

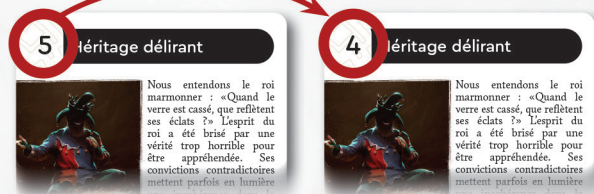
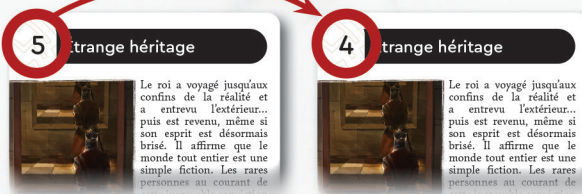
DILEMME DU ROI™

ERRATA



■ CARTES L.22.0.B ET L.23.0.B

Le chiffre 5 en haut à gauche est remplacé par le chiffre 4.



■ CARTE S.54.0.B

La phrase suivante est ajoutée au bas de la carte :

termine et le Meneur colle l'autocollant correspondant sur la zone Chroniques du plateau Royaume.

Lorsque cet événement est terminé, mettez au rebut les cartes « Guerre avec Mhuir », « Bataille avec Mhuir », et la carte Déploiement. Le ❷ restant sur la carte Déploiement, le cas échéant, doit retourner au centre de la Balance.

Si l'événement est toujours en cours à la fin de la partie, tout le ❷ placé sur cette carte est perdu.

S.54.0.B

cartes « Guerre avec Mhuir », « Bataille avec Mhuir », et la carte Déploiement. Le ❷ restant sur la carte Déploiement, le cas échéant, doit retourner au centre de la Balance.

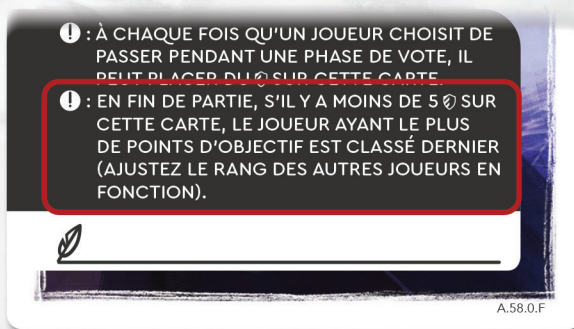
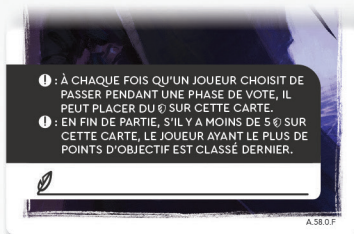
Si l'événement est toujours en cours à la fin de la partie, tout le ❷ placé sur cette carte est perdu.

RAPPEL : Toutes les égalités sont départagées par le Modérateur.

S.54.0.B

■ CARTE A.58.0.F

Le deuxième paragraphe est modifié :



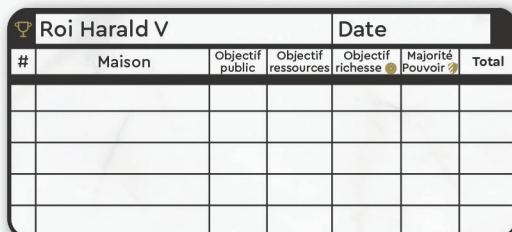
■ LIVRET DE RÈGLES - PAGE 12

Le paragraphe suivant est ajouté après le deuxième paragraphe :

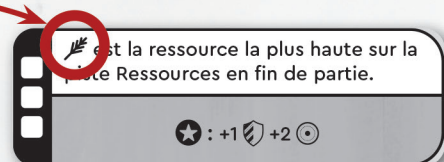


Note : Il est possible qu'un joueur ait déjà reçu un Objectif public suite à l'effet d'une carte Histoire (voir page 10). Dans ce cas, l'effet de la carte Histoire prévaut, et l'autocollant Chronique le plus récent est ignoré pour cet Objectif public.


 DILEMME DU ROI™
 ERRATA



Le symbole Influence est remplacé par le symbole Bien-être sur le troisième haut fait.



La phrase suivante est modifiée :

