



章につき 1 回、任意の目のダイスを蛇か兎の場所に置いてよい。下のダイスよりも小さい目でもよい。	馬に乗った時、到着後に隣接する場所にダイスを置かずに移動してよい。	章につき 1 回、移動のために下のダイスより小さい目のダイスを置いてよい。
章につき 1 回、あなたのトークン 1 つを別な種類のトークンに変更してよい。	各章の開始時、1 か 2 の目のダイス 1 個をふり直してよい。	馬に乗った時、あなたのすべての呪いを捨ててよい。
魔法のアイテムカードを引く時、カードを 2 枚引いてよい。そうした場合、その内 1 枚を選んで残し、もう 1 枚をデッキの一番下に置く。	ソケットに 4 つ目のダイスを重ねてよい。	いずれかの相手が狼の場所を発動したとき、すでにボード上に置かれているダイスを使ってよい。これはゲーム中 3 回まで実行できる。

金の鳥

あなたがダイスで 1 か 2 を出したときにプレイする。
そのダイス 1 個をふり直す。

身隠しマント	袋の中の棍棒	魔法の豆	ハコベ
悪運カードを引いたときにプレイする。 その悪運カードを 1 枚捨てて、新たな物語カードを 1 枚引く。	いずれかのプレイヤーがトークンを得る時にプレイする。 そのトークンすべてを、そのプレイヤーの代わりにあなたが得る。	すでにダイスが 3 つある道を通りたい場合にプレイする。 その上に 4 つ目のダイスを置く。	カードの効果によりあなたが不利益を被るときにプレイする。 その効果を無効にする。
金の馬	願いのテーブル	素晴らしい毛糸玉	願いの帽子
いずれかのプレイヤーが馬に乗った時にプレイする。 そのプレイヤーの行き先にあなたのキャラを置く。	あなたが倍加の目のダイスを置くとときにプレイする。 トークンを 2 個の代わりに 3 個得る。	他のプレイヤーがボードにダイスを置くとときにプレイする。 そのプレイヤーはそのダイスをふり直す。	あなたが馬に乗った時にプレイする。 行き先として任意の場所を選べる。
水晶玉	呪いの指輪	魔法の鏡	セリーグの長靴
あなたが場所の能力を発動する時にプレイする。 表向きの任意のイベントカードの効果をを使用してよい。	他のプレイヤーと同じ場所にいるときにプレイする。 あなたの呪いカードを 1 枚、そのプレイヤーに渡してよい。	いずれかのプレイヤーがクエストカードを引くときにプレイする。 そのクエストカード 1 枚を、そのプレイヤーの代わりにあなたが得る。	あなたが他のダイスの上にダイスを置くとときにプレイする。 現在一番上にあるダイスを任意の目にする。

ビンの中の精霊	ハシバミの枝	黄金の鞣	白蛇
いずれかのプレイヤーが魔法のアイテムカードを引くときにプレイする。 その魔法のアイテムカード 1 枚を、そのプレイヤーの代わりにあなたが得る。	あなたがトークンを得る際にプレイする。 同じトークンを追加で 1 個得る。	あなたがトークンを失う時にプレイする。 その効果を無効にし、そのトークンを保持する。	プレイヤーが蛇ダイスで蛇がトークンの目を出したときにプレイする。 蛇ダイスを奪い、ふって使用する。

青い光

他のプレイヤーが狼の場所を使ったときにプレイする。
ボード上のあなたのすでに置いたダイスを 1 個取り、それを狼の場所に置く。

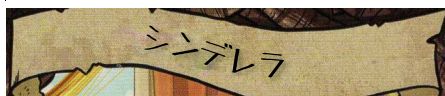
魔法のアイテムカードを 1 枚引く。	魔法のアイテムカードを 1 枚引く。	クエストカードを 1 枚引く。
クエストカードを 1 枚引く。	パンを 1 つ得る。	パンを 1 つ得る。
金貨を 1 つ得る。	金貨を 1 つ得る。	リングを 1 つ得る。
リングを 1 つ得る。	すでに置いたダイスを 1 個取り戻す。	すでに置いたダイスを 1 個取り戻す。
あなたの未使用ダイスを 1 個ふり直してよい。	すべてのプレイヤーはすでに置いた自分のダイスを 1 個取り戻してよい。	
すべてのプレイヤーはすでに置いた自分のダイスを 1 個取り戻してよい。	すべてのプレイヤーは自分の未使用ダイスを 1 個ふり直してよい。	
未使用のダイスを 1 個街に置いてよい。そうしたら、任意のトークンを 1 つ得る。	未使用のダイスを 1 個街に置いてよい。そうしたら、任意のトークンを 1 つ得る。	
あなたの未使用のダイスを 1 個、任意の目にしてよい。	すべてのプレイヤーは自分の未使用のダイスを 1 個、任意の目にしてよい。	

サイドクエスト	サイドクエスト
+1AP	+1AP
ゲーム終了時に街にいる。	ゲーム終了時に雲の上にいる。
サイドクエスト	サイドクエスト
+1AP	+1AP
ゲーム終了時に大海原にいる。	ゲーム終了時にパンを持っている。
サイドクエスト	サイドクエスト
+1AP	+2AP
ゲーム終了時に森の精 1 ヶ所にあなたのダイスが 2 個ある。	ゲーム終了時に最も点数が低い。
サイドクエスト	サイドクエスト
+1AP	+1AP
ゲーム終了時に金貨を持っている。	ゲーム終了時にリングを持っている。
サイドクエスト	サイドクエスト
+1AP	+1AP
ゲーム終了時に森の精 2 ヶ所にあなたのダイスがある。	ゲーム終了時に他のプレイヤーと同じ場所にいる。

トークンを1つ捨てる。 または 未使用の魔法のアイテムを1つ捨てる。	あなたのキャラを大海原に置く。 または あなたのキャラを大山脈に置く。	あなたの未使用ダイス1個を1にする。 または 特殊な目の未使用ダイス1個を狐に置く。
あなたが選ぶ: 他の各プレイヤーは金貨を1つ得てよい。 または 他の各プレイヤーはリングを1つ得てよい。	あなたが選ぶ: 他の各プレイヤーは金貨を1つ得てよい。 または 他の各プレイヤーはパンを1つ得てよい。	あなたが選ぶ: 他の各プレイヤーはリングを1つ得てよい。 または 他の各プレイヤーはパンを1つ得てよい。
あなたが選ぶ: 他の各プレイヤーはクエストを1枚引いてよい。 または 他の各プレイヤーは魔法のアイテムを1枚引いてよい。	あなたが選ぶ: 他の各プレイヤーは魔法のアイテムを1枚引いてよい。 または 他の各プレイヤーは自身のキャラを街に置いてよい。	あなたが選ぶ: 他の各プレイヤーはすでに置いた自身のダイスを1個取り戻してよい。 または 他の各プレイヤーは自身の未使用のダイス1個を好きな目にしてよい。
呪い ゲーム終了時 +1AP 王を訪ねたら捨てる。	呪い ゲーム終了時 +1AP 地獄に行ったら捨てる。	呪い ゲーム終了時 +1AP 街に行ったら捨てる。
呪い ゲーム終了時 +1AP 大海原に行ったら捨てる。	呪い ゲーム終了時 +1AP 雲の上に行ったら捨てる。	呪い ゲーム終了時 +1AP 馬に乗ったら捨てる。
呪い ゲーム終了時 +1AP 他のプレイヤーと同じ場所に着いたら捨てる。	呪い ゲーム終了時 +1AP 1章の間に狐にダイスを2個置いたら捨てる。	呪い ゲーム終了時 +1AP 未使用の魔法のアイテムを2枚持っているなら捨てる。
呪い ゲーム終了時 +1AP 大山脈に登ったら捨てる。	呪い ゲーム終了時 +1AP 任意のトークンを1つ捨てたら捨てる。	

ミニクエスト トークンを1つ捨てたら、魔法のアイテムを1枚引く。	ミニクエスト トークンを1つ捨てたら、クエストを1枚引く。	ミニクエスト 馬に乗ったら、金貨を1つ得る。
ミニクエスト 未使用の魔法のアイテムを1つ捨てたら、任意のトークンを1つ得る。	ミニクエスト トークンを2つ捨てたら、他のプレイヤーがいる場所へ移動する。	ミニクエスト トークンを1つ捨てたら、ただちに街へ移動する。
ミニクエスト トークンを1つ捨てたら、あなたがすでに置いたダイスを1個取り戻す。	ミニクエスト 妖精を訪ねたら、あなたの未使用のダイスを1個ふり直す。	ミニクエスト 王を訪ねたら、あなたの未使用のダイスを1個ふり直す。
ミニクエスト 未使用の魔法のアイテムを2つ捨てたら、任意のトークンを1つ得る。	ミニクエスト 未使用のダイスを2つ街に置いたら、ただちに街の場所に移動する。	ミニクエスト 1章の間に森の精4ヶ所すべてにダイスを置いたら、任意のトークンを1つ得る。
この章では、 物語カードを引くことは義務ではない。	この章の開始時、 各プレイヤーは自身のダイスを1個ふり直してよい。	
この章では、 魔法のアイテムの使用時、魔法のアイテムを1枚引いてよい。	この章では、 王を訪ねたとき、カードを1枚の代わりに2枚保持する。	
この章では、 魔法のアイテムの場所に移動したとき、クエストを1枚引いてよい。	この章では、 馬に乗ったとき、リングを1つ得てよい。	この章では、 馬に乗ったとき、ボード上の任意の場所に移動してよい。
この章では、 呪いカードを引いたとき、ただちにそれを捨ててよい。	この章では、 物語カードを引くとき、2枚引いて発動する1枚を選び、もう1枚を捨てる。	この章では、 街で任意のトークンを他の任意のトークンに変換してよい。
この章では、 大海原や大山脈を訪れたとき、金貨を1つ得てよい。	この章では、 雲の上を訪れたとき、あなたのキャラを地獄に置いてよい。 地獄を訪れたとき、あなたのキャラを雲の上に置いてよい。	

※ プロモ



街の場所に未使用のダイスを2個置くことで、あなたのキャラを街に移動できる。