

OPRAVY A DOPLNĚNÍ PRAVIDEL

Tučně jsou vyznačené změny oproti pravidlům

strana 8 - *doplnění chybějících informací*

Příprava hry 1a - Na vyznačené místo ve stájích položte 3 žetony nákladních kiviů **za každého hráče**. Karty pokladů zamíchejte a takto vytvořený balíček položte **lícem dolů** na vyznačené místo v mystikově chýši.

Strana 13 - *zpřesnění pojmu „hra“ na „herní partie“*

Dovednosti

Rybolov - Hráč začíná každou **herní partii** ...

Vaření - Hráč začíná každou **herní partii**...

Strana 16 - *změna slova získat na vlastnit*

Věta: Každý nákladní kivi navíc umožňuje hráči **vlastnit** kartu pokladu.

Strana 28 - *bodování mincí a drahokamů*

Každý hráč získá 1 bod putování za každou dvojici žetonů mincí **anebo** drahokamů, které získal.

Příklad: Karel získal 3 drahokamy a **1 minci**, získá tedy 2 body putování.

Strana 36 - *upřesnění poslední věty v levém sloupci u nákladní želvy*

Každá želva umožní hráči **mít jeden poklad (stejně jako kivi)**.

Strana 37 - *Přidání nové postavy do putování*

Hráč dostane postavu a vyplní si na kartě jeden řádek **za každou herní partii, kterou s touto postavou neodehrál**.

Strana 38 - *Varianta více setkání*

Pokud chcete hrát hru s větším počtem **setkání a příběhů**, použijte tuto variantu. Hra se tak výrazně prodlouží.

Během přípravy hráči na mapu položí 4 žetony **setkání** za každého hráče.