

СТВОРЕННЯ СВІТУ

ІГРОВИЙ ПОСІБНИК

ПРО ГРУ

Світ розколовся на безліч уламків. Вас обрали для його відбудови. Ви маєте зібрати території та підтримувати їх силою Богів, щоб зробити ваш світ кращим. Той, хто створить найвеличніший край, буде благословенним навіки.

КОМПОНЕНТИ ГРИ



5 жетонів статуй Богів



55 плиток Місцевості



4 маркери Віри



1 блокнот для підрахунку очок та олівець

ПОЯСНЕННЯ ДО ПЛИТОК МІСЦЕВОСТІ

Горілиць



Долілиць

1. **Квадрат Місцевості** – одного з п'яти типів.
2. **Статуя Бога** – одного з п'яти типів.
3. **Кількість гравців.**

ПРАВИЛА ГРИ

МЕТА ГРИ

Кожен гравець створює власний світ за допомогою **плиток Місцевості**, отриманих Поштовою Віри з **Нейтральної мапи**. Гравці мають викласти отримані **плитки Місцевості**, з'єднавши квадрати Місцевості одного типу та збираючи статуї Богів відповідних типів Місцевості, щоб збільшити свої переможні очки наприкінці гри. Гравець, який набере найбільшу кількість переможних очок, перемагає.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

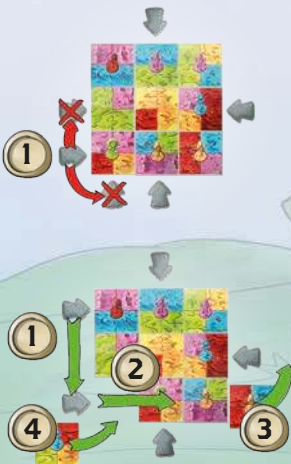
1. Знайдіть усі **плитки Місцевості**, на яких вказана більша кількість гравців, ніж кількість гравців у грі, і покладіть їх назад у коробку.
2. Перемішайте **плитки Місцевості**, що залишились, і розділіть їх (долілиць) на 3 стопи приблизно однакового розміру.
3. Візьміть по 3 **плитки Місцевості** з кожного стопу і викладіть їх випадковим чином, щоб сформувати сітку 3x3 (горілиць). Це **Нейтральна мапа**.
4. Покладіть 4 **маркери Віри** навпроти центральних рядів/стовпців **Нейтральної мапи**, як показано на зображенні.
5. Наосліп роздайте по 1 **жетону статуї Бога** (долілиць) кожному гравцеві. Гравці можуть у будь-який момент дивитися на свій **жетон статуї Бога**.
6. Гравець, який останнім розв'язав головоломку, починає гру.



ХІД ГРАВЦЯ

На кожному ході ви отримуєте 1 плитку Місцевості та додаєте її до своєї сітки. Гра закінчується, коли всі гравці склали сітку розміром 3x3 плити перед собою – їхні світи було створено.

1. Перемістіть один із **маркерів Віри** в інший ряд/стовпець **Нейтральної мапи**. Його не можна розмістити навпроти іншого **маркера Віри**, також його не можна перемістити на іншу сторону **Нейтральної мапи**.
2. Зробіть **Поштовх Віри**, пересунувши ряд/стовпець **плиток Місцевості**, на який ви перемістили **маркер Віри**, у напрямку, в якому вказує маркер.
3. Візьміть **плитку Місцевості**, яку було виштовхнуто за межі **Нейтральної мапи**, і додайте її до своєї **сітки**.
4. Візьміть ще одну **плитку Місцевості** з будь-якого стопу **плиток Місцевості** та покладіть її (горілиць) на вільне місце на **Нейтральній мапі**.
5. Настає хід наступного гравця за годинниковою стрілкою.



РОЗМІЩЕННЯ ПЛИТОК МІСЦЕВОСТІ

Після того як ви виштовхнули **плитку Місцевості** за межі **Нейтральної мапи**, ви маєте використати її для створення світу, розмістивши у своїй сітці згідно з такими правилами:

- Кожну **плитку Місцевості** можна вільно обертати перед тим, як розмістити.
- Перша **плитка Місцевості** може бути розміщена в будь-якому місці перед вами.
- Кожна наступна **плитка Місцевості** має бути розміщена так, щоби принаймні один із її країв повністю контактував з іншою раніше розміщеною **плиткою Місцевості (1)**.
- Після розміщення, **плитки Місцевості** не можна переміщати або обертати **(2)**.
- Поки ваша сітка не досягне розміру в 3 **плитки Місцевості** по вертикалі та 3 **плитки Місцевості** по горизонталі, її можна розширювати в будь-якому напрямку **(3)**.
- Сітка не може перевищувати розмір у 3 **плитки Місцевості** по вертикалі та 3 **плитки Місцевості** по горизонталі **(4)**.
- Коли ви заповните свою сітку 9 **плитками Місцевості**, її завершено, а світ – створено.

1



2



3



4



ЖЕТОНИ СТАТУЙ БОГІВ

Замість того, щоби переміщати **маркер Віри** й робити Поштовх Віри, ви можете показати та скинути свій **жетон статуї Бога**. Сила цього Бога дає вам можливість узяти будь-яку **плитку Місцевості** з **Нейтральної мапи**, яка має статую цього ж Бога або принаймні 1 квадрат Місцевості того ж типу, що і ваша статуя Бога.

У цьому випадку, ні **маркери Віри**, ні будь-які інші **плитки Місцевості** з **Нейтральної мапи** не переміщуються. Вам необхідно взяти ще одну **плитку Місцевості** з будь-якого стосу **плиток Місцевості** та покласти її (горілиць) на вільне місце на **Нейтральній мапі**.



КІНЕЦЬ ГРИ

(ПІДРАХУНОК ОЧОК)

Коли всі гравці склали **сітку** розміром 3x3 плитки, гра закінчується, і настає час підрахувати очки.

Кожен гравець отримує очки за **КОЖЕН** тип Місцевості у своїй сітці.

Порахуйте кожен з'єднаний квадрат одного типу Місцевості на плитках. Якщо є 2 або більше груп з'єднаних квадратів Місцевості одного типу, враховуйте тільки одну найбільшу групу. Помножте кількість з'єднаних квадратів Місцевості в найбільшій групі кожного типу на кількість статуй Богів відповідного типу на вашій сітці.

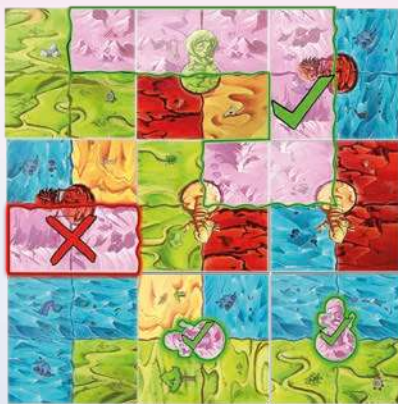
Якщо у вас немає статуї Бога, що відповідає певному типу Місцевості, ви не отримуєте очок за цей тип Місцевості, незалежно від кількості з'єднаних квадратів Місцевості цього типу.

Не забудьте підрахувати очки за кожен тип Місцевості, а потім підсумувати їх, щоб отримати фінальний результат.

Гравець, який набрав найбільшу кількість очок, перемагає!

У разі нічиєї перемагає гравець із найбільшою кількістю з'єднаних квадратів Місцевості одного типу.

Якщо нічия зберігається, гравці ділять перемогу між собою.



(ПАРЕНЬ) / (ПАРЕНЬ)	
14	
4	
0	
5	
2	
Σ 25	

$$\text{14 pink tiles} \times \text{1 God} = 14$$

$$\text{4 red tiles} \times \text{1 God} = 4$$

$$\text{0 blue tiles} \times \text{0 Gods} = 0$$

$$\text{5 green tiles} \times \text{1 God} = 5$$

$$\text{2 yellow tiles} \times \text{1 God} = 2$$

Українське видання: Ігрова Майстерня
Керівники проєкту: Ігор Загребін та Михайло Мокляк
Редактура: Яна Мокляк
Переклад: Дарина Сауленко
Дизайн і верстка: Інна Погоріла

© 2022 Awaken Realms Lite.
Усі права застережено.

Автори гри: Патрик Чаберський, Ян Труханович
Керівник проєкту: Каміль "Sanex" Цесла
Тестувальники гри: Лукаш Кравець, Томаш Завадський, Філіп Томашевський та багато інших безцінних душ Awaken Realms, які тестували цю гру під час обіду та відпочинку в офісі
Ілюстрації: Бася Чілієнка Соболевська, Кшиштоф Пясек
Графічний дизайн: Міхал Леховський
Комп'ютерна верстка: Анжеліка Вежба

ТОВ «Ігрова Майстерня»
вул. Нижній Вал, 49,
Київ, Україна
www.ihrova-maysternya.com



Awaken Realms Lite Sp. z o.o.
вул. Св. Миколая, 58
50-127 Вроцлав, Польща
www.awakenrealmslite.com