

Mądrość

1

WAGA

Wybierz jedną kartę z własnych **PLANÓW** i podaj na głos jej wagę. Każdy z graczy może oddać innemu graczowi ze swoich **PLANÓW** do jego **PLANÓW** kartę o takiej samej wadze (wartość nie ma znaczenia).



Mądrość

2

WAGA

Wybierz jedną kartę z własnych **PLANÓW** i podaj na głos jej wagę. Każdy z graczy może oddać innemu graczowi ze swoich **PLANÓW** do jego **PLANÓW** kartę o takiej samej wadze (wartość nie ma znaczenia).



Mądrość

3

WAGA

Wybierz jedną kartę z własnych **PLANÓW** i podaj na głos jej wagę. Każdy z graczy może oddać innemu graczowi ze swoich **PLANÓW** do jego **PLANÓW** kartę o takiej samej wadze (wartość nie ma znaczenia).



Odpowiedzialność 1

WAGA

Pociągnij dwie karty z **MOŻLIWOŚCI** i dodaj je do **PLANÓW** dowolnych graczy (możesz też do swojego). W trakcie tej akcji nie możesz pokazywać kart innym graczom.



Odpowiedzialność 2

WAGA

Pociągnij dwie karty z **MOŻLIWOŚCI** i dodaj je do **PLANÓW** dowolnych graczy (możesz też do swojego). W trakcie tej akcji nie możesz pokazywać kart innym graczom.



Odpowiedzialność 3

WAGA

Pociągnij dwie karty z **MOŻLIWOŚCI** i dodaj je do **PLANÓW** dowolnych graczy (możesz też do swojego). W trakcie tej akcji nie możesz pokazywać kart innym graczom.



Odwaga

1

WAGA

Wymień na głos dwie wartości, które chciałabyś/chciałbyś mieć lub nie w swoim **CHARAKTERZE**. Np: „Chcę być odważna/odważny, ale nie zależy mi na odpowiedzialności”.



Odwaga

2

WAGA

Wymień na głos dwie wartości, które chciałabyś/chciałbyś mieć lub nie w swoim **CHARAKTERZE**. Np: „Chcę być odważna/odważny, ale nie zależy mi na odpowiedzialności”.



Odwaga

3

WAGA

Wymień na głos dwie wartości, które chciałabyś/chciałbyś mieć lub nie w swoim **CHARAKTERZE**. Np: „Chcę być odważna/odważny, ale nie zależy mi na odpowiedzialności”.



Szacunek

1
WAGA

Daj dowolnemu innemu graczowi kartę ze swoich **PLANÓW**. Może ci on oddać w zamian jedną lub dwie dowolne karty ze swoich **PLANÓW**, każdą o niższej wadze niż twoja.



Szacunek

2
WAGA

Daj dowolnemu innemu graczowi kartę ze swoich **PLANÓW**. Może ci on oddać w zamian jedną lub dwie dowolne karty ze swoich **PLANÓW**, każdą o niższej wadze niż twoja.



Szacunek

3
WAGA

Daj dowolnemu innemu graczowi kartę ze swoich **PLANÓW**. Może ci on oddać w zamian jedną lub dwie dowolne karty ze swoich **PLANÓW**, każdą o niższej wadze niż twoja.



Uczciwość

1
WAGA

Zapytaj dowolnego gracza, czy chce mieć w swoim **CHARAKTERZE** jakąś wartość, np: „Czy chcesz być mądra/mądry?”. Gracz odpowiada tak lub nie, następnie niezależnie od odpowiedzi możesz oddać jedną kartę ze swoich **PLANÓW** do jego.



Uczciwość

2
WAGA

Zapytaj dowolnego gracza, czy chce mieć w swoim **CHARAKTERZE** jakąś wartość, np: „Czy chcesz być mądra/mądry?”. Gracz odpowiada tak lub nie, następnie niezależnie od odpowiedzi możesz oddać jedną kartę ze swoich **PLANÓW** do jego.



Uczciwość

3
WAGA

Zapytaj dowolnego gracza, czy chce mieć w swoim **CHARAKTERZE** jakąś wartość, np: „Czy chcesz być mądra/mądry?”. Gracz odpowiada tak lub nie, następnie niezależnie od odpowiedzi możesz oddać jedną kartę ze swoich **PLANÓW** do jego.



Wolność

1
WAGA

Przesuń jedną kartę pomiędzy **CHARAKTERAMI** graczy.



Wolność

2
WAGA

Przesuń jedną kartę pomiędzy **CHARAKTERAMI** graczy.



Wolność

3
WAGA

Przesuń jedną kartę pomiędzy **CHARAKTERAMI** graczy.





Wolność

4

Odwaga

2

Odpowiedzialność

1

KARTA CHARAKTERU

Bojowniczką
Bojownik



Szacunek

4

Uczciwość

2

Wolność

1

KARTA CHARAKTERU

Dama
Dżentelmen



6 dowolnych wartości
o wadze

1

KARTA CHARAKTERU

Minimalistka
Minimalista (5+)



PO JEDNEJ WARTOŚCI:

Szacunek

Uczciwość

Odpowiedzialność

Odwaga

Wolność

Mądrość

KARTA CHARAKTERU

Erudytka
Erudyta



Odpowiedzialność

4

Odwaga

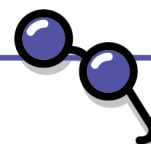
2

Mądrość

1

KARTA CHARAKTERU

Ratowniczką
Ratownik



Mądrość

4

Uczciwość

2

Szacunek

1

KARTA CHARAKTERU

Uczona
Uczony

Mądrość**2**
WAGA

Wybierz jedną kartę z własnych **PLANÓW** i podaj na głos jej wagę. Każdy z graczy może oddać innemu graczowi ze swoich **PLANÓW** do jego **PLANÓW** kartę o takiej samej wadze (wartość nie ma znaczenia).

**Odpowiedzialność****2**
WAGA

Pociągnij dwie karty z **MOŻLIWOŚCI** i dodaj je do **PLANÓW** dowolnych graczy (możesz też do swojego). W trakcie tej akcji nie możesz pokazywać kart innym graczom.

**Odwaga****2**
WAGA

Wymień na głos dwie wartości, które chciałabyś/chciałbyś mieć lub nie w swoim **CHARAKTERZE**. Np.: „Chcę być odważną/odważny, ale nie zależy mi na odpowiedzialności”.

**Szacunek****2**
WAGA

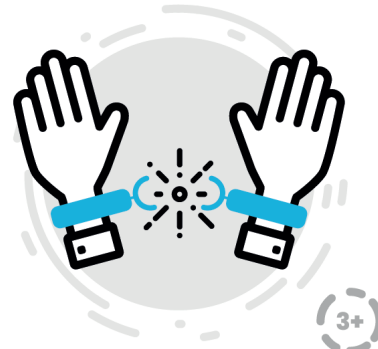
Daj dowolnemu innemu graczowi kartę ze swoich **PLANÓW**. Może ci on oddać w zamian jedną lub dwie dowolne karty ze swoich **PLANÓW**, każdą o niższej wadze niż twoja.

**Uczciwość****2**
WAGA

Zapytaj dowolnego gracza, czy chce mieć w swoim **CHARAKTERZE** jakąś wartość, np.: „Czy chcesz być mądra/mądry?”. Gracz odpowiada tak lub nie, następnie niezależnie od odpowiedzi możesz oddać jedną kartę ze swoich **PLANÓW** do jego.

**Wolność****2**
WAGA

Przesuń jedną kartę pomiędzy **CHARAKTERAMI** graczy.



Mądrość**3**
WAGA

Wybierz jedną kartę z własnych **PLANÓW** i podaj na głos jej wagę. Każdy z graczy może oddać innemu graczowi ze swoich **PLANÓW** do jego **PLANÓW** kartę o takiej samej wadze (wartość nie ma znaczenia).

**Odpowiedzialność****3**
WAGA

Pociągnij dwie karty z **MOŻLIWOŚCI** i dodaj je do **PLANÓW** dowolnych graczy (możesz też do swojego). W trakcie tej akcji nie możesz pokazywać kart innym graczom.

**Odwaga****3**
WAGA

Wymień na głos dwie wartości, które chciałabyś/chciałbyś mieć lub nie w swoim **CHARAKTERZE**. Np.: „Chcę być odważną/odważny, ale nie zależy mi na odpowiedzialności”.

**Szacunek****3**
WAGA

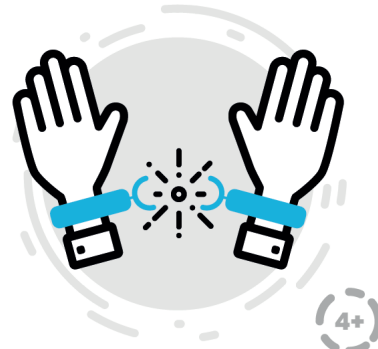
Daj dowolnemu innemu graczowi kartę ze swoich **PLANÓW**. Może ci on oddać w zamian jedną lub dwie dowolne karty ze swoich **PLANÓW**, każdą o niższej wadze niż twoja.

**Uczciwość****3**
WAGA

Zapytaj dowolnego gracza, czy chce mieć w swoim **CHARAKTERZE** jakąś wartość, np.: „Czy chcesz być mądra/mądry?”. Gracz odpowiada tak lub nie, następnie niezależnie od odpowiedzi możesz oddać jedną kartę ze swoich **PLANÓW** do jego.

**Wolność****3**
WAGA

Przesuń jedną kartę pomiędzy **CHARAKTERAMI** graczy.



Mądrość**1**
WAGA

Wybierz jedną kartę z własnych **PLANÓW** i podaj na głos jej wagę. Każdy z graczy może oddać innemu graczowi ze swoich **PLANÓW** do jego **PLANÓW** kartę o takiej samej wadze (wartość nie ma znaczenia).

**Odpowiedzialność****1**
WAGA

Pociągnij dwie karty z **MOŻLIWOŚCI** i dodaj je do **PLANÓW** dowolnych graczy (możesz też do swojego). W trakcie tej akcji nie możesz pokazywać kart innym graczom.

**Odwaga****1**
WAGA

Wymień na głos dwie wartości, które chciałabyś/chciałbyś mieć lub nie w swoim **CHARAKTERZE**. Np.: „Chcę być odważną/odważny, ale nie zależy mi na odpowiedzialności”.

**Szacunek****1**
WAGA

Daj dowolnemu innemu graczowi kartę ze swoich **PLANÓW**. Może ci on oddać w zamian jedną lub dwie dowolne karty ze swoich **PLANÓW**, każdą o niższej wadze niż twoja.

**Uczciwość****1**
WAGA

Zapytaj dowolnego gracza, czy chce mieć w swoim **CHARAKTERZE** jakąś wartość, np.: „Czy chcesz być mądra/mądry?”. Gracz odpowiada tak lub nie, następnie niezależnie od odpowiedzi możesz oddać jedną kartę ze swoich **PLANÓW** do jego.

**Wolność****1**
WAGA

Przesuń jedną kartę pomiędzy **CHARAKTERAMI** graczy.

