

RÉGIS BONNESSEE

Niade - P. Maïyon - P. Drouin - M. Leysenne - J. Rivère

Seasons

PATH OF DESTINY

Règles du jeu



14+



2-4



60
min

Path of Destiny, seconde extension de Seasons, ajoute 21 nouvelles cartes Pouvoir (chacune en double exemplaire) compatibles avec toutes les cartes déjà existantes, 6 jetons Capacité Spéciale supplémentaires pour personnaliser votre mage et 10 nouvelles cartes Enchantement dont certaines vous permettront d'utiliser le mystérieux et puissant dé du Destin ! Approchez, magicien, et affrontez votre destinée !

Libellud

Présentation du matériel



1 **42** cartes Pouvoir

2 **1** dé du Destin

3 **6** jetons Capacité Spéciale

4 **20** jetons point de Destinée

5 **10** cartes Pouvoir Réplique

6 **10** cartes Enchantement

7 **2** jetons Piège

8 **2** jetons Verrou

Mise en place

Dans *Path of Destiny*, vous pouvez jouer avec un, plusieurs, ou l'intégralité des éléments de l'extension présentés ci-dessous :



Les cartes Pouvoir

- Ajoutez les cartes Pouvoir de *Path of Destiny* à celles du jeu de base (cartes de 1 à 30), ou bien à l'ensemble des cartes (cartes de 1 à 50) afin de former une nouvelle pioche.
- Vous pouvez également ajouter et jouer avec les cartes Pouvoir de *Seasons – Enchanted Kingdom*. Libre à vous de concevoir votre propre pioche.
- Chacune des cartes Pouvoir de *Path of Destiny* possède un logo ☾ qui vous permet de les trier plus facilement.



Carte Pouvoir promotionnelle: Igramul le bannisseur

La première édition de *Path of Destiny* vous permet de faire l'acquisition du familier Igramul le bannisseur.


L'effet de cette carte a été imaginé par Federico Latini lors du concours *Path of Destiny* organisé en septembre 2013.



Les cartes Enchantement

- Avant la première phase de jeu, le Prélude, piochez au hasard une carte Enchantement parmi les 10 disponibles. Placez cette carte Enchantement face visible, à la vue de tous.

Remarque : les joueurs peuvent également se concerter pour choisir ensemble l'une des cartes Enchantement disponibles.

- Chaque carte Enchantement vient modifier la règle du jeu pour l'ensemble des joueurs et ce, pour toute la durée de la partie. Les joueurs doivent désormais tenir compte des effets de cette carte dans l'élaboration de leur stratégie.
- Vous pouvez, au préalable, ajouter les cartes Enchantement de *Seasons – Enchanted Kingdom* à celles de *Path of Destiny* avant de piocher la carte Enchantement.
- Chacune des cartes Enchantement de *Path of Destiny* possède un logo  qui vous permet de les trier plus facilement.



Carte Enchantement : le Dé du Destin

- Deux des cartes Enchantement de *Path of Destiny* (Destin Divin et Force de la destinée) vous permettent de jouer avec le dé du Destin.



- Le dé du Destin permet aux joueurs de gagner des points de Destinée. Les actions du dé du Destin se jouent à la place des actions du dé des Saisons.
- Après que les dés des Saisons ont été lancés puis choisis par chaque joueur, un joueur peut, au début de son tour, plutôt que d'effectuer la ou les actions de son dé des Saisons, lancer le dé du Destin. Ce joueur résout alors les actions du dé du Destin et reçoit le nombre de points de Destinée indiqués.



- Chaque joueur a la possibilité de choisir de lancer ou non le dé du Destin plutôt que de réaliser la ou les actions de son dé des Saisons.

- Le joueur qui possède le plus de points de Destinée en fin de partie reçoit 20 points de Prestige supplémentaires.
- En cas d'égalité entre joueurs, ces derniers reçoivent chacun 10 points de Prestige.

1 Présentation des différentes faces du dé du Destin :



recevez 1 énergie et 2 points de Destinée



recevez 3 cristaux et 2 points de Destinée



recevez 2 énergies et 1 point de Destinée



recevez 1 cristal et 2 points de Destinée



augmentez votre jauge d'invocation de 1 et recevez 1 point de Destinée



recevez 3 points de Destinée



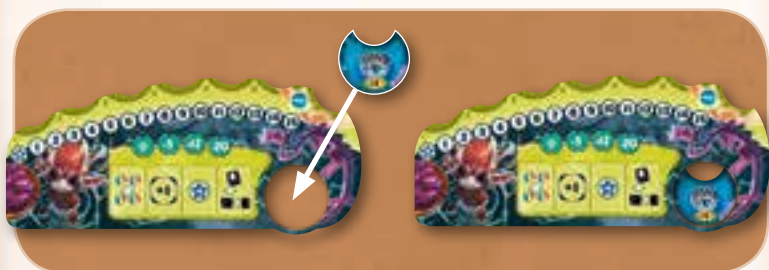
Les jetons Capacité spéciale



Seasons – Path of Destiny rajoute 6 nouveaux jetons Capacité Spéciale. Ces jetons apportent à chaque joueur une capacité spéciale qu'il pourra utiliser au cours de la partie lors de son tour.

Si vous ne possédez pas l'extension *Enchanted Kingdom*, vous pouvez jouer avec les jetons Capacité Spéciale en suivant la règle ci-dessous. Sinon, référez-vous au livret de règles d'*Enchanted Kingdom*:

- Avant le Prélude, chaque joueur reçoit au hasard un jeton Capacité Spéciale qu'il place sur son plateau individuel sur l'emplacement prévu à cet effet.



- Ce jeton apporte à chaque joueur une capacité spéciale qu'il pourra utiliser au cours de la partie lors de son tour, après avoir choisi et appliqué les actions de son dé des Saisons. Ce jeton Capacité Spéciale ne peut pas être utilisé plus d'une fois dans une même partie. Si un joueur utilise son jeton Capacité Spéciale, il doit alors le retourner. Le chiffre présent au verso du jeton indique combien de points de Prestige le joueur gagne ou perd en fin de partie.

Remarque : un joueur n'est pas obligé d'utiliser l'effet de son jeton Capacité Spéciale. Dans ce cas, il ne gagne ni ne perd de points de Prestige en fin de partie.



Présentation des différents jetons Capacité :



Jeton 13 : regardez la première carte Pouvoir de la Défausse. Mettez cette carte dans votre main. Si vous utilisez cet effet, vous perdez 5 points de Prestige à la fin de la partie.



Jeton 14 : reculez d'une case votre pion du Sorcier sur votre piste des bonus. Si vous utilisez cet effet, vous gagnez 3 points de Prestige à la fin de la partie.



Jeton 15 : défaussez 5 énergies Feu de votre réserve afin de piocher une carte Pouvoir. Si vous utilisez cet effet, vous gagnez 10 points de Prestige à la fin de la partie.



Jeton 16 : lancez le dé du Destin et appliquez son effet. Ce lancer se fait en plus de la résolution de votre dé des Saisons. Si vous utilisez cet effet, vous gagnez 5 points de Prestige à la fin de la partie.

Remarque : il vous faut jouer avec l'enchantement Destin Divin ou Force de la destinée pour pouvoir utiliser ce jeton Capacité Spéciale.



Jeton 17 : avant la résolution des actions de votre dé des Saisons, vous pouvez relancer ce dernier. Vous devez résoudre les nouvelles actions de votre dé des Saisons. Si vous utilisez cet effet, vous gagnez 9 points de Prestige à la fin de la partie.



Jeton 18 : choisissez et mettez dans votre main une carte Pouvoir placée sous l'un de vos jetons Bibliothèque à venir (année 2 ou année 3). Si vous utilisez cet effet, vous gagnez 9 points de Prestige à la fin de la partie. Ce jeton ne peut pas être utilisé en année III.

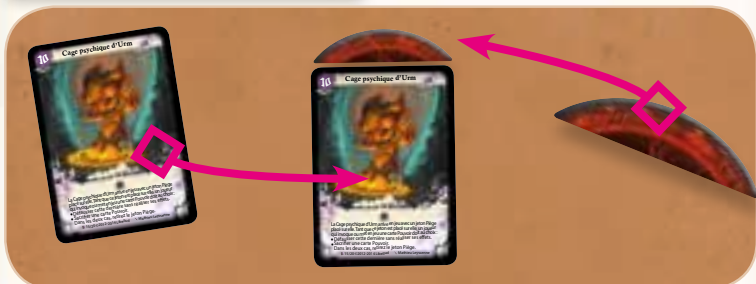


Le matériel additionnel

1 Le jeton Piège



Lorsque la Cage psychique d'Urm arrive en jeu, placez un jeton Piège sur cette dernière.

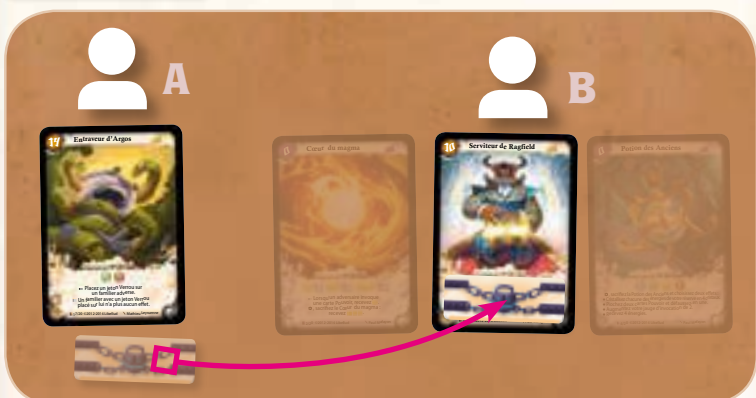


2 Le jeton Verrou



Lorsque l'Entraveur d'Argos arrive en jeu, placez un jeton Verrou sur un familier adverse.

Si l'Entraveur d'Argos quitte le jeu, retirez le jeton Verrou.



3 Les cartes Pouvoir Réplique.



Les cartes Pouvoir Réplique sont mises en jeu par l'intermédiaire de la Machine à réplique d'Eolis. Ces cartes sont en nombre limité (10).

Lexique complémentaire

■ **Redresser** : action de redresser une carte Pouvoir à effet d'activation qui a déjà été inclinée. Cette carte après avoir été redressée, peut de nouveau être activée.

■ **Aire de jeu** : zone où les joueurs jouent.

■ **Retirer de la partie** : action de ranger une carte dans la boîte de jeu. Cette carte ne peut plus être utilisée de toute la partie.

- **Quitter le jeu :** action liée à une carte Pouvoir sacrifiée ou renvoyée dans la main du joueur.

Précision sur les règles

Ordre de résolution des effets de fin de manche : les effets de fin de manche se résolvent dans l'ordre du tour. Puis chaque joueur réalise tous ses effets de fin de manche dans l'ordre qu'il souhaite.

***Exemple :** Julien et Théo font une partie. Julien est premier joueur, il réalise ainsi tous ses effets de fin de manche dans l'ordre qu'il souhaite. Une fois que Julien a terminé, Théo réalise ensuite ses effets de fin de manche, dans l'ordre qu'il souhaite.*

Choix du premier joueur : dans *Seasons – Path of Destiny*, désignez le premier joueur, en suivant les règles du jeu de base, mais avant le début du Prélude.

Lexique des cartes et précisions



Les cartes Pouvoir



1/20 **Âme de dragon**

- L'Âme de dragon n'a pas de coût d'invocation.
- Il vous faut défausser 1 cristal afin d'activer l'Âme de dragon.
- L'effet de l'Âme de dragon ne peut pas s'utiliser sur elle-même, sur une autre Âme de dragon ou sur l'une de ses copies.



2/20 **Cœur du magma**

- Le coût d'invocation du Cœur du magma change en fonction du nombre de joueurs.
- Les cartes mises en jeu (et non invoquées) par un adversaire ne vous font pas bénéficier de l'effet du Cœur du magma (comme avec l'Orbe de cristal, le Calice divin, etc.)



3/20 **Atout du destin**

- L'effet de l'Atout du destin fonctionne uniquement lors du Prélude.
- Réalisez l'effet de l'Atout du destin après avoir choisi vos neuf cartes Pouvoir et avant de les répartir sous les jetons Bibliothèque. Retirez ensuite de la partie l'Atout du destin (il ne va pas dans la Défausse).
- Assurez-vous ensuite qu'aucun Atout du destin ne figure dans la pioche. Sinon, retirez de la partie le ou les Atouts du destin se trouvant dans la pioche.
- Si deux joueurs possèdent un Atout du destin, on pioche dans l'ordre du tour.
- Les cartes regardées par l'Atout du destin ne sont pas révélées aux autres joueurs.
- Si un joueur révèle (ou regarde) un Atout du destin lors du Tournoi, retirez l'Atout du destin de la partie et révélez (ou regardez) une nouvelle carte Pouvoir à la place.



4/20 **Potion des Anciens**

- Lorsque vous sacrifiez la Potion des Anciens vous devez résoudre 2 effets parmi les 4 proposés.
- Vous pouvez résoudre les effets dans l'ordre de votre choix.
- L'effet de cristallisation de la Potion des Anciens est le même que celui de la Potion de vie du jeu de base.
- Si vous choisissez de piocher deux cartes Pouvoir, vous êtes obligé d'en mettre une dans votre main et de défausser la carte restante.



5/20 **Fontaine d'Ethiel**

- Si vous ne possédez aucune carte Pouvoir en main à la fin de chaque manche, vous avancez de 3 cases sur la piste des cristaux.
- Lors d'un changement d'année, vous bénéficiez de l'effet de la Fontaine d'Ethiel avant de récupérer vos cartes Pouvoir.



6/20 **Cadran de Colof**

- Pour bénéficier de l'effet permanent du Cadran de Colof, vous ne devez pas être le joueur possédant le plus de cartes Pouvoir en jeu, mais juste posséder plus de cartes Pouvoir en jeu qu'un adversaire.
- Si vous possédez strictement plus de cartes Pouvoir en jeu qu'un adversaire, vous pouvez relancer le dé des Saisons qui n'a pas été choisi par les joueurs et servant à faire avancer le marqueur Saison.
- Vous devez utiliser et réaliser cet effet avant de faire avancer le marqueur Saison.
- Vous ne recevez pas les actions figurant sur le dé des Saisons ainsi relancé. Ce dernier comme dans les règles du jeu de base ne sert qu'à faire avancer le marqueur Saison.



7/20 **Calice de l'éternité**

- Les énergies placées sur le Calice de l'éternité ne sont pas affectées par les effets des cartes comme Rattus Ombrenuit, Lanterne de Xidit, Coffret merveilleux, Corne du mendiant, etc.
- La carte mise en jeu par le Calice de l'éternité exige une jauge d'invocation suffisante.
- Si le Calice de l'éternité quitte le jeu alors qu'il possède des énergies sur lui, ces énergies sont défaussées.





8/20 **Bâton de l'hiver**

- En hiver toutes vos énergies se cristallisent pour 3 cristaux. On ne cumule pas la valeur des énergies.

Exemple: Paul, qui possède un Bâton de l'hiver, cristallise en hiver 2 énergies d'eau et 1 énergie de feu. Il reçoit donc 9 cristaux.

- En hiver, toutes vos énergies sont également considérées comme des énergies de terre. Vous pouvez donc les utiliser pour invoquer ou activer une carte Pouvoir nécessitant des énergies de terre.
- Vous pouvez activer le Bâton de l'hiver pour défausser un objet magique et recevoir 3 énergies issues du stock.
- Vous bénéficiez toujours de l'effet permanent du Bâton de l'hiver, même après avoir activé ce dernier.



9/20 **Amulette du tombeau**

- Si la défausse comprend moins de 3 cartes Pouvoir, réalisez les effets de l'Amulette du tombeau dans l'ordre, tant que cela est possible.



10/20 **Machine à réplique d'Eolis**

- Lorsque vous activez la Machine à réplique d'Eolis, mettez en jeu une carte Pouvoir Réplique.
- Cette Réplique est considérée comme un objet magique valant 7 points de Prestige en fin de partie.

- Votre jauge d'invocation doit être suffisante pour mettre en jeu une carte Réplique.
- Les Répliques étant mises en jeu, elles ne sont pas affectées par les effets d'un Bâton de printemps, Arcano sangsue, Vase oublié d'Yjang, etc.
- Les Répliques sont en nombre limité. Lorsque le stock de Réplique est épuisé, vous ne pouvez plus utiliser la Machine à réplique d'Eolis.
- Les Répliques ne peuvent pas être reprises en main : elles sont retirées du jeu à la place.
- Les Répliques ne peuvent pas être invoquées ou mises en jeu autrement que par l'intermédiaire d'une Machine à réplique d'Eolis ou d'un Raven l'usurpateur ayant copié une Machine à réplique d'Eolis.



11/20 **Harpe d'Estoria**

- Si votre jauge d'invocation a atteint son maximum (15), vous pouvez tout de même activer la Harpe d'Estoria pour recevoir 3 cristaux.



12/20 **Bague temporelle**

- Le coût d'invocation de la Bague temporelle change en fonction du nombre de joueurs.
- L'effet de la Bague temporelle fonctionne avec l'utilisation des Bottes temporelles et du dé des Saisons faisant avancer le marqueur Saison.
- L'effet de la Bague temporelle ne fonctionne que lorsque le marqueur Saison avance de 3 cases ou plus en une seule avancée.



13/20 **Mimic d'Arus**

Aucune remarque.



14/20 **Carnivora de Strombos**

- Vous diminuez votre jauge d'invocation de 1 uniquement si vous décidez de mettre la carte Pouvoir dans votre main.
- Votre jauge d'invocation ne peut pas passer en-dessous du nombre de cartes Pouvoir que vous avez en jeu invoquées en utilisant l'effet de la Carnivora de Strombos. Cet effet ne vous protège pas, par exemple, des diminutions de la jauge d'invocation d'un Démon d'Argos ou d'un Faucon d'Argos.
- Si vous avez autant de cartes Pouvoir en jeu que la valeur de votre jauge d'invocation, vous ne pouvez pas mettre dans votre main la carte Pouvoir regardée. Remplacez-la sur le dessus de la pioche.



15/20 **Cage psychique d'Urm**

- L'effet de la Cage psychique d'Urm vous affecte également.
- La Cage psychique d'Urm affecte les cartes mises en jeu comme avec le Calice de l'éternité, la Potion de rêves, la Machine à réplique d'Eolis, l'Orbe de cristal, etc.
- Si un joueur décide de défausser la carte Pouvoir qu'il était en train d'invoquer, il doit tout de même payer le coût d'invocation de cette carte et ne réalise pas ses effets.
- Si le joueur ne souhaite pas défausser la carte invoquée, il doit alors sacrifier une autre carte Pouvoir en jeu sous son contrôle.
- Si un joueur n'a aucune autre carte Pouvoir en jeu, il doit obligatoirement défausser la carte Pouvoir qu'il était en train d'invoquer.
- La Cage psychique d'Urm peut se sacrifier elle-même.
- Si une Cage psychique d'Urm, avec ou sans jeton Piège sur elle, est renvoyée dans la main d'un joueur et qu'elle est ensuite de nouveau invoquée, un jeton Piège est alors de nouveau placé sur elle.



16/20 **Serviteur de Ragfield**

- Un joueur possédant strictement moins de 10 cristaux ne bénéficie pas des effets du Serviteur de Ragfield.
- La pioche s'effectue dans l'ordre du tour en commençant par le joueur qui a invoqué le Serviteur de Ragfield.



17/20 **Entraveur d'Argos**

- Lorsque l'Entraveur d'Argos arrive en jeu, placez un jeton Verrou sur un familier adverse. Le jeton Verrou annule tous les effets de la carte familier ciblée (que cela soit des effets permanents et/ou activables).
- Lorsque l'Entraveur d'Argos quitte le jeu, retirez le jeton Verrou posé sur le familier ciblé.
- Si vos adversaires ne possèdent pas de familiers, vous pouvez tout de même invoquer l'Entraveur d'Argos. Vous ne profiterez néanmoins pas de son effet.



18/20 **Larbin d'Io**

- Seul le joueur invoquant ou mettant en jeu le Larbin d'Io bénéficie de son effet d'arrivée en jeu. Les joueurs recevant le Larbin d'Io grâce à l'effet d'activation ne sont pas concernés.
- Tant que vous possédez le Larbin d'Io, vous ne pouvez plus gagner de cristaux d'une quelconque manière.
- Le Larbin d'Io n'annule pas les effets de l'Arcano sangsue, de Figrim l'Avaricieux ou des Fées charpardeuses, etc. Les adversaires perdent tout de même des cristaux mais le joueur possédant le Larbin d'Io ne les gagne pas.
- Vous pouvez cristalliser des énergies en possédant le Larbin d'Io, mais vous ne gagnez aucun cristal.
- Le joueur possédant le Larbin d'Io est toujours en mesure de perdre des cristaux.



19/20 **Otus l'Oracle**

- Piochez et placez au centre de l'aire de jeu autant de cartes Pouvoir que de joueurs.
- Chaque joueur ne peut invoquer qu'une seule de ces cartes Pouvoir lors d'un même tour. Il peut néanmoins invoquer une nouvelle carte Pouvoir lors d'un tour ultérieur (s'il en reste au centre de l'aire de jeu).
- Ces cartes Pouvoir sont considérées comme invoquées et sont donc affectées par le Bâton du printemps, l'Arcano sangsue, le Vase oublié d'Yjang, la Main de la fortune etc. lors de leur invocation.
- Si, à la fin de la partie, il reste des cartes Pouvoir qui n'ont pas été invoquées, défaussez-les.
- Si Otus l'Oracle quitte le jeu, retirez les cartes Pouvoir placées au centre de l'aire de jeu.



20/20 **Maline Ombrenuit**

- Vous devez donner l'une de vos cartes Pouvoir à l'adversaire ayant le moins de cartes Pouvoir en jeu, et cela même si vous possédez moins de cartes Pouvoir en jeu que lui.
- La carte Pouvoir donnée n'est pas nécessairement l'une des deux cartes Pouvoir mises dans votre main par l'intermédiaire de l'effet de Maline Ombrenuit.
- En cas d'égalité, choisissez à quel adversaire vous donnez l'une de vos cartes Pouvoir.



21/20 **Igramul le bannisseur** (Auteur : Federico Latini)

- Vous ne pouvez recevoir des énergies que si la carte nommée est bien défaussée.
- Vous ne recevez aucune énergie si le coût d'invocation de la carte ne contient que des cristaux.
- Si deux exemplaires de la carte nommée sont révélés, les deux cartes sont défaussées.
- Si deux exemplaires de la carte nommée sont révélés, vous ne recevez qu'une seule fois les énergies figurant dans le coût d'invocation.



Les cartes Enchantement



1 *Destin Divin*

- Les joueurs jouent désormais avec le dé du Destin. Se référer à la page 3 des règles.



2 *Ruses selon Arus*

- À chaque changement d'année, chaque joueur doit passer l'une de ses cartes Pouvoir en main au joueur situé à sa gauche.
- On passe les cartes Pouvoir de manière simultanée.
- Si un joueur n'a qu'une seule carte Pouvoir en main, il n'a pas le choix et doit passer cette carte au joueur à sa gauche.
- Si un joueur n'a pas de carte Pouvoir en main, il ne passe aucune carte à son voisin de gauche. Il peut en revanche recevoir une carte Pouvoir de la part du joueur situé à sa droite.
- À la fin de la partie, le changement d'année est également appliqué.



3 *Maîtrise selon Io*

- À chaque fois qu'un joueur reçoit en une seule fois 15 cristaux ou plus après avoir effectué une cristallisation, ce dernier peut regarder la première carte Pouvoir de la pioche. Il met alors dans sa main la carte Pouvoir ou la défausse.



4 *Au rythme des saisons*

- À la fin de la manche, si la réserve d'énergie d'un joueur contient les 4 types d'énergies (eau, terre, feu et air), il avance son pion du Sorcier de 4 sur la piste des cristaux.
- Cet effet de fin de manche applique la règle de résolution des effets de fin de manche (page 7).



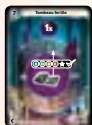
5 *Appel du vide*

- À chaque changement d'année, chaque joueur doit sacrifier une carte Pouvoir.
- Si lors du changement de la première année à la seconde année, un joueur possède 15 cristaux, cet effet ne s'applique pas sur lui.
- Si lors du changement de la seconde année à la troisième année, un joueur possède 30 cristaux, cet effet ne s'applique pas sur lui.
- Si lors de l'ultime changement d'année, un joueur possède 50 cristaux, cet effet ne s'applique pas sur lui.
- Si un changement d'année supplémentaire a lieu à cause des Bottes temporelles, par exemple, l'effet de l'Appel du vide ne s'applique pas sur ce changement d'année.



6 *Force de la destinée*

- En plus des règles similaires à l'enchantement Destin Divin, un joueur avance de 3 cases son pion du Sorcier sur la piste des cristaux à chaque fois qu'il lance le dé du Destin.
- Le joueur reçoit les actions obtenues grâce au dé du Destin.



7 Tombeau fertile

■ Chaque joueur a la possibilité une fois, et une seule fois durant la partie et durant son tour, de regarder les cartes Pouvoir se situant dans la défausse. S'il le désire et en a la possibilité, le joueur peut alors invoquer l'une de cartes Pouvoir comme si elle était dans sa main. Il doit néanmoins payer le coût d'invoation de la carte et disposer d'une jauge d'invoation suffisante.

■ La carte Pouvoir est considérée comme invoquée et est donc affectée par les effets d'un Bâton de printemps, d'une Arcano sangsue, d'un Vase oublié d'Yjang, etc.



8 Vent favorable

■ À la fin de la manche, chaque joueur peut défausser 1 énergie d'air de sa réserve, pour avancer de 4 cases son pion du Sorcier sur la piste des cristaux.

■ Cet effet de fin de manche applique la règle de résolution des effets de fin de manche (page 7).



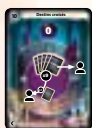
9 Équilibre naturel

■ Quelle que soit la saison, chaque énergie se cristallise pour 2 cristaux. Le cours des énergies de la roue des saisons ne s'applique plus.

Exemple: Paul cristallise 1 énergie d'eau, 1 énergie de feu et 1 énergie de terre en hiver. Avec l'effet d'Équilibre naturel, il reçoit 6 cristaux.

■ Les effets de la Bourse d'Io et les bonus de cristallisation s'appliquent toujours et sont cumulables.

■ Les effets de la Balance d'Ishtar, la Potion de vie et la Potion des Anciens fonctionnent normalement.



10 Destins croisés

■ Destins croisés modifie le Prélude.

■ Lors du Prélude, chaque joueur reçoit 9 cartes Pouvoir. Néanmoins, la première carte qui est sélectionnée par chaque joueur pour construire son jeu, est maintenant donnée au joueur situé à sa gauche. Cette première carte constitue le départ de la nouvelle main de cartes Pouvoir de chaque joueur.

■ Le reste du Prélude est inchangé. La sélection des cartes s'effectue ensuite conformément au livret de règles du jeu de base.

■ Le Tournoi se déroule normalement.

REMERCIEMENTS :

Stéphane Fantini, *correcteur*.



Besoin d'aide ?
SERVICE CLIENT
www.asmodee.com



23 rue Alsace-Lorraine
86000 Poitiers / FRANCE
www.libellud.com

Seasons

ENCHANTED KINGDOM



Seasons

PATH OF DESTINY



DiXit



3-6
8+
30'



MYSTERIUM



10+
2-7
42'



SHADOWS

AMSTERDAM



10+
2-8
30'



2-6
8+
20'

