UN PLI DANS LE PLI 0 MIRTA ERRATA 1.1

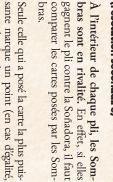
(résolution secondaire)

Seule celle qui a posé la carte la plus puis-sante marque un point (en cas d'égalité, À l'intérieur de chaque pli, les Som-bras sont en rivalité. En effet, si elles gagnent le pli contre la Soñadora, il faut comparer les cartes posées par les Som-

cartes qui ont déjà été jouées. Puis on joue le pli suivant. Laisser le pli visible autour de la Senda

Sombras concernées marquent





UN PLI DANS LE PLI

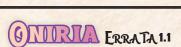
0

ERRATA 1.1

Laisser le pli visible autour de la Senda.

Seule celle qui a posé la carte la plus puis-sante marque un point (en cas d'égalité, toutes les Sombras concernées marquent

Chaque joueuse doit pouvoir repérer les cartes qui ont déjà été jouées. Puis on joue le pli suivant.



UN PLI DANS LE PLI (résolution secondaire)

Laisser le pli visible autour de la Senda. Chaque joueuse doit pouvoir repérer les cartes qui ont déjà été jouées. Puis on joue

Seule celle qui a posé la carte la plus puis-sante marque un point (en cas d'égalité, toutes les Sombras concernées marquent

À l'intérieur de chaque pli, les Sombras sont en rivalité. En effet, si elles gagnent le pli contre la Soñadora, il faut comparer les cartes posées par les Som-

(résolution secondaire) UN PLI DANS LE PLI

0

ERRATA 1.1

À l'intérieur de chaque pli, les Sombras sont en rivalité. En effet, si elles gagnent le pli contre la Soñadora, il faut comparer les cartes posées par les Sombras.

Seule celle qui a posé la carte la plus puissante marque un point (en cas d'égalité, toutes les Sombras concernées marquent le point).

Laisser le pli visible autour de la Senda. Chaque joueuse doit pouvoir repérer les cartes qui ont déjà été jouées. Puis on joue le pli suivant.



GITTRIA ERRATA 1.1

UN PLI DANS LE PLI (résolution secondaire)

À l'intérieur de chaque pli, les Sombras sont en rivalité. En effet, si elles gagnent le pli contre la Soñadora, il faut comparer les cartes posées par les Sombras.

Seule celle qui a posé la carte la plus puissante marque un point (en cas d'égalité, toutes les Sombras concernées marquent le point).

Laisser le pli visible autour de la Senda. Chaque joueuse doit pouvoir repérer les cartes qui ont déjà été jouées. Puis on joue le pli suivant.

