

ТЕРРА МИСТИКА

АВТОРЫ ИГРЫ
ХЕЛЬГЕ ОСТЕРТАГ, ЙЭНС ДРОГЕМЮМЕР
ПРАВИЛА ИГРЫ



Внезапный шум прервал заседание Совета. «Они пришли! Ведьмы уже здесь!» – стук в закрытые парадные двери зала совещаний и слышающийся от волнения девичий голос прервал доклад магистра Хаоса. Наконец, двери отворились и юная ученица-маг предстала пред очи Совета. «Я сама видела их!» – закричала было она, но сбившееся дыхание прервало фразу. Холодные взгляды собравшихся вынудили ее притормозить.

«Как ты смеешь врываться сюда без доклада? – Жестко спросил почтенный председатель собрания. – И если уж дело не терпит отлагательств – говори по существу!»

Шэра Нинди, начинающая магесса Хаоса зажмурилась, вдохнула и заставила себя описать все увиденное. «Я была на юге, на опушке леса. Ведьмы там везде. Все небо над головой забито их дурацкими метлами и движение направлено к южным лесам. Их просто несметное количество! Они поселятся здесь непременно!»

Это была неприятная новость. Совет Хаоса недавно решил перенаправить в этот регион поток избытков лавы, что обязательно уничтожило бы лес и позволило развить строительство. Хаос знает, как пользоваться преимуществами каменных пустошей и любит это. Все приказы уже были подготовлены. Но ведьмы, обязательные обитательницы каждого леса, непременно воспротивятся такому решению. Лес для ведьм – дом родной

и они стараются засадить деревьями и кустами все земли, до которых дотянутся их руки.

Слово взял Малкузар, уважаемый и мудрый маг Хаоса. Заслуженным уважением магического сообщества он пользовался потому, что сумел пережить 5 своих экспериментов.

«Что бы ни делалось – все к лучшему. Новые соседи оживят торговлю. Отправим туда своих поселенцев и получим много прибыли», – медленно сказал он.

Некоторые маги кивнули, другие выглядели озадаченными. «Но нам нужны новые пустоши! Все уже подготовлено!» – настаивал председатель Совета. – «Мы не можем сдать просто так!»

«Отправим исследователей на запад. Пусть изучат состояние тамошних гор, – предложил Малкузар. – В горах часто скрыта мощь нерастроченной лавы и обуздать их куда проще, чем леса. Так мы и превзойдем ведьм».

Решение было принято. «Задержитесь, Шэра!» – у юной магессы от волнения перехватило дыхание, когда она встретила суровый взор Малкузара, – «Вероятно, вы уже догадались, кому предназначено это задание? Немедленно направляйтесь на запад и проверьте: все ли спокойно в горах. Гномы нередко селятся в окрестностях гор, однако, если их активность незначительна это станет хорошей новостью для нас. Именно то, что нам нужно».

ВВЕДЕНИЕ

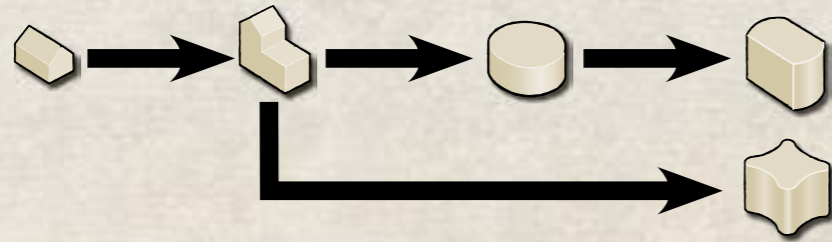
В игре «Терра Мистика» игроки управляют развитием одной из 14 рас и каждый игрок старается, чтобы его раса к концу игры стала лучшей. «Терра Мистика» – воистину чудесное место: каждая раса здесь может жить только на землях определенного типа и умеет изменять земли для своих нужд.

Строить свои здания расы умеют только на землях своего типа, таких как **равнина, болото, озеро, лес, горы, пустошь** или **пустыня**, поэтому видоизменять земли (трансформировать) придется часто.



Для развития расы игрокам необходимо расширять свои земли и строить здания. Перед каждым игроком встает сложный выбор: строить по соседству с другими игроками дешевле, но каждый акт строительства дарит соперникам магическую силу.

Есть несколько ступеней улучшения зданий. **Жилые дома** превращаются в **торговые посты**, а **пост** можно развить в **крепость** или **храм**. Храм можно улучшить до **святилища**. Здания позволяют получать разнообразную прибыль в фазе дохода, а храмы обучают жрецов.



Кроме трансформации земель и постройки зданий игроки могут развивать свои расы в 4 магических культурах стихий. Магическое развитие расы отмечается на **карте культов**. Развитие культов дает возможность увеличивать магическую силу и другие приятные бонусы.

Побеждает игрок лучше других развивший свою расу к концу игры.

Карта культов

Культ огня

Культ воды

Культ земли

Культ воздуха

Ключ от города (для достижения высшей ступени культа вам необходимо построить город).

Сила увеличивается при продвижении по дорожкам культов.

Орден культа (позволяет вам подниматься на несколько ступеней на выбранной дорожке культа за раз).



СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле



Карта культов

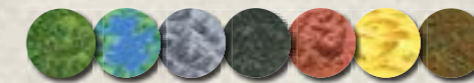


7 двусторонних карт рас

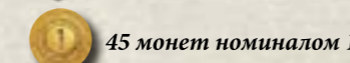


Примечание: так как в эту игру могут максимально играть 5 игроков – ситуация в которой 2 игрока будут играть за расу одного цвета исключена.

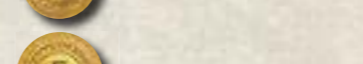
56 двусторонних жетонов территорий



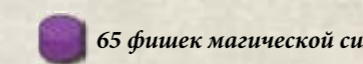
65 фишек рабочих



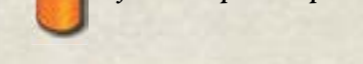
45 монет номиналом 1



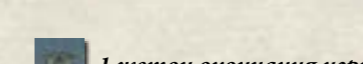
25 монет номиналом 2



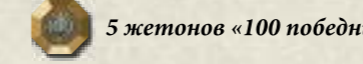
20 монет номиналом 5



65 фишек магической силы



1 фишка первого игрока



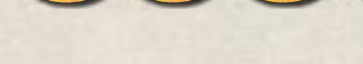
17 жетонов действий



1 жетон окончания игры



5 жетонов «100 победных очков»



28 жетонов благословения



Для каждого цвета рас (зеленого, желтого, синего, коричневого, красного, черного и серого):



8 домов



4 торговых поста



1 крепость



3 храма



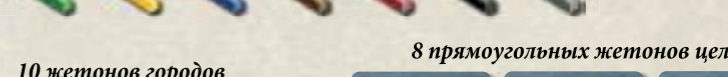
1 святилище



7 жрецов



7 фишек



3 моста

10 жетонов городов



8 прямоугольных жетонов целей



9 бонусных жетонов



5 памяток



ПОДГОТОВКА

Этот раздел состоит из 2 частей. Игряя в первый раз, пожалуйста, следуйте инструкциям вводной игры. При следующих играх постепенно переходите к полной игре.

Положите **игровое поле** на середину стола и **карту культов** рядом с ним.

Распределите 7 фишек вашего цвета таким образом:



ПЕРВАЯ ИГРА

Выбор рас

Чтобы вам было проще освоить игровой процесс, для первой игры, воспользуйтесь предложенными расами. В зависимости от количества игроков, выберите понравившуюся расу:

- **2 игрока:** Ведьмы (зеленые) и Кочевники (желтые);
- **3 игрока:** Ведьмы (зеленые), Кочевники (желтые) и Алхимики (черные);
- **4 игрока:** Ведьмы (зеленые), Кочевники (желтые), Полурослики (коричневые) и Русалки (синие);
- **5 игроков:** Ведьмы (зеленые), Кочевники (желтые), Полурослики (коричневые), Русалки (синие) и Гиганты (красные).

Компоненты рас по цветам:

У каждой расы есть круг трансформации. На нем изображены 7 типов местности. **Своя местность** расы на изображении – сверху и крупнее остальных (цвет «своей» местности соответствует цвету расы).



Каждый игрок берет для игры все комплектующие цвета своей расы: **жрецов, здания, фишки и мосты** (количество жрецов, зданий и мостов в игре ограничено).

Разложите здания на соответствующие им места на карте вашей расы.

Положите 7 жрецов и 3 моста рядом с картой вашей расы (это ваш запас).



Положите 1 фишку на самое **левое поле навигации** (со значением 0).

(У Русалок минимальное значение навигации – 1. В свою очередь, у Факиров и Гномов навигации вообще нет, поэтому фишка туда не выставляется.)



Положите 1 фишку на **нижнее поле трансформации** на карте вашей расы – на этом поле указан курс обмена 3 рабочих на 1 лопату.

(Колдунам эта фишка не нужна.)



Еще одну фишку положите на **поле 20** на дорожке победных очков основного игрового поля.



Положите оставшиеся 4 фишки на **поля со значением 0** каждого из 4 путей культа – на карте культов.



Красным курсивом обозначены уникальные свойства рас. Эти отличия так же указаны на картах каждой из рас и более подробно будут рассмотрены ниже.

Подготовка расы

Расстановка элементов каждой расы указана на картах каждой из них.

Начальные ресурсы

Начальные ресурсы расы указаны в верхнем правом углу ее карты.



Возьмите указанные ресурсы и разместите их на вашей карте расы (в верхней части которой вы увидите доход вашей расы на начало игры, см. «Доход» на странице 8).



Ведьмы получают 3 рабочих и 15 монет.

Культ

На карте вашей расы, рядом с начальными ресурсами, изображено несколько **символов культа**. За каждый такой символ передвиньте вашу фишку на указанном пути культа на **указанное количество шагов**.

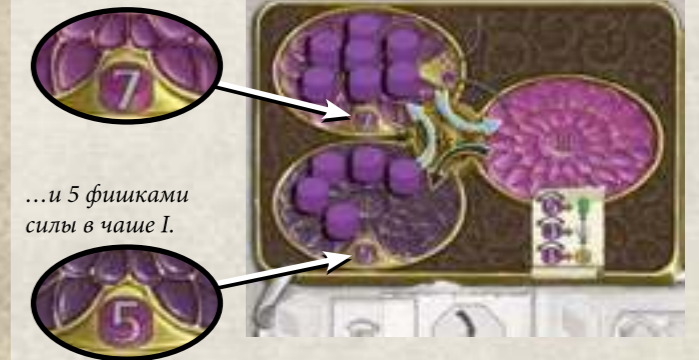


Желтые Кочевники начинают игру со ступени 1 в культах огня и земли. Коричневые Полурослики начинают игру со ступени 1 в культах земли и воздуха. Зеленые Ведьмы начинают игру со ступени 2 в культе воздуха. Синие Русалки начинают игру со ступени 2 в культе воды.

Чаша силы

На вашей карте расы в левом верхнем углу изображены **3 чаши силы**. Распределите **12 фишек магической силы** между I и II чашей, согласно цифрам указанным на чашах.

Ведьмы начинают с 7 фишками силы в чаше II...



...и 5 фишками силы в чаше I.

Игра и пути культов

Для первой игры воспользуйтесь предложенной расстановкой. Она рассчитана на 4 игроков. Варианты расстановки на другое количество игроков будут рассмотрены далее.

Слева направо возьмите дома вашей расы и положите их на игровом поле как указано



Рядом с полем положите **жетоны благословения** в 3x4 стопки.



Здесь разложите жетоны целей будущей игры. На правую часть верхнего жетона цели положите **жетон конца игры**. Закрытая им цель в этой игре не участвует.

Положите **жетон действия** рядом с каждым из 6 полей использования силы на игровом поле.

Разделите **рабочих, монеты, жетоны городов** и положите их на легко доступное место каждому игроку около игрового поля. 10 жетонов городов должны быть повернуты лицевой стороной вверх.



Выберите первого игрока и отдайте ему оранжевую фишку первого игрока





Расстановка и бонусные жетоны для 2 игроков



Расстановка и бонусные жетоны для 3 игроков



Расстановка и бонусные жетоны для 5 игроков

Важно: каждая раса (кроме Аурен) имеет 2 особенности: одна из них доступна с самого начала игры, вторая становится доступна после строительства крепости. Особенности изображены на карты расы и детально будут рассмотрены в конце этих правил. Перед игрой убедитесь, что все игроки знают про свойства своей расы и понимают, как ими пользоваться.

Особенности которые станут доступными после строительства крепости.

Особенности доступные с начала игры.



ИЗМЕНЕНИЯ ДЛЯ ПОЛНОЙ ИГРЫ

Если вы не хотите играть обучающую партию, то самостоятельно выберите для игры бонусные жетоны и жетоны целей.

После выбора целей и бонусов каждый игрок выбирает себе расу для игры.

Расставлять первые дома игрокам тоже надо самим.

Жетоны целей

Перемешайте жетоны целей и выберите в произвольном порядке 6 из них, выкладывая по очереди на соответствующее место игрового поля. Каждый жетон предназначен для конкретного раунда. Оставшиеся 2 жетона уберите из игры. Закройте правую часть верхнего жетона цели жетоном окончания игры.



Жетон цели раунда 6 наполовину закрыт

Жетон цели для раунда 5

Жетон цели для раунда 4

Жетон цели для раунда 3

Жетон цели для раунда 2

Жетон цели для раунда 1

Бонусные жетоны

Перемешайте 9 бонусных жетонов и вытяните из них (случайным образом) столько жетонов, сколько указано в таблице:

Количество игроков	2	3	4	5
Количество бонусных жетонов	5	6	7	8

Положите выбранные жетоны лицевой стороной вверх рядом с игровым полем (оставшиеся жетоны в игре не участвуют).

Выбор расы

Первый игрок выбирает расу для игры и берет ее карту. Следующий за ним игрок (по часовой стрелке) выбирает расу и т.д. Определите сторону карты расы, которой вы будете играть в предстоящей партии.

Важно: вы можете распределить расы между игроками случайным образом: возьмите по 1 дому каждого цвета, спрячьте их в мешочек или коробку и игроки вслепую тянут дома определяя цвет расы.

Во время выбора рас – убедитесь, что игроки знают преимущества и недостатки каждой из них. На карте расы можно начинать расставлять элементы (не выставляйте дома на игровое поле).

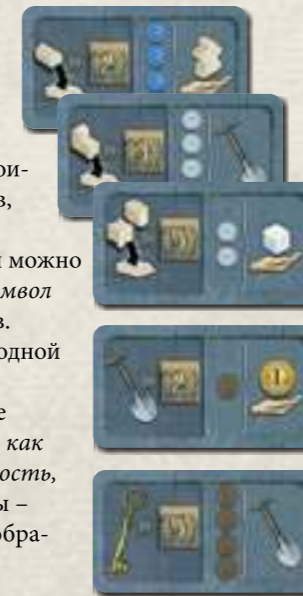
ЦЕЛЬ ИГРЫ

В конце игры побеждает игрок, набравший больше остальных победных очков. Далее будет рассмотрено, как можно получить победные очки в этой игре (победные очки изображены в виде коричневых квадратов с лавровыми венками).

Как только будет необходимо что-либо уточнить – обращайтесь к этой странице.

Жетоны целей:

В игре их используется 6 – на каждый из 6 раундов игры. На каждом из них изображено как можно получить победные очки в текущем раунде: при строительстве домов, торговых постов, крепости или святилища. Дополнительные победные очки можно получить за трансформацию (символ лопаты) и организацию городов. Всегда есть над чем подумать: с одной стороны необходимо как можно быстрее строить здания, важные для вашей расы (кому-то нужно как можно быстрее построить крепость, другим – храм), с другой стороны – необходимо строить здания, изображенные на жетонах цели, чтобы получить победные очки.



Вы получаете победные очки за улучшение умения навигации своей расы (продвижение по пути навигации на следующую ступень).



Вы получаете победные очки за улучшение умения трансформации своей расы (продвижения на следующую ступень).



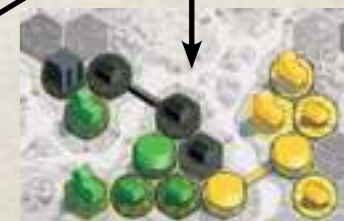
У некоторых рас есть специальные навыки для получения победных очков (например, Алхимики могут переводить монеты в победные очки).



В конце игры победные очки начисляются за самую большую соединенную территорию расы (победные очки за территорию). Таким образом, умения трансформации и навигации не только дают победные очки во время их улучшения, но и помогут игроку увеличить занимаемую территорию.

Так же, в конце игры, победные очки начисляются за достижения игроков в культурах (на путях культов).

Победные очки за территорию



Победные очки культов



3 из 9 бонусных жетонов дают победные очки, как только вы выполните все действия, что хотели сделать до окончания фазы действия.

После этого посчитайте победные очки. Они даются за:

- Все ваши дома на игровом поле;
- Все ваши торговые посты на игровом поле;
- Ваши крепость и святилище на игровом поле.



Эти 2 жетона благословения дают вам победные очки, как только вы строите дома или торговые посты, где бы вы их ни строили.



Владелец этого жетона благословения в конце фазы действий, когда пасует, получает победные очки за каждый уже построенный в течение игры торговый пост.



Победные очки вы получаете за строительство городов (подробнее об этом читайте далее). Также вы получите дополнительную награду, указанную на нижней части жетона города.



Кочевники – населяющее пустыню племя всадников, проживающее в шатрах. Для постройки своих домов они используют исключительно легкие материалы. Вот почему они действительно быстро могут заселять большие территории. Кочевники живут только в пустыне, и орды всадников способны вызвать песчаную бурю, которая поглощает соседние территории.

С одной стороны вам необходимо будет строить много домов для того, чтобы занимать большую площадь, а с другой стороны – вам будут нужны храмы и святилища, чтобы как можно больше жрецов продвигали вас по пути культов – для получения победных очков.

Соседство с другими игроками позволит вам менять победные очки на магическую силу (см. далее) (вот почему все игроки начинают игру с отметки в 20 победных очков).



ХОД ИГРЫ

Расстановка первых зданий

(пропустите это описание, если играете пробную партию – для нее во введении уже дана расстановка стартовых зданий).

Начиная с первого игрока и по часовой стрелке, игроки выставляют один из своих домов на «свою» территорию. После того, как последний игрок поставил первый дом – начиная с него, но уже против часовой стрелки все выставляют свои вторые дома.

(Кочевники выставляют третий дом после всех игроков; Маги Хаоса выставляют свой дом после всех игроков, в том числе, после третьего здания Кочевников.)

Примечания:

- Дома могут быть выставлены только на «свои» территории.

При расстановке домов в начале игры – расы еще не могут пользоваться трансформацией – она будет доступна позже.



- Все строения берутся с карты расы и слева направо.

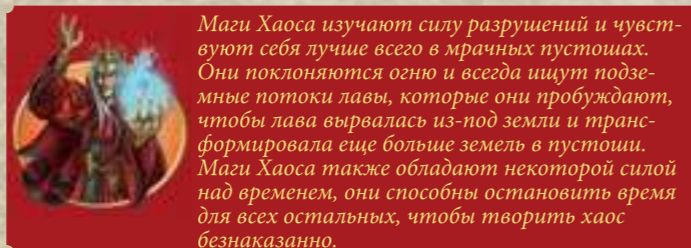


После расстановки первых домов на игровое поле – на карте расы появятся несколько пустых клеток, на которых были дома. Изображенные на них ресурсы составляют ваш доход (см. ниже).

Выбор первого бонусного жетона

Начиная с последнего игрока и против часовой стрелки игроки берут по бонусному жетону.

Бонусные жетоны дают дополнительный доход, разблокируют специальные действия или дают победные очки за строения в конце раунда.



Маги Хаоса изучают силу разрушений и чувствуют себя лучше всего в мрачных пустошах. Они поклоняются огню и всегда ищут подземные потоки лавы, которые они пробуждают, чтобы лава вырвалась из-под земли и трансформировала еще больше земель в пустоши. Маги Хаоса также обладают некоторой силой над временем, они способны остановить время для всех остальных, чтобы творить хаос безнаказанно.

Положите по 1 монете на каждый из трех бонусных жетонов, которые никто не выбрал (в следующих раундах игрок, выбравший бонусный жетон с лежащими на нем монетами – забирает их себе).

Бонусные жетоны дают дополнительный доход, разблокируют специальные действия или дают победные очки за строения в конце раунда.



ХОД ИГРЫ В ШЕСТИ РАУНДАХ

Каждый раунд состоит из трех фаз: ФАЗА I: Доход; ФАЗА II: Действия; ФАЗА III: Бонусы культов и уборка.

ФАЗА I: ДОХОД

Возьмите новых рабочих, деньги, жрецов и силу.

В первом раунде эта фаза тоже разыгрывается. То есть перед игрой вы получаете доход расы, и в первую фазу первого раунда получаете первый доход.

Ваш доход зависит от построенных зданий, выбранного бонусного жетона и (позже в игре) от жетонов благословения. На всех компонентах игры доход изображен в виде руки.



Доход за здания

Рабочие: возьмите столько фишек рабочих, сколько указано на символах карт рас, с которых вы убрали дома.

В фазе I игрок получает 3 рабочих, изображенных на линейке домов.



Монеты: возьмите столько монет, сколько указано на видимых символах линейки торговых постов.

Жрецы: возьмите столько фишек жрецов, сколько указано на видимых символах линейки храмов. Еще один символ получения жрецов указан на поле святилища расы (святилища некоторых рас дают по 2 жреца). Положите полученные монеты, фишки рабочих и жрецов на карту вашей расы. (Если фишки рабочих или монеты закончились – замените недостающие компоненты чем-нибудь. Но количество жрецов в игре ограничено.)

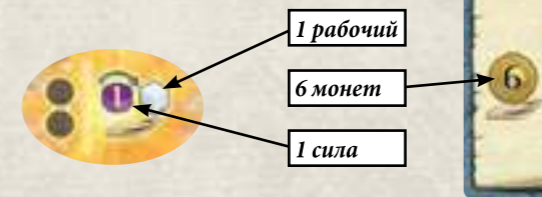
Сила возрастает в зависимости от видимых значков силы на линейке торговых постов. Крепость также дает дополнительную силу (исключения: Алхимики, которые получают 6 монет; Маги Хаоса, которые получают 2 рабочих; и Факиры, которые получают 1 жреца, а не силу).

Как использовать силу смотрите раздел ниже – «Чаши силы».

Дополнительный доход за жетоны

Кроме дохода, указанного на карте расы игроки получают дополнительный доход, указанный на бонусных жетонах и жетонах благословения (более подробное описание каждого из них – см. Приложение).

Например, за бонусные жетоны и жетоны благословения можно получить указанный доход:



Чаши силы

У каждого игрока в начале игры есть по 12 фишек силы в чашах. Для осуществления действия силы необходимо, чтобы фишки силы находились в чаше III.

В данном случае игрок может использовать не более 5 силы из чаши III, независимо от того, сколько силы у него в остальных чашах



Каждый раз, когда правила игры предписывают вам получить силу (когда рядом с вашими территориями соперник строит здания или благодаря продвижению по путям культов) – вы не получаете новых фишек силы, а перемещаете существующие из одной чаши в другую. Кроме того, когда вы тратите силу на какие-либо действия – количество жетонов силы у вас так же не изменится – вы просто их перемещаете.

Фишки силы перемещаются (всегда по часовой стрелке) по следующим правилам:

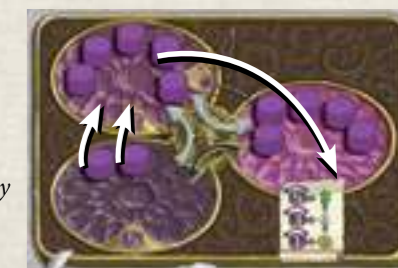
Увеличение силы

Если вы увеличиваете силу – действуйте так:

1. Если в чаше I есть сила – за каждое увеличение силы передвиньте 1 фишку из чаши I в чашу II.
2. Если чаша I пуста и в чаше II есть сила – за каждое увеличение силы передвиньте 1 силу из чаши II в чашу III.

3. Если вся сила находится в чаше III – ее нельзя больше увеличить.

В данном случае, если вы получаете 3 силы: передвиньте 2 силы из чаши I в чашу II, после чего передвиньте 1 силу из чаши II в чашу III



Расход силы

Используя силу (когда тратите на какие-либо действия) – вы должны перемещать фишки силы из чаши III в чашу I.

После увеличения силы из предыдущего примера – для осуществления каких-либо действий игрок может потратить до 6 силы. Подробнее об этом – см. далее.



ФАЗА II: ДЕЙСТВИЯ

Во время фазы действий, начиная с первого игрока и по часовой стрелке игроки выполняют выбранные ими действия до тех пор, пока не закончатся игроки, желающие действовать.

Выбрать необходимо одно из доступных игрокам действий (см. памятку). Все действия за исключением «паса», можно выполнить в течение фазы II сколько угодно раз, но только по одному за свой ход.

Обзор действий

В этом разделе описываются связи между действиями:

Действие 1 позволяет строить дома на незанятых территориях. Действия 2 и 3 облегчают строительство. Помните, что в конце игры за самую большую занятую территорию можно получить дополнительные победные очки.

Действие 4 предназначено для перестройки зданий. Многим расам необходимо построить крепость как можно скорее. С другой стороны храмы и святилища тоже очень ценны, так как дают жрецов, которые продвигают вас по пути культов и дают жетоны благословения, что так же влияет на победные очки.

Действие 5 непосредственно влияет на пути культов и дает дополнительную силу через жрецов и культы. Сила может быть использована для специальных действий 6 (действий силы).

Действие 7 предназначено для использования специальных действий, которые становятся доступными в течение игры.

Наконец, действие 8 может быть выбрано тогда, когда вы не можете или не хотите больше выполнять действия 1-7 в фазе действий.



1. Трансформация и строительство

Этим действием, вы можете изменять тип территории. Потом, после изменения ее в «свою» территорию, вы можете построить на ней дом.

Строительство домов

Для строительства домов на какой-либо территории, она должна:

- Быть вашего цвета (т.е. быть «своей» для вашей расы);
- Быть незанята;
- Напрямую или косвенно граничить с вашей территорией (об этом – в описании следующего действия).



Также вам необходимо заплатить цену за строительство. Каждый дом стоит 1 рабочего и 2 монеты (исключения: **Инженеры платят за дома 1 рабочего и 1 монету, а Амфибии – 2 рабочих и 3 монеты.**)

Трансформация земель

Для обеспечения первого условия строительства домов вам необходимо превращать незанятые территории в «свои» для вашей расы до строительства домов. Положите жетон территории вашего цвета на свободное пустое место карты.



Трансформация имеет свою цену: за каждый шаг на круге трансформации вашей расы, от территории, которую вы хотите переделать до «своего» типа местности необходимо заплатить 1 лопату. Таким образом, преобразование соседних территорий (указанных на круге трансформации) стоит 1 лопату. Максимум трансформация будет стоить 3 лопаты (территории находятся на противоположных сторонах круга – отсчет лопат идет в обе стороны).

(Исключение: **Гиганты платят всегда 2 лопаты для трансформации.**)

Лопаты можно оплатить двумя путями:

Вы можете отдать за них **рабочих*** (курс обмена указан на карте расы) – в начале игры он следующий: 3 рабочих за 1 лопату (см. Действие 3).

Фишка на пути указывает по какому курсу можно обменять рабочих на лопату.



Так же 1 или 2 лопаты можно получить за действие силы (см. действие 6).



Один из **бонусных жетонов** дает вам 1 лопату.



(Полурослики и Гиганты получают дополнительные лопаты после строительства крепости.)

Лопата применяется для изменения только **одной клетки территории**. Тем не менее, есть 2 особых случая:

- Если игрок платит за лопаты действием силы или бонусным жетоном и ему их недостаточно для того, чтобы выполнить трансформацию на нужной территории – недостающие лопаты можно оплатить рабочими*.
(***Колдуны платят по 1 жрецу за каждую недостающую лопату.**)
- Если какое-либо действие дало вам 2 лопаты, а вам нужна только 1 из них для трансформации – вторую лопату можете использовать для трансформации другой территории, но вы не можете построить дом на второй, созданной таким действием, местности.
(**Особенно учитывайте это, если играете за Полуросликов – после строительства крепости вам достанется 3 лопаты.**)

При строительстве домов:

- Когда вы строите дом – берите **самую левую фишку** с линейки на карте расы;
- Добавьте по 2 победных очка за каждый построенный дом, если это указано в текущем раунде на жетоне цели.

Этот жетон цели дает вам по 2 победных очка за каждое строительство дома.



При использовании лопат:

- Вы не можете сохранять лопаты для действий в будущем ходу. Их необходимо использовать сразу.
- Добавьте 2 победных очка за использование лопаты, если это указано в текущем раунде на жетоне цели.

Этот жетон цели дает вам 2 победных очка за использование лопаты.



- После трансформации вы **НЕ обязаны** строить на этой территории дома. Можете сделать это другим действием в течение игры.

• Можно выполнить частичную трансформацию, например, если вам не хватает ресурсов, сделав землю более похожей на «свой» тип территории, но не превратив в него окончательно. Однако, во время своего хода ваши оппоненты могут преобразовать не занятую вами территорию (т.е. ту, на которой нет зданий) по своему усмотрению.

• Для трансформации территория, на которой она осуществляется, должна примыкать напрямую или косвенно к **уже застроенной** вами территории независимо от того, будете вы строить на ней дом или нет.

• Нельзя делать трансформацию занятой каким-либо зданием территории.

• Вы можете также делать трансформацию за бонусы культов (см. фазу III). В этом случае трансформация будет выполняться не в фазу действий, и получить дополнительные лопаты взамен рабочих не получится. Строить дом на территории, полученной в фазе III тоже нельзя.

Примыкание территорий

Из-за некоторых правил важно различать прямую или косвенную связь между территориями. При строительстве разницы в этих типах связи нет, но она появится в действиях, описанных ниже.

Прямое примыкание

Клетки территорий считаются примыкающими, если они непосредственно граничат (сторонами шестиугольников) друг с другом, а так же если они разделены рекой, но соединены **мостами** (см. строительство мостов).

Указанные клетки будут считаться примыкающими, если между ними построить мост.

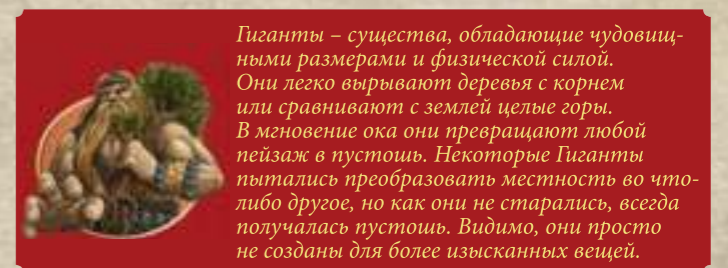


Косвенное примыкание

Территории примыкают косвенно, если они (**непосредственно не граничат друг с другом**) расположены друг от друга через 1 или более полей реки, и вашего значения навигации хватает, чтобы покрыть это расстояние (**навигация – это другое свойство, его описание смотрите ниже**).

(Территории, на которые **Гномы** могут добраться через туннели и куда **Факиры** могут попасть при помощи коврата самолета, также считаются косвенно примыкающими.)

Для того, чтобы эти здания считались косвенно примыкающими необходим 2 уровень навигации.



Гиганты – существа, обладающие чудовищными размерами и физической силой. Они легко вырывают деревья с корнем или сравнивают с землей целые горы. В мгновение ока они превращают любой пейзаж в пустошь. Некоторые Гиганты пытались преобразовать местность во что-либо другое, но как они не старались, всегда получалась пустошь. Видимо, они просто не созданы для более изысканных вещей.

Важно: при строительстве домов ваши оппоненты могут получить силу. Подробнее об этом будет описано в действии 4 «Перестройка зданий». Перед этим, рассмотрим 2 следующих действия, которые облегчат строительство зданий: продвижение по пути навигации и снижение курса лопат.

2. Улучшение навигации

Чтобы строить здания или делать трансформацию на косвенно примыкающих территориях, вам необходимо переплывать **через реки**, для чего вам нужна хорошо развитая навигация. За 1 действие можно улучшить навигацию только **на 1 ступень** (для чего необходимо оплатить сумму, указанную на пути навигации: 4 монеты и 1 жрец).

В качестве вознаграждения за это улучшение получите количество победных очков, указанное на поле пути навигации, до которого вы производите улучшение.

В данном случае игрок получает 3 победных очка за улучшение навигации до 2 уровня.



3. Изменение курса обмена рабочих на лопаты

В начале игры за каждую лопату необходимо отдавать 3 рабочих. Чтобы уменьшить их количество до 2, а позже и до 1 рабочего за лопату, вы можете передвигать фишку на линейке курса обмена вверх, **на 1 ступень** за раз. Для этого оплатите указанную цену: 2 рабочих, 5 монет и 1 жрец.

(Исключение: **Полурослики платят меньше монет, а у Колдунов нет линейки обмена вообще – они отдают за лопаты жрецов.**)

С этого момента игрок платит уже по 2 рабочих за каждую лопату. И получает 6 победных очков за улучшение.



4. Перестройка зданий

Здания можно последовательно перестраивать. Цена за каждую перестройку указана на карте расы слева от зданий.

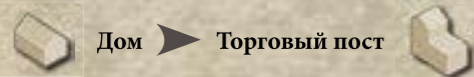
Примечания:

- Всегда берите строящееся здание с карты расы **слева направо**;
- При перестройке зданий вы **убираете** с игрового поля одно здание (его необходимо будет вернуть на карту расы – на самое правое свободное место линейки, на котором располагаются подобные здания) и поставить **на его место другое**. Это изменит ваш доход.



Во время строительства торгового поста, верните дом на карту расы.

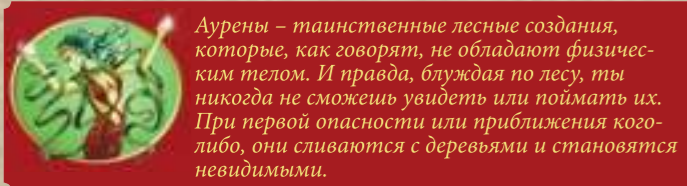
Всего в игре можно сделать 4 разных перестройки зданий (2 из которых можно сделать только однажды за игру).



Перестройте дома в торговый пост, заплатив 2 рабочих и 6 монет*. Если **поблизости с местом перестройки** дома есть хотя бы 1 здание оппонента – заплатите всего 3 монеты вместо 6.

Добавьте 3 победных очка за улучшение до торгового поста, если это указано в текущем раунде на жетоне цели.

Этот жетон цели дает вам 3 победных очка за перестройку дома до торгового поста.



Аурены – таинственные лесные создания, которые, как говорят, не обладают физическим телом. И правда, блуждая по лесу, ты никогда не сможешь увидеть или поймать их. При первой опасности или приближения кого-либо, они сливаются с деревьями и становятся невидимыми.



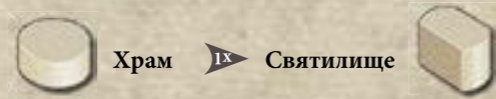
Перестройте торговый пост в крепость (1 раз за игру), заплатив за это цену, указанную на карте расы. После строительства крепости у каждой расы появляются новые специальные действия (их описание – далее). Добавьте 5 победных очков за улучшение до крепости, если это указано в текущем раунде на жетоне цели.



Перестройте торговый пост в храм, заплатив за это 2 рабочих и 5 монет*. В качестве вознаграждения за эту перестройку, **выберите себе 1 жетон благословения**** и положите его перед собой (вы можете сразу же

применить его свойства или использовать их позднее в текущей фазе действий). Нельзя брать жетон благословения, который у вас уже есть. Подробнее о них будет написано ниже.

(*Инженеры платят меньше, а Амфибии – больше.)



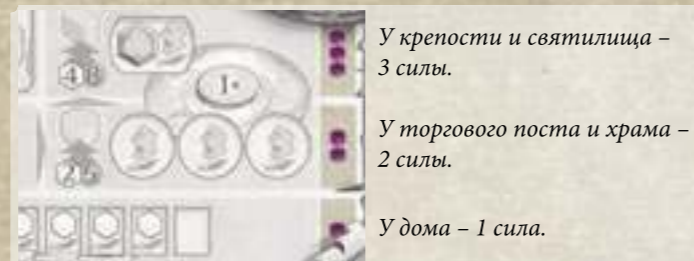
Перестройте храм в святилище (1 раз за игру), заплатив количество ресурсов, указанное на соответствующем поле. Эта перестройка также вознаграждается **жетоном благословения****. Добавьте 5 победных очков за перестройку до святилища, если это указано в текущем раунде на жетоне цели.

(**Маги Хаоса всегда получают по 2 жетона благословения вместо 1.)

Наконец, за строительство зданий оппонентами, вы тоже получаете силу.

Сила за строительство

У каждого здания есть значение силы (оно указано справа от каждого типа зданий на карте расы):



У крепости и святилища – 3 силы.

У торгового поста и храма – 2 силы.

У дома – 1 сила.

Во время строительства дома или перестройки зданий вы должны оповестить владельцев смежных зданий о том, что они могут получить силу.

Чтобы определить количество силы, которая дается оппонентам, сложите значения силы зданий, прилегающих к вашему новому или перестраиваемому зданию.

Русалки (синие) должны информировать Кочевников (желтых) о том, что им **добавляется 3 силы** из-за только что построенного синего дома: 1 сила – за желтый дом и 2 силы за желтый храм. Желтый игрок не получает силы за торговый пост, т.к. у него нет прямой границы со строящимся домом.



Примечания:

- Вы не получаете силы за свои здания. Сила приходит только если оппонент занимается строительством.
- Каждый игрок, начиная с игрока, сидящего слева от активного, и по часовой стрелке, должен решить – увеличивает он силу в этом ходу или нет. (В следующем разделе будет объяснено, почему не обязательно повышать силу.)

Цена силы, получаемой за строительство

Сила, увеличенная при строительстве оппонентов, не бесплатна. Чтобы увеличить силу, нужно потерять количество победных очков, на 1 меньше, чем прибавляемая сила.

То есть, получая 1/2/3/4/... силы – вы теряете 0/1/2/3/... победных очка.



В данном случае, Кочевники, повышая силу на 3, передвигают фишку на линейке победных очков на 2 шага назад.

Примечания:

- При потере победных очков ваш счет не может стать отрицательным.
- Вы не можете получать часть силы, чтобы сохранить победные очки – или возьмите всю силу, или не берите совсем. (Исключение: если при увеличении силы она заканчивается в чашах I и II – добавьте ее столько, сколько необходимо для наполнения чаши III. Победные очки теряются в соответствии с увеличенной силой. Кроме того, можно получить не всю силу при добавлении ее до тех пор, пока у вас не станет 0 победных очков.)
- Вы теряете победные очки, только если увеличиваете силу из-за строительства других игроков. Зарабатывая силу другими способами – вы не теряете победные очки.

Итак: как можно увеличить силу?

Силу можно увеличить так:

- соперник строит здания (как описано выше);
- в виде дохода за ваши торговые посты и крепости (и храмы, если вы играете за Инженеров);
- доход за бонусные жетоны;
- доход за жетоны благословения;
- одноразовое вознаграждение при строительстве одного из видов городов (описание – в соответствующем разделе);
- одноразовый бонус за культ в фазе III, если жетон цели имеет соответствующее обозначение;
- при продвижении по пути культов (см. далее).



Сила за продвижение по пути культов

Еще один способ получить силу – продвижение по пути культов земли, воды, огня и воздуха. Вы получаете 1/2/2/3 силы, когда поднимаетесь до 3/5/7/10 ступени культа. Вы получаете данную силу 1 раз в случае, если останавливаетесь на одной из этих ступеней, или если проходите через нее.



В данном случае, Кочевники (желтые) получают 4 силы за продвижение по культу на 3 ступени.

Правило вершины культа

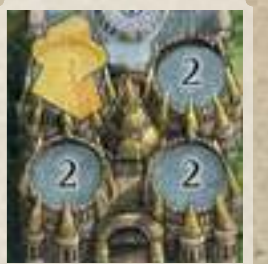
Только один игрок может подняться на 10 ступень каждого пути культа. Чтобы сделать это, вам **необходимо построить город** – за каждый культ, на вершину которого вы хотите подняться.



После строительства 2 городов, вы можете подняться на 10 ступень 2 культов (если, конечно, другой игрок ее не занял).

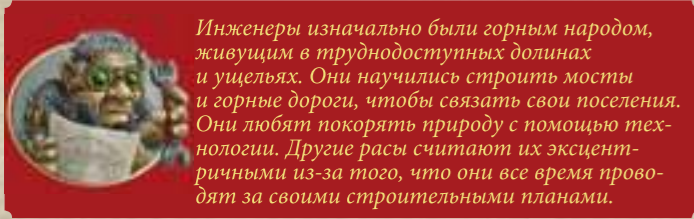
5. Отправка жрецов в орден культов

Под каждым из культов земли, воды, огня и воздуха есть по 4 места орденов этих культов, на каждом из которых может разместиться по 1 жрецу. В качестве действия вы можете поставить на одно из этих мест своего жреца, чтобы продвинуться на 3 или 2 (как указано на полях ордена) ступени по соответствующему пути культа.



Примечания:

- за продвижение по путям культов вы получаете силу.
- при отправке жрецов в ордена культов – вернуть их назад нельзя. Имейте в виду, что у вас в распоряжении только 7 жрецов. Если вы не хотите терять жреца – верните его в запас рядом с картой расы и продвиньтесь по пути только на 1 ступень.



Инженеры изначально были горным народом, живущим в труднодоступных долинах и ущельях. Они научились строить мосты и горные дороги, чтобы связать свои поселения. Они любят покорять природу с помощью технологии. Другие расы считают их эксцентричными из-за того, что они все время проводят за своими строительными планами.

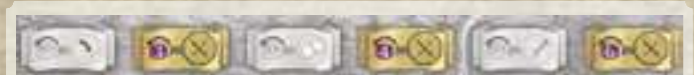
6. Действия силы

Различают 2 вида действий силы – полноценные действия и вспомогательные.

Действия силы на игровом поле

Действия силы, изображенные на игровом поле (обозначены оранжевыми восьмиугольниками) могут быть использованы **1 раз за раунд** – кто первый взял, тот и выполняет.

Как только какой-либо игрок выбрал одно из действий силы – он перемещает указанное на действии количество фишек силы из чаши III в чашу I, после чего закрывает жетоном действия восьмиугольник, на котором изображено действие. В этом раунде выполненное действие выбирать уже нельзя.



Используйте жетон действий, чтобы закрывать использованные поля. Действия силы на игровом поле стоят 3, 4 или 6 силы.

Конвертирование (в любое время)

Во время своего хода, в любой момент вы можете выполнить сколько угодно конвертирований. У вас есть следующие варианты (также они указаны под чашей III на карте расы):

- Потратьте 5 силы за 1 жреца;
- Потратьте 3 силы за 1 рабочего;
- Потратьте 1 силу за 1 монету;
- Поменяйте жреца на рабочего;
- Поменяйте рабочего на монету.

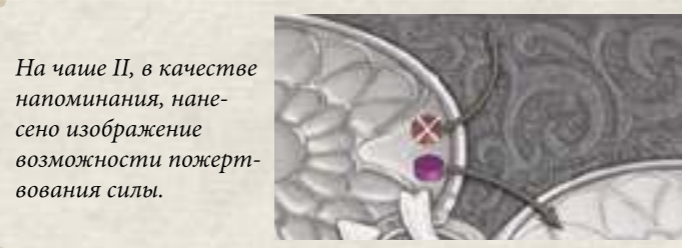


Примечания:

- Конвертирование **не считается действием**;
- Вы можете сделать **сколько угодно** конвертирований и до, и после **ваших действий**.

Жертва силы

Если в чаше III недостаточно силы для выполнения действия или конвертирования, вы можете переместить 1 силу из чаши II в чашу III и выполнить желаемое действие. Но за **каждый** такой перевод силы вам будет необходимо **удалить 1 фишку силы из чаши II из игры**. С этого момента в ваших чашах будет циркулировать меньше фишек силы. (Вы не можете пожертвовать силу, если в чаше II находится только 1 фишка силы).



На чаше II, в качестве напоминания, нанесено изображение возможности пожертвования силы.

7. Специальные действия

Каждое специальное действие может быть использовано **лишь 1 раз за раунд**. Специальные действия, как например действия силы, отмечены оранжевыми восьмиугольниками, и могут быть выполнены различными способами. У некоторых рас специальные действия открываются после строительства **крепости** (см. приложение).

Например, если **Ведьмы** построят крепость – они смогут бесплатно строить 1 дом 1 раз за раунд.



На **1 жетоне благословения** и на **1 бонусном жетоне** изображены действия, позволяющие продвигаться на 1 шаг по любому из путей культов. Еще 1 бонусный жетон дает бесплатную лопату для трансформации.

Каждый раз, когда вы выбираете эти жетоны, вам становятся доступны указанные специальные действия.



Не забывайте закрывать иконки действий после их выполнения жетонами действий.

8. Пас и первый игрок

В свой ход, если вы не можете или не хотите больше ходить – объявите остальным игрокам, что вы **пасуете**, с этого момента и до конца раунда вы не будете действовать.

Первый спасовавший игрок становится **первым игроком** со следующего раунда (он забирает себе фишку первого игрока).

При пасе **немедленно верните свой бонусный жетон** к остальным и выберите один из трех доступных. Это, например, может быть бонусный жетон уже спасовавшего до вас игрока.

(Исключение: не берите новых бонусных жетонов по окончании 6 раунда – в конце игры.) Если на выбранном бонусном жетоне лежат монеты – заберите их себе.

При возврате бонусных жетонов вы можете получить победные очки:

После паса, при возвращении такого бонусного жетона, получите по 1 победному очку за каждый ваш **дом** на игровом поле.



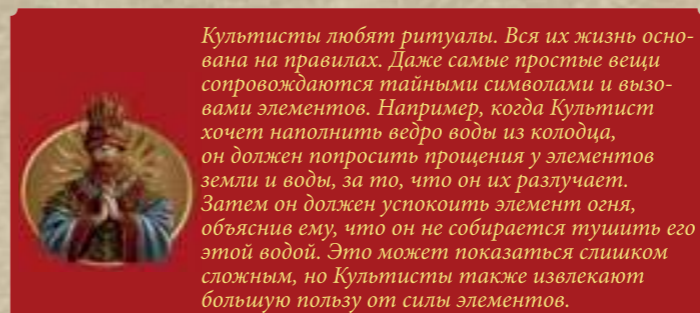
После паса, при возвращении такого бонусного жетона, получите по 2 победных очка за каждый ваш **торговый пост** на игровом поле.

После паса, при возвращении такого бонусного жетона, получите по 4 победных очка за ваши **крепость** и **святилище** (если они есть на игровом поле).

Совет: не забывайте получить эти победные очки. Всегда обращайте внимание на действие текущего бонусного жетона, т.к. вы можете получить дополнительные победные очки, построив необходимые здания.

Примечания:

- Выберите любой из 3 доступных бонусных жетонов (нельзя выбирать бонусный жетон, который вы только что вернули).
- Только что взятый бонусный жетон положите **лицевой стороной вниз** – так остальные игроки будут видеть, что вы уже спасовали.
- Ограничений на количество сохраненных ресурсов, которые переходят на следующий раунд, нет.
- Вы можете сделать сколько угодно действий, даже если все остальные игроки спасовали. Фаза действий продолжается до тех пор, пока хотя бы один из игроков может действовать.



Культисты любят ритуалы. Вся их жизнь основана на правилах. Даже самые простые вещи сопровождаются тайными символами и вызовами элементов. Например, когда Культист хочет наполнить ведро воды из колодца, он должен попросить прощения у элементов земли и воды, за то, что он их разлучает. Затем он должен успокоить элемент огня, объяснив ему, что он не собирается тушить его этой водой. Это может показаться слишком сложным, но Культисты также извлекают большую пользу от силы элементов.

Основание города

В течение игры может быть основано сколько угодно городов.

Города создаются автоматически, как только выполняются 2 условия:

- Как минимум **4 здания** одного цвета **непосредственно примыкают** друг к другу (см. главу про примыкание)



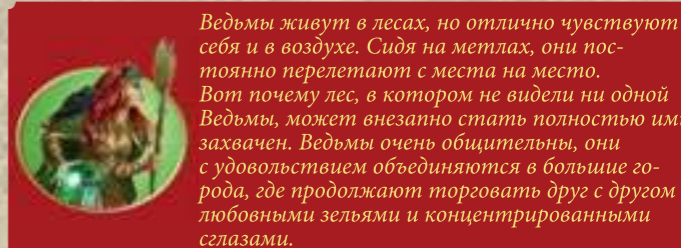
Исключение: для создания города, одним зданием из которых является святилище – требуется группа из всего 3 зданий.

- Сумма значений силы этих зданий равна как минимум 7.



Значения силы: 1 – для домов; 2 – для торговых постов и храмов; 3 – для крепости и святилища.

Для обозначения построенного города – выберите свободный жетон города (см. описание в приложении) и положите его под любое здание группы.



Ведьмы живут в лесах, но отлично чувствуют себя и в воздухе. Сидя на метлах, они постоянно перелетают с места на место. Вот почему лес, в котором не видели ни одной Ведьмы, может внезапно стать полностью ими захвачен. Ведьмы очень общительны, они с удовольствием объединяются в большие города, где продолжают торговать друг с другом любовными зельями и концентрированными глазами.

Основание городов дает следующие преимущества:

- Сразу получите количество победных очков, указанное на выбранном жетоне города. Получите дополнительные очки, если на активном жетоне цели есть изображение ключа.

В раунде с этим жетоне цели вы получаете по 5 победных очков за каждый созданный в этом раунде город.



- Немедленно и только 1 раз заберите награду, указанную на жетоне города, который вы строите (например, получите: +1 шаг на каждом пути культов, 1 жреца, 2 рабочих, 6 монет, 8 силы).
- Каждый город дает игроку ключ. Каждый ключ позволяет вам подняться на высшую ступень (10 одного из культов (без ключа вы обязаны остановиться на 9 ступени)).

Примечания:

- При основании города **все** примыкающие здания этого города **относятся к нему** (включая соединенные мостами), даже если количество зданий больше, чем нужно.

- **Косвенное примыкание** (в том числе – через клетки рек) при постройке города никакого влияния не оказывают (**исключение:** Русалки при создании города могут игнорировать 1 клетку реки).

- Строительство новых зданий, примыкающих к городу, **расширяет город**, а не образуют новый.

- Если построенное здание объединяет **2 или более уже существующих городов**, эти города не теряют свои права и функции (несмотря на то, что вы не сможете определить, где теперь находится граница между этими городами).

- Усилиями всех игроков, максимально за 1 игру можно построить до 10 городов.



Факиры сократили свои физические потребности до минимума и невероятно увеличили свои духовные силы. Их дух может управлять материей, вплоть до того что они могут заставить любые вещи (к примеру ковер) левитировать. Ковер очень удобное летательное средство, если конечно знать, как им управлять. В отличие от метлы ковры способны перевозить различные грузы. Факиры предпочитают жить в пустыне, эта территория отлично сочетается с их медитативным образом жизни, так как в пустынях почти полностью отсутствуют какие-либо животные и растения.

ФАЗА III:

БОНУСЫ КУЛЬТОВ И УБОРКА

Как только все игроки спасовали в фазе II (действий) – она завершается и в раундах с 1 по 5 начинается фаза III (уборки и бонусов культов). (В последнем раунде этой фазы нет.)

Бонусы культа

Бонусы за культы указаны на правой части жетонов целей. Каждый игрок, продвинувшийся по пути культа, указанного на жетоне цели, получает награду, изображенную на жетоне (возможно, что несколько раз).



В первом случае, если вы находитесь на 6 ступени культа воздуха – получаете 3 рабочих, во втором случае – 8 ступень культа земли дает 2 лопаты.

Примечания о бонусе культа «лопата»:

- Получение награды за бонус культа (включая «лопаты») производится в соответствии с порядком очередности игроков на следующий раунд;
- Вы не можете прибавить «дополнительные лопаты» к лопатам, полученным при помощи бонуса культа. (При получении бонусом культа лопат – Факиры не могут пользоваться ковром-самолетом, Гномы не могут построить тоннель, чтобы после этого воспользоваться лопатами бонуса культа, так как указанные действия не могут быть оплачены за пределами фазы действия. Кроме того, если Гиганты получают в качестве бонуса 1 лопату – она пропадает.)
- Вы не можете сохранять лопаты на будущее.
- Вы можете применять данные лопаты только на смежных клетках.
- В фазе III дома строить нельзя.

Возврат жетонов действий

Уберите жетон действий в запас, если они есть на:

- Полях действий силы на игровом поле;
- Полях специальных действий на картах рас;
- Жетонах благословения и бонусных жетонах.



Русалки – прекрасные водные существа, населяющие акватории рек. Обманутые их очарованием, многие сухопутные создания забывают, что основная цель русалок затопить весь мир. Русалки способны превращать свои хвосты в пару изящных ног и ловко ходить по твердым поверхностям. Однако они это делают только в тех случаях, когда собираются затопить сушу или при отсутствии строительных материалов для их плавучих городов.

Монеты на бонусных жетонах

Положите по 1 монете из основного запаса на каждый из 3 невыбранных жетонов бонусов. (Если какой либо жетон не выбирают в течении 2 раундов – на нем будут лежать уже 2 монеты.)

Переверните жетон цели лицевой стороной вниз

В конце раунда переверните жетон цели – лицевой стороной вверх будут лежать только жетоны будущих раундов.

В любой момент игры вы можете сказать, какой сейчас раунд. На примере он – третий.



Гномы вечно ищут сокровища и ценную руду, вот почему они без остановки перерывают землю. Их шахты в основном располагаются в горах, но регулярно, в пылу раскопок, Гномы прекращают работы только под соседними регионами. Даже если этот регион населен жителями, смогут заметить Гномов только тогда, когда они внезапно появятся из-под земли. Гномы выкапывают так много грунта, что его хватает для формирования новых гор, которые смогут перекапывать будущие поколения Гномов.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игра заканчивается после того, как в последнем раунде последний игрок скажет «Пас!» в фазе действия. После этого начинается итоговый подсчет очков (чтобы не забыть об этом, жетон цели последнего раунда наполовину закрыт).

Подсчет очков культов

Каждый игрок подсчитывает очки за культы:

- 8 победных очков дается игроку, стоящему на пути культа выше всех;
- 4 победных очка дается игроку, занявшему 2 место на пути культа;
- 2 победных очка дается игроку, занявшему 3 место на пути культа;

Например: 2 игрока находятся на 9 ступени культа огня. Они должны поделить между собой (на двоих) $8+4=12$ победных очков, после чего каждый получает по 6 победных очков.



Эти очки также указаны в верхнем левом углу игрового поля.

Вы не получаете победные очки, если стоите в каком то культе на ступени 0. В случае ничьей – равномерно поделите победные очки между игроками (округляя, если в этом есть необходимость).

Полурослики это милый народ маленьких существ. Полурослики не слишком сильные, не слишком умные и не особо разбирающиеся в магии. Тяжелый труд – это их единственный способ чего-либо добиться в жизни. И именно через тяжелый труд они добиваются удивительных вещей. Везде, где бы ни появилась семья Полуросликов, благодаря усердному труду, окружающая местность превращается в процветающие сельскохозяйственные угодья.

Подсчет очков за земли

Подсчитайте количество ваших зданий прямо или косвенно примыкающих друг к другу (см. раздел примыкание). С высоким уровнем навигации очень большое количество территорий может оказаться косвенно примыкающими.



В примере все 8 зданий считаются примыкающими с уровнем навигации = 1 (с которым вы можете опускаться до 1 клетки реки между двумя зданиями сколько угодно раз). Однако, чтобы примыкающими считать строения, находящиеся на расстоянии 2 клеток рек – вам необходим будет уже 2 уровень навигации.

(Для Гномов строения, до которых можно достать, используя тоннель, считаются примыкающими. Для Факиров строения, до которых можно достать на ковре-самолете считаются примыкающими. Ковер-самолет охватывает 1 или 2 клетки территории. Для обеспечения указанной смежности этих 2 рас платить за указанные действия не нужно. Тем не менее – клетки Ветдем, на которые они могут осуществить перелет, смежными не считаются, смотри приложение.)

- Игрок с самым большим количеством примыкающих строений получает **18 победных очков**;
- Игрок, занявший 2 место в подсчете примыкающих строений получает **12 победных очков**;
- Игрок, занявший 3 место в подсчете примыкающих строений получает **6 победных очков**.

Эти правила также указаны в левом верхнем углу игрового поля. В случае ничьей – равномерно поделите победные очки между игроками (округляя, если в этом есть необходимость).

Например: 1 игрок насчитал 20 примыкающих строений, остальные 3 игрока – по 19 строений. Первый игрок получает 18 победных очков. Остальные игроки складывают победные очки за 2, 3 и 4 места и делят их на троих: $(12+6+0)/3=18/3=6$. Эти игроки получают по 6 победных очков.

Подсчет ресурсов

Наконец, подсчитайте победные очки за ресурсы следующим образом: **1 победное очко** дается за каждые 3 монеты (остальные ресурсы можно конвертировать в монеты, курс – смотри в соответствующем разделе).

(Алхимики получают 1 победное очко за каждые 2 монеты.)

Победитель

Игрок, набравший больше всех победных очков объявляется победителем!

При ничьей – объявляется несколько победителей.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Существует 7 приложений.

Приложение 1 объясняет действия силы (эти действия изображены на игровом поле снизу), **Приложение 2** о жетонах благословения, **Приложение 3** рассказывает о жетонах городов, **Приложение 4** о бонусных жетонах, **Приложение 5** о жетонах цели, **Приложение 6** о памятке, а **Приложение 7** уточняет специальные правила для всех рас.

Приложение 1: Действия силы

Действия силы можно выполнять любому игроку, но только 1 раз за раунд. Игрок, выполнивший какое либо действие силы, закрывает его жетоном действия.

Строительство моста



Строить мост можно только рядом с занятой игроком территорией. Соединенные мостом территории становятся примыкающими. Передвиньте 3 силы из чаши III в чашу I, чтобы построить мост.

Мосты можно устанавливать только в местах, на которых нарисованы незаконченные мосты (через реки).



Примечания:

- Без развития навигации реку можно преодолеть только при помощи строительства мостов. Территорию, к которой ведет мост можно застраивать только **со следующего действия**.
- При строительстве городов: здания, расположенные через мост считаются примыкающими, т.е. будут находиться в одном городе.
- Построенный мост удалять и перемещать нельзя.



Из всех рас, Амфибии – самые общительные. Они просто не переносят одиночества. Амфибии всегда передвигаются большими стаями, стремясь оставаться под водой. Но и на суше они передвигаются ничуть не хуже. Когда Амфибиям нужно произвести определенную работу, они всегда могут рассчитывать на помощь от друзей и близких, всегда готовых откликнуться на просьбу. Таким образом выполняется даже самая тяжелая работа.

Жрец



Передвиньте 3 силы из чаши III в чашу I. Возьмите из запаса 1 жреца и положите его на карту своей расы.

2 рабочих

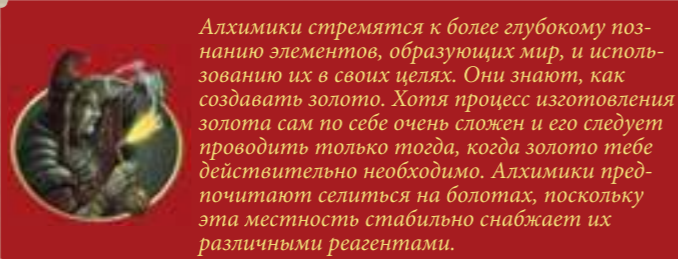


Передвиньте 4 силы из чаши III в чашу I, чтобы взять 2 рабочих из запаса, и положить их на свою карту расы.

7 монет



Передвиньте 4 силы из чаши III в чашу I, чтобы получить 7 монет.



Алхимики стремятся к более глубокому познанию элементов, образующих мир, и использованию их в своих целях. Они знают, как создавать золото. Хотя процесс изготовления золота сам по себе очень сложен и его следует проводить только тогда, когда золото тебе действительно необходимо. Алхимики предпочитают селиться на болотах, поскольку эта местность стабильно снабжает их различными реагентами.

1 лопата



Передвиньте 4 силы из чаши III в чашу I, чтобы получить 1 лопату. Сразу выполните действие трансформации (можете сразу построить дом на трансформированной территории). В случае, если этой лопаты для трансформации недостаточно, купите дополнительные лопаты по обычному курсу, отдав за них рабочих (или жрецов для Колдунов).



Курс обмена рабочих на лопаты.



2 лопаты



Передвиньте 6 силы из чаши III в чашу I, чтобы получить 2 лопаты. Сразу выполните действие трансформации. В случае если этих лопат не хватает – дополнительные лопаты можно купить по обычному курсу, отдав за них рабочих*. Если для трансформации одной из территорий вам достаточно только 1 лопаты, то вторую (и добавляя к ней лопаты по курсу обмена рабочих на лопаты) можно потратить на вторую трансформацию (но на второй территории строиться в тот же ход уже нельзя). (*Колдунам нужен 1 жрец за каждую недостающую лопату.)

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 2: Жетоны благословения

После строительства храма, святилища (а так же за строительство крепости у некоторых рас) игрок получает на выбор 1 жетон благословения (*Маги Хаоса получают 2*). Положите лицом вверх жетон(ы) благословения рядом со своей картой расы. Вы можете иметь только по одному жетону благословения каждого типа. Всего существует 12 различных типов жетонов благословения.



- 4 жетона с изображением стихий: если игрок выбирает его – этот жетон кладется рядом с игроком, а фишка на пути соответствующего культа этого игрока продвигается вверх на 3 ступени.

- 8 жетонов благословения продвигают игроков по одному из культов, а так же дают некоторые дополнительные бонусы:



2 в культе огня, город из 6: поднимитесь на 2 ступени в культе огня. С момента получения этого жетона, для строительства города потребуется сумма значений силы зданий равная 6 вместо 7. (Например: 1 крепость (3 силы) + 3 дома (каждый по 1 силе) = 6).



2 в культе воды и 1 в культах: поднимитесь на 2 ступени в культе воды. С момента получения этого жетона – у игрока появляется бесплатное действие: 1 раз в раунд он может продвинуться по любому из культов на 1 ступень, после чего это действие закрывается жетоном действия.



2 в культе воздуха и 4 силы: поднимитесь на 2 ступени в культе воздуха. В фазу дохода получите дополнительные 4 силы.



2 в культе земли, рабочий и сила: поднимитесь на 2 ступени в культе земли. В фазу дохода получите дополнительно 1 силу и 1 рабочего.



1 в культе огня и 3 монеты: поднимитесь на 1 ступень в культе огня. В фазу дохода получите дополнительные 3 монеты.



1 в культе воды, торговый пост: поднимитесь на 1 ступень в культе воды. С момента получения этого жетона за каждое строительство торгового поста получаете по 3 победных очка.



1 в культе воздуха, торговый пост: поднимитесь на 1 ступень в культе воздуха. С момента получения этого жетона, как только его владелец пасует – он подсчитывает количество построенных его расой торговых постов и получает соответствующее количество победных очков (например, за 2 торговых поста на игровом поле – 3 победных очка).



1 в культе земли, дом: поднимитесь на 1 ступень в культе земли. С момента получения этого жетона за каждое строительство дома игрок получает по 2 победных очка.

Приложение 3: Жетоны целей

Слева на каждом жетоне целей слева указаны цели, которые должны достичь игроки в текущем раунде. За выполнение указанных действий они получают победные очки. Справа на жетоне цели указана награда, которую получит каждый игрок, который на конец раунда будет развит в одном из культов. Все жетоны целей видны игрокам с начала игры. В зависимости от того, какие именно цели и в какой последовательности участвуют в игре, важно правильно выбрать расу и планировать стратегию ее развития. В одной игре участвуют только 6 из 8 жетонов целей.



В фазу действий: получите 2 победных очка за каждый дом, построенный в этом ходу.

В конце раунда: возьмите из запаса и положите на карту расы по 1 жрецу за каждые 4 ступени в культе воды;



В фазу действий: получите 2 победных очка за каждый дом, построенный в этом ходу.

В конце раунда: увеличьте силу на 4 за каждые 4 ступени в культе огня;



В фазу действий: получите 3 победных очка за каждый торговый пост, построенный в этом ходу;

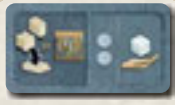
В конце раунда: выполните трансформацию, получив по 1 лопате за каждые 4 ступени в культе воздуха. (Поскольку это действие происходит вне фазы действий – добавлять к этим лопатам дополнительные – за рабочих – нельзя; сразу застраивать получившиеся территории тоже нельзя);



В фазу действий: получите 3 победных очка за каждый торговый пост, построенный в этом ходу;

В конце раунда: выполните трансформацию, получив по 1 лопате за каждые 4 ступени в культе воды. (Поскольку это действие происходит вне фазы действий – добавлять к этим лопатам дополнительные – за рабочих – нельзя; сразу застраивать получившиеся территории тоже нельзя);

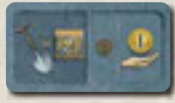
ПРИЛОЖЕНИЯ



В фазу действий: получите 5 победных очков за святилище и крепость, построенные в этом ходу.
В конце раунда: возьмите из запаса и положите на карту расы по 1 рабочему за каждые 2 ступени в культе воздуха;



В фазу действий: получите 5 победных очков за святилище и крепость, построенные в этом ходу.
В конце раунда: возьмите из запаса и положите на карту расы по 1 рабочему за каждые 2 ступени в культе огня;



В фазу действий: получите 2 победных очка за каждую используемую в трансформации лопату.
В конце раунда: возьмите из запаса и положите на карту расы по 1 монете за каждую ступень в культе земли;



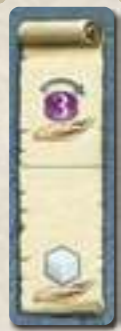
В фазу действий: получите 5 победных очков за каждый основанный город в этом раунде.
В конце раунда: выполните трансформацию, получив по 1 лопате за каждые 4 ступени в культе земли. (Поскольку действие происходит вне фазы действий – добавлять к этим лопатам дополнительные – за рабочих – нельзя; сразу застраивать получившиеся территории тоже нельзя).

Приложение 4: Свитки

Существует 9 различных бонусных жетонов (они изображены как свитки). Их основная задача обеспечить дополнительные поступления в фазу дохода. Бонусные жетоны действительны только один раунд. В конце каждого раунда они возвращаются обратно (смотрите действие 8 «Пас и первый игрок»)



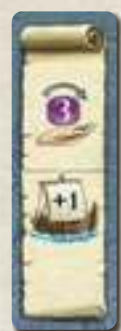
В фазе дохода получите 1 жреца.



В фазе дохода получите 3 силы и 1 рабочего.



В фазе дохода получите 6 монет.



В фазе дохода получите 3 силы. Также на протяжении ближайшего раунда ваша навигация увеличена на 1. В конце игры, при подсчете территории, этот свиток не увеличивает вашу навигацию. *(Гномам и Факирам это свойство свитка ничего не дает.)*



В фазе дохода получите 2 дополнительные монеты. В фазе действий у вас появляется дополнительное действие: 1 лопата. Работает оно так же как действие силы, но за него платить силу не нужно.



В фазу дохода получите дополнительные 4 монеты. В фазе действий у вас появляется дополнительное действие – продвижение на 1 ступень в любом из культов. После использования этого действия закройте его жетоном действия.



В фазу дохода получите 2 монеты. Пасуя, перед заменой этого свитка на другой, игрок получает по 1 победному очку за каждый дом своей расы, находящийся на игровом поле.



В фазу дохода получите 1 рабочего. Пасуя, перед заменой этого свитка на другой, игрок получает по 2 победных очка за каждый торговый пост своей расы, находящийся на игровом поле.



В фазу дохода получите 2 рабочих. Пасуя перед заменой этого свитка на другой, игрок получает по 5 победных очков за каждое святилище и крепость своей расы, находящиеся на игровом поле.



ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 5: Жетоны городов

Существует по 2 копии каждого из 5 различных городов. Когда основывается город, возьмите один из доступных жетонов городов и положите его под любую фишку постройки в этом городе. Каждый город моментально приносит ресурсы и победные очки.



Построив этот город, возьмите 1 жреца и получите 9 победных очков.



Построив этот город, продвигтесь на 1 ступень во всех культурах, и получите 8 победных очков.



Построив этот город, возьмите 2 рабочих и получите 7 победных очков.



Построив этот город, получите 8 силы и 6 победных очков.



Построив этот город, возьмите 6 монет и получите 5 победных очков.



Ходят слухи, что Колдуньи – злы и коварны, ради забавы способны заманить других в свое болото, чтобы ограбить и утопить в болотной жиже. Немногие смельчаки пробовали проверить эти слухи. Но вот то, что Колдуньи хорошо разбираются в темных ритуалах и обрядах – это чистая правда. Колдуньи используют их секретное знание, чтобы погружать в болотную трясиину все большие территории.

Приложение 6: Памятка

В игре присутствуют 5 памяток. Они нужны игрокам как напоминание, какие действия они могут совершить в свой ход.



1. Трансформация и строительство
2. Улучшение навигации
3. Понижение курса обмена рабочих на лопаты
4. Перестройка зданий
5. Отправка жрецов в ордена культов
6. Действие силы
7. Специальные действия
8. Пас и первый игрок



ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 7: Особенности рас

Это приложение содержит более детальное описание специальных особенностей всех 14 игровых рас. Расы рассортированы согласно их месту обитания. Некоторые расы получают жетон действий после постройки крепости. Этим жетоном можно будет воспользоваться в этом же раунде.

Аурен



Особенности: -

Крепость: после строительства крепости получаете 1 жетон благословения (1 раз за всю игру). Так же у вас появляется дополнительное действие – продвижение по любому из путей культов – на 2 ступени за раунд.

Ведьмы



Особенности: за каждый новый город получите дополнительные 5 победных очков;

Крепость: после строительства крепости получаете дополнительное действие – можете построить в любом месте карты (свободном,

обязательно тип территории должен быть леса) дом (не платя за него рабочих и монет).

Алхимики



Особенности: в любой момент игры вы можете обменять 1 победное очко на 1 монету, или 2 монеты на 1 победное очко;

Крепость: после строительства крепости сразу получите 12 силы. С этого момента получаете по 2 силы

за каждую используемую лопату.

Колдуны



Особенности: За лопату вы платите 1 жреца, а не рабочих. За каждую оплаченную жрецами лопату получите 2 победных очка;

Крепость: после строительства крепости сразу можете обменять до 3 рабочих на соответствующее количество жрецов.

Полурослики



Особенности: Получите 1 победное очко за каждую используемую лопату.

Крепость: после строительства крепости можете сразу выполните трансформацию земли, используя 3 лопаты. На одной из трансформируемых территорий можете построить дом.

Культисты



Особенности: если оппонент получает силу за ваше строительство рядом с ним – продвиньтесь на 1 ступень по любому из пути культов (независимо от количества получивших игроков силу – продвигаетесь только на 1 ступень).

Если все соседи отказались получать силу, вы получаете 1 силу вместо продвижения на пути культов. (Если соседей нет, эта особенность не работает).

Крепость: после строительства крепости сразу получите 7 победных очков.

Инженеры



Особенности: вы можете построить 1 мост, заплатив за него 2 рабочих. Это действие можно использовать сколько угодно раз за раунд. Но количество мостов ограничено.

Крепость: После строительства крепости, пасуя игрок получает по 3 победных очка за каждый мост его расы, находящийся на игровом поле.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Гномы



Особенности: во время действия трансформации – вы можете выполнять его через 1 клетку от своих строений, платя за пропуск этой клетки (туннель) 2 рабочих. За каждый такой туннель получите 4 победных очка. У вас нет навигации

в игре – переходите реки туннелем. В конце игры все территории, до которых можно достать туннелями считаются косвенно примыкающими и участвуют в подсчете клеток территории.

Крепость: После строительства крепости вы платите не 2, а 1 рабочего за туннель.

Русалки



Особенности: игнорируйте при строительстве 1 клетку реки. При строительстве города положите жетон города на клетку реки, через которую вы строите город.

Крепость: После строительства крепости улучшите навигацию на 1 ступень (бесплатно).

Амфибии



Особенности: за строительство города вы получаете 3 рабочих;

Крепость: После строительства крепости у вас появляется специальное действие: 1 раз за раунд вы можете бесплатно переделать дом в торговый пост.

После использования закрыть его жетоном действия.

Маги Хаоса



Особенности: вы начинаете игру с 1 домом. Установите его после всех остальных игроков (в том числе после 3 домов **Кочевников**). При строительстве святилища или храмов получите 2 жетона благословения вместо одного.

Крепость: после строительства крепости у вас появляется специальное действие, используя которое (закрыв жетоном действия) можно выполнить любые 2 доступных действия – одно за другим. После выполнения – закройте «двойное действие» жетоном действия.

Гиганты



Особенности: за любую трансформацию – платите всегда 2 лопаты (если каким-либо действием Гиганты получают одну лопату и к ней нельзя добавить лопаты по счетчику – она пропадает).

Крепость: после строительства крепости у вас появляется действие – бесплатно получаете 2 лопаты 1 раз за раунд. после использования – закрыть поле жетоном действия. После трансформации можно сразу строить дом.

Факиры



Особенности: вы можете трансформировать земли через 1 клетку от своих строений, платя за это 1 жреца (ковре-самолет). За каждое такое действие (строительство через клетку) получите 4 победных очка. У Факиров нет навигации в игре –

переходите реки на ковре-самолете. В конце игры все территории, до которых можно достать на ковре самолете считаются косвенно примыкающими и участвуют в подсчете клеток территории.

Крепость: после строительства крепости на ковре-самолете можно преодолевать до 2 клеток земель (в конце игры при подсчете земель все земли, на которые можно долететь на этом ковре-самолете так же считаются косвенно примыкающими).

Кочевники



Особенности: вы начинаете игру с 3 домами. Установите третий дом после всех (кроме **Магов Хаоса**).

Крепость: после строительства крепости у вас появляется действие – можно бесплатно выполнить трансформацию на любой клетке игрового поля.

После трансформации можно сразу строить дом. Это действие используется только 1 раз за раунд – после его использования оно закрывается жетоном действия.



8925



FEUERLAND

© 2012 FEUERLAND SPIELE