый из игроков видит все её свойства.

### ■ Looking at a Power card (Посмотреть карту мага)

Свойства карты может увидеть только игрок(и), с которым(и) связано действие «просмотра» карты.

## Описание и уточнение карт

### Карты мага

#### 1/20. Heart of Argos (*Сердце Аргосского леса*)

- Раз в ход, активировав одну из своих карт мага (☼), кладите жетон энергии земли (☷) из запаса на «Сердце Аргосского леса». В конце раунда поместите этот жетон в резерв энергии.
- Даже если вы активировали несколько карт за один ход, в конце раунда вы всё равно получаете только один-единственный жетон энергии земли.

#### 2/20. Horn of Plenty (*Рог изобилия*)

- Сбросьте 1 жетон энергии в конце раунда. Если сбросили жетон земли (☷), получите 5 кристаллов.
- Если в вашем резерве энергии есть жетоны, вы обязаны сбросить в конце раунда один из них.
- Действие «Рога изобилия» **распространяется** на жетоны, лежащие на карте «Amulet of Water» (*Амулет воды*).
- «Рог изобилия» не действует, если в резерве энергии нет жетонов.
- «Рог изобилия» не действует на жетоны, лежащие на картах «Glutton Cauldron» (*Прожорливый котелок*), «Jewel of the Ancients» (*Сокровище древних*) и «Fairy Monolith» (*Сказочный монолит*).
- «Рог изобилия» действует только раз в раунд.

#### 3/20. Fairy Monolith (*Сказочный монолит*)

- Активировав эту карту, верните любое количество (но не меньше одного) лежащих на карте жетонов энергии в резерв энергии.
- В конце раунда можете положить на эту карту 1 жетон энергии из резерва энергии.
- Активировав «Сказочный монолит», вы должны забрать с него хотя бы 1 жетон.
- Если на «Сказочном монолите» нет жетонов энергии, активировать его нельзя.
- Число жетонов, которое можно выложить на «Сказочный монолит», неограниченно.
- Вы не можете пользоваться жетонами, выложенными на «Сказочный монолит» (например, для разыгрывания новой карты).
- Жетоны энергии, выложенные на «Сказочный монолит», не считаются частью вашего резерва энергии. Соответственно, на них не действуют карты «Potion of Dreams» (*Зелье грёз*), «Ratty Nightshade» (*Крысь Ночная Тень*), «Lewis Greyface» (*Льюис Сероликий*), «Cursed Treatise of Arus» (*Проклятый фолиант Арус*), «Potion of Life» (*Зелье жизни*), «Beggar's Horn» (*Рог попрошайки*), «Air Elemental» (*Элементаль воздуха*), Lantern of Xidit (*Луч Ксидита*), «Wondrous Chest» (*Волшебный сундучок*) и т. д.
- Если «Сказочный монолит» выходит из игры, то все выложенные на него жетоны сбрасываются.

#### 4/20. Selenia's Codex (*Кодекс Селении*)

- Если стоимость разыгрывания магического предмета включала в себя как минимум один жетон энергии, верните этот магический предмет в руку.
- Вы не можете вернуть в руку магический предмет, если для его разыгрывания требовалось заплатить одни лишь кристаллы.
- Вы можете разыграть «Кодекс Селении», даже если не разыграли ни одного магического предмета или в стоимость разыгрывания лежащих перед вами магических предметов не

входят жетоны энергии. В этом случае вы не сможете применить эффект «Кодекса Селении».

▫ На «Кодекс Селении» действует карта чар «Nature Spirit» (*Природный дух*), позволяя вернуть в руку любой разыгранный магический предмет.

### **5/20. Scroll of Ishtar (Свиток Иштар)**

▫ Назовите один из четырёх типов энергии и начинайте открывать карты из колоды. Открывайте карты до тех пор, пока на одной из них не окажется магический предмет, в стоимость разыгрывания которого входит названный вид жетонов энергии. Либо добавьте эту карту в руку, либо сбросьте её. Если сбрасываете, можете выполнить действие «Свитка Иштар» ещё раз, но только раз.

▫ Если вы сбрасываете первый открывшийся из колоды магический предмет с названным типом энергии и продолжаете открывать карты, вы обязаны взять в руку вторую подходящую карту.

▫ Если вы сбрасываете первый открывшийся из колоды магический предмет с названным типом энергии, вы уже не можете передумать.

▫ Все остальные открываемые вами из колоды карты сбрасываются.

▫ Назвать можно лишь один из четырёх типов энергии: воду, землю, огонь или воздух.

Кристаллы – не тип энергии, поэтому их называть нельзя.

▫ Если вы решаете использовать «Свиток Иштар» повторно, можете назвать другой вид энергии.

### **6/20. Mesodae's Lantern (Фонарь Мезоды)**

▫ Эту карту нельзя разыграть через другую карту мага. Ваш резерв энергии уменьшен на 1. В конце раунда получите 3 кристалла.

▫ На «Фонарь Мезоды» не действуют карты, которые позволили бы его разыграть: такие карты как «Potion of Dreams» (*Зелье грёз*), «Divine Chalice» (*Священная чаша*), «Crystal Orb» (*Хрустальный шар*) и т. д.

▫ До тех пор пока «Фонарь Мезоды» лежит перед вами на столе и находится под вашим управлением, в одной из ячеек вашего резерва энергии должен лежать жетон уменьшения резерва энергии.

▫ На «Фонарь Мезоды» действует карта «Hand of Fortune» (*Рука Судьбы*), позволяя разыграть его за меньшую стоимость.

### **7/20. Statue of Eolis (Статуя Эолис)**

▫ Ваш резерв энергии уменьшен на 1. Всякий раз при смене сезона получайте 1 жетон энергии ИЛИ получайте 2 кристалла и смотрите верхнюю карту колоды.

▫ До тех пор пока «Статуя Эолис» лежит перед вами на столе и находится под вашим управлением, в одной из ячеек вашего резерва энергии должен лежать жетон уменьшения резерва энергии.

▫ Если сезон меняется в течение раунда, выбранный вами эффект «Статуи Эолис» действует сразу же.

▫ Если вы выбираете получение жетона энергии, вы не можете посмотреть верхнюю карту колоды.

### **8/20. Familiar Catcher (Ловушка для фамильяров)**

▫ Открывайте карты из колоды, пока на одной из них не окажется фамильяр. Либо добавьте эту карту в руку, либо сбросьте её. Если сбрасываете, можете выполнить действие «Ловушки для фамильяра» ещё раз, но только раз.

- Если вы сбрасываете первого открывшегося из колоды фамильяра и продолжаете открывать карты, вы обязаны взять в руку второго попавшегося фамильяра.
- Если вы сбрасываете первого открывшегося из колоды фамильяра, вы уже не можете передумать.
- Все остальные открываемые вами из колоды карты сбрасываются.

### **9/20. Io's Transmuter (Превращатель Айо)**

- Если выбранный вами кубик сезонов приносит кристаллы, в течение хода вам доступно действие превращения энергии. В конце раунда вы получаете 2 кристалла, если использовали эту карту для превращения.
- Используя «Превращатель Айо», чтобы превратить в кристаллы один или несколько жетонов энергии, вы получаете всего 2 дополнительных кристалла, а не по 2 дополнительных кристалла за каждый превращённый жетон.
- Эти дополнительные 2 кристалла вы получаете только раз в раунд.
- Если вы превращаете энергию, но не задействуете «Превращатель Айо», то не получаете 2 кристалла в конце раунда.

### **10/20. Throne of Renewal (Трон Реневала)**

- Сбросьте карту мага из руки, возьмите карту из колоды и переместите маркер мага на шкале бонусов на одно деление назад.
- Не перемещайте маркер мага, если на момент разыгрывания «Трона Реневала» вы не воспользовались ни одним бонусом.
- Если после разыгрывания «Трона Реневала» у вас на руках не остаётся карт, вы не можете взять новую карту из колоды и переместить маркер мага на шкале бонусов на одно деление назад.
- Если после разыгрывания «Трона Реневала» у вас на руках остаются карты, вы обязаны сбросить одну из них.

### **11/20. Potion of Resurrection (Зелье воскрешения)**

- Активировав эту карту, сбросьте её и посмотрите 5 верхних карт стопки сброса. Возьмите одну из этих карт в руку и положите остальные под низ стопки сброса.
- Если в стопке сброса меньше 5 карт, вы всё равно можете задействовать «Зелье воскрешения».

### **12/20. Jewel of the Ancients (Сокровище древних)**

- Активировав карту, возьмите 3 одинаковых жетона энергии из резерва энергии, положите один из них на эту карту и сбросьте остальные два.
- В конце игры вы получаете 35 кристаллов, если на этой карте лежит не меньше 3 жетонов. В противном случае вы теряете 10 кристаллов.
- Для активации «Сокровища древних» можно использовать жетоны, лежащие на карте «Amulet of Water» (*Амулет воды*).
- На лежащие на «Сокровище древних» жетоны не действуют никакие другие карты мага. Этими жетонами нельзя пользоваться.

### **13/20. Shield of Zira (Щит Зайры)**

- Вместо того чтобы сбросить одну из карт мага (из руки или со стола), можете сбросить разыгранный «Щит Зайры» и получить за это 10 кристаллов.
- Таким образом, «Щитом Зайры» можно защититься от действия карт мага (своих или чужих) или карт чар, заставляющих вас сбросить карту из руки или со стола.



▫ «Щит Зайры» можно применить к картам, сбрасываемым со стола во время активации (например, карты *зелий*). Вы как обычно выполняете действие таких карт, но вместо них сбрасываете «Щит Зайры».

#### **14/20. Steadfast Die (Кубик непоколебимости)**

- Вместо выполнения действий выбранного вами кубика сезонов можете выполнить одно из трёх: увеличить силу мага на 1, получить 1 жетон энергии, в течение хода выполнять действие превращения энергии.
- Решение проигнорировать действия кубика сезонов и выбрать одно из действий этой карты вы принимаете после того, как выбрали кубик сезонов, но перед тем, как начали выполнять его действия.
- Вы можете выбрать только одно из трёх возможных действий.

#### **15/20. Amulet of Time (Амулет времени)**

- Возьмите 2 жетона энергии. Сбросьте X карт мага и возьмите из колоды X новых карт.
- X может быть нулём, при этом 2 жетона энергии вы всё равно получите.

#### **16/20. Arcane Telescope (Волшебный телескоп)**

- Активировав эту карту, сбросьте 2 кристалла, посмотрите 3 верхние карты колоды и верните эти карты в колоду в любом порядке.

#### **17/20. Argos Hawk (Аргосский ястреб)**

- Разыграв эту карту, получите 10 кристаллов и увеличьте силу мага на 1.
- Активировав эту карту, сбросьте её. Каждый противник уменьшает силу мага на 1 и получает 6 кристаллов.

#### **18/20. Raven the Usurper (Рэвен-узурпатор)**

- Разыграв эту карту, положите жетон Рэвена на магический предмет противника и заплатите его стоимость разыгрывания. До конца игры «Рэвен-узурпатор» становится отмеченной вами картой, полностью имитируя все её эффекты.
- Если сымитированная карта выходит из игры, «Рэвен-узурпатор» сбрасывается.
- Если у сымитированной карты есть *мгновенные действия*, они тут же вступают в силу.
- Если у сымитированной карты есть эффекты, действующие при *активации*, можете активировать «Рэвена-Узурпатора» раз в раунд. Стоимость активации будет такой же, как у сымитированной карты противника.
- Имитируются только эффекты магического предмета, но не его очки престижа.

#### **19/20. Warden of Argos (Аргосский страж)**

- Разыграв эту карту, выберите одно из двух: каждый игрок сбрасывает 4 жетона энергии из резерва энергии ИЛИ каждый игрок сбрасывает карту мага из руки.
- Противники обязаны выполнить выбранное вами действие.
- Если игрок должен сбросить карту из руки, но карт у него нет, «Аргосский страж» на него не действует.
- Если игрок должен сбросить 4 жетона энергии, но в его резерве энергии меньше 4 жетонов, то он сбрасывает все, которые есть.
- «Аргосский страж» не действует на жетоны, лежащие на картах «Glutton Cauldron» (*Прожорливый котелок*), «Jewel of the Ancients» (*Сокровище древних*) и «Fairy Monolith» (*Сказочный монолит*).

## 20/20. Ratty Nightshade (*Крысь Ночная Тень*)

- Разыграв эту карту, возьмите не более 2 любых жетонов энергии из резерва энергии каждого противника и поместите их в свой резерв энергии.
- Если у противника всего один жетон энергии, возьмите один.
- Если у противника нет жетонов энергии, «Крысь Ночная Тень» на него не действует.
- «Крысь Ночная Тень» не действует на жетоны, лежащие на картах «Glutton Cauldron» (*Прожорливый котелок*), «Jewel of the Ancients» (*Сокровище древних*) и «Fairy Monolith» (*Сказочный монолит*).

## Карты чар

### 1. Elemental Construction (*Стихийное сотворение*)

- Эта карта изменяет первый шаг фазы Прелюдии («Выберите 9 карт»).
- Каждый игрок получает не по 9, а по 18 карт.
- Из них каждый игрок выбирает 9 карт. Игроки не передают карты друг другу, как это происходило в обычную Прелюдию.
- Все невыбранные карты возвращаются обратно в колоду, после чего колода перемешивается.
- Игроки как обычно делят 9 выбранных карт на 3 стопки из 3 карт.
- Поединок проходит как обычно.

### 2. Extended Experience (*Углублённый опыт*)

- Эта карта изменяет первый шаг фазы Прелюдии («Выберите 9 карт»).
- Каждый игрок получает не по 9, а по 12 карт.
- Далее первый шаг Прелюдии разыгрывается как обычно – по правилам базовой игры.
- Во втором шаге Прелюдии («Соберите 3 набора») игроки раскладывают 12 полученных карт в 3 стопки по 4 карты (вместо 3 стопок по 3 карты).
- Поединок проходит как обычно.

### 3. Natural Selection (*Естественный отбор*)

- Эта карта изменяет первый шаг фазы Прелюдии («Выберите 9 карт»).
- Каждый игрок получает не по 9, а по 11 карт.
- Каждый игрок смотрит полученные карты, выбирает из них одну и сбрасывает её.
- С оставшимися 10 картами первый шаг Прелюдии разыгрывается как обычно – по правилам базовой игры.
- В конце первого шага каждый игрок вновь просматривает 10 полученных карт, выбирает из них одну и сбрасывает её. В руке каждого игрока остаётся 9 карт.
- Второй шаг Прелюдии («Соберите 3 набора») проходит как обычно.
- Поединок проходит как обычно.

### 4. Entangling Roots (*Опутывающие корни*)

- Игрокам запрещается разыгрывать больше одной карты мага в ход. Данное ограничение действует только на карты, разыгрываемые из руки.
- Карты «Divine Chalice» (*Священная чаша*) и «Crystal Orb» (*Хрустальный шар*) действуют как обычно.
- Карта «Potion of Dreams» (*Зелье грёз*) действует как обычно.

## 5. Nature Spirit (*Природный дух*)

- Стоимость разыгрывания любой карты мага (магического предмета или фамильяра) увеличена на 1 жетон энергии по выбору игрока. Этот дополнительный жетон уплачивается в момент разыгрывания карты.
- Дополнительная стоимость распространяется только на карты, разыгрываемые из руки.
- Жетон энергии уплачивается и в том случае, если для разыгрывания карты требуются одни лишь кристаллы.
- Карты, у которых нет стоимости разыгрывания, разыгрываются за жетон энергии.
- На этот дополнительный жетон энергии может оказать воздействие карта «Hand of Fortune» (*Рука Судьбы*).

## 6. Argos' Embrace (*Объятия Аргосского леса*)

- Всякий раз, когда игрок добавляет в руку карту мага (либо взяв новую карту из колоды, либо вернув в руку карту со стола, либо в результате действия другой карты), он теряет 5 кристаллов.
- Если у него нет достаточного числа кристаллов, он должен сбросить одну из своих карт: либо из руки, либо со стола.
- Игрок, у которого нет достаточного числа кристаллов, нет разыгранных карт и нет карт в руке за исключением той, что он только что взял, обязан сбросить только что взятую карту.
- На карты, забираемые в руку в начале нового года, «Объятия Аргосского леса» не действуют.
- На карты, забираемые в руку и тут же сбрасываемые, «Объятия Аргосского леса» не действуют.
- Пример. Игрок разыгрывает «Amulet of Fire» (*Амулет огня*) и берёт из колоды 4 карты. Он выбирает одну карту и сбрасывает остальные. 5 кристаллов он теряет только один раз, поскольку добавил в руку только одну карту.

## 7. Io's Bounty (*Дар Айо*)

- В течение всей игры и всякий раз, когда игрок выполняет превращение энергии, он получает на 1 кристалл больше. Это дополнительный бонус к тем кристаллам, которые он получает обычным превращением.
- Эффект «Дара Айо» суммируется с действием карты «Purse of Io» (*Кошель Айо*) и бонусом превращения личного планшета.

## 8. Olaf's Knowledge (*Знание Олафа*)

- Наряду с 4 бонусами личного планшета, каждый игрок может воспользоваться 5-м бонусом – «взять 1 карту мага из колоды».
- Чтобы воспользоваться бонусом, переместите маркер мага на шкале бонусов на одно деление вперёд.
- Воспользовавшийся бонусом игрок может тут же сбросить взятую карту, если не хочет оставлять её у себя.
- Игроки по-прежнему могут воспользоваться бонусами только 3 раза за игру.

## 9. Drought (*Засуха*)

- Всякий раз, когда маркер сезонов переходит в лето (пересекает границу между 6-м и 7-м делениями), игрок с наибольшим числом кристаллов на счётчике обязан либо сбросить одну из своих разыгранных карт, либо уменьшить резерв энергии на 1.
- Эффект «Засухи» действует только один раз за год.
- Игрок, решивший до конца игры уменьшить резерв энергии, кладёт в одну из его ячеек жетон уменьшения резерва энергии.
- Игрок, у которого нет разыгранных карт, обязан уменьшить резерв энергии на 1.

- Если максимальное число кристаллов набрали несколько игроков, «Засуха» не действует.

### **10. *Vision of Destiny (Видение Судьбы)***

- Две верхние карты колоды постоянно открываются и выкладываются рядом с ней. Колода и две карты должны лежать в один ряд.
- Самая дальняя от колоды карта считается верхней картой колоды, вторая открытая карта считается второй верхней картой колоды.
- В свой ход, выполнив действия кубика сезонов, можете потратить 5 кристаллов и переместить самую дальнюю от колоды карту (она считается верхней картой колоды) в область сброса.
- Игрок, у которого меньше 5 кристаллов, воспользоваться «Видением Судьбы» не может.
- «Видением Судьбы» можно пользоваться только раз в ход.