

РЕЖИС БОННЕССЕ · NAÏADE

Глори року

Правила



14+



2-4



60
ХВ



Найславетніші чарівники королівства зібралися в самому серці Аргоського лісу, щоб узяти участь у легендарному турнірі дванадцяти пір року. Наприкінці трирічних змагань серед учасників турніру оберуть нового архимага королівства Ксидит.

Займіть своє місце, чарівнику! Приготуйте магичні предмети своїх предків, прикличте на свій бік найвірніших фамільярів і будьте готові до всіляких випробувань!





Лічильник кристалів

Показує кількість кристалів, якими володіє кожен гравець. Кристали дають змогу:

- викликати й активувувати деякі карти чарів;
- наприкінці гри здобути кількість очок престижу (переможних очок), рівну кількості ваших кристалів.



ІГРОВЕ ПОЛЕ ТА ФІШКИ

Ігрове поле розділено на три секції:



- Трек років, на якому фішкою позначають поточний рік гри (1-й, 2-й або 3-й). Партія закінчується наприкінці 3-го ігрового року.



- Колесо пір року, на якому фішкою позначають пору року поточного раунду (3 сині поділки — це зима, 3 зелені — весна, 3 жовті — літо, а 3 червоні — осінь).



- Таблиця перетворення енергій показує, скільки кристалів (після виконання дії перетворення) можна отримати за кожен тип жетона енергії залежно від пори року.



ФІШКИ ЧАРІВНИКА

Кожен гравець має 4 фішки чарівника свого кольору. Їх використовують, щоб позначити:

- кількість кристалів гравця (на лічильнику кристалів);
- силу виклику гравця (на його планшеті);
- кількість використаних гравцем бонусів (на його планшеті).



ОСОБИСТІ ПЛАНШЕТИ

Кожен гравець має особистий планшет, розділений на три окремі секції:

- 1** Запас енергії — місце для зберігання жетонів енергії, які ви отримуєте протягом партії (одночасно можна мати щонайбільше 7 жетонів).
- 2** Трек сили виклику визначає максимальну кількість карт чарів, які ви можете мати у своїй зоні виклику (біля свого планшета).
- 3** Трек бонусів дає змогу скористатися особливими перевагами протягом гри. Однак наприкінці гри ви втратите через них очки престижу.



Кубики пір року

Усього в грі 20 кубиків пір року чотирьох кольорів. Сині кубики використовують взимку, зелені — навесні, жовті — влітку, а червоні — восени. На початку кожного раунду перший гравець кидає кубики, що відповідають поточній порі року. На гранях кожного кубика є символи дій, які гравці можуть виконувати. Деякі грані також визначають, на скільки поділок переміщують фішку на колесі пір року наприкінці раунду.



КАРТИ ЧАРІВ


У грі 50 різних карт чарів, по два екземпляри кожної. Вони дають гравцям змогу:

- набрати очки престижу наприкінці гри;
- змінити перебіг гри завдяки застосуванню їхніх ефектів.

Карти чарів є 2 типів:

- магічні предмети (з фіолетовою смужкою внизу), чиї ефекти приносять користь лише їхнім власникам.
- фамільяри (з оранжевою смужкою внизу), чиї ефекти діють на кількох гравців.

Карта чарів розділена на кілька секцій:

- 1** Назва карти.
- 2** Вартість виклику в жетонах енергії та/або кристалах. Символи  вказують на зміну вартості карти залежно від кількості гравців (2, 3 або 4).
- 3** Ефект карти, доступний після її виклику.
- 4** Очки престижу, які карта дає наприкінці гри.

- 5** Символ гри й номер карти. Карти з номерами від 1 до 30 вважають базовими, вони ідеально підходять для ігор з новачками. Карти з номерами від 31 до 50 складніші, але вони відчутно урізноманітнюють гру.

- 6** Тип ефекту карти, що визначає умови його застосування.



ЖЕТОНИ БІБЛІОТЕКИ

Жетони бібліотеки викладають на карти чарів, які гравець бере на руку на початку другого та третього років.



ЖЕТОНИ ЕНЕРГІЇ

У грі 4 типи жетонів енергії, що символізують такі стихії: повітря, вода, вогонь і земля. Залежно від пори року ті чи інші жетони трапляються частіше або рідше. Жетони енергії дають гравцям змогу:

- викликати й активувувати деякі карти чарів;
- отримувати кристали завдяки перетворенню.



Насамперед ви разом із суперниками одночасно вибираєте по 9 карт чарів. Вибирайте їх ретельно, адже вони суттєво вплинуть на вашу стратегію під час партії.

Протягом кожної пори року намагайтеся виконувати якнайбільше дій, указаних на кубиках пір року. Накопичуйте енергію, викликайте фамільярів, використовуйте магічні предмети, здобуйте кристали та очки престижу, щоб стати найславнішим чарівником королівства!

Приготування до гри



Спільні компоненти

- Покладіть ігрове поле на центр стола.
- Розмістіть фішку року на поділці «I» треку років, а фішку пори року — на поділці «1» на колесі пір року (див. малюнок).

●● У грі вдвох: розмістіть по 3 кубики кожного кольору (вибрані навмання) біля поділок відповідних пір року.

●●● У грі втриьох: розмістіть по 4 кубики кожного кольору (вибрані навмання) біля поділок відповідних пір року.

●●●● У грі вчотирьох: розмістіть усі 5 кубиків кожного кольору біля поділок відповідних пір року.

- Покладіть лічильник кристалів біля ігрового поля.
- Покладіть жетони енергії біля лічильника кристалів — це загальний запас енергії.

ВИБЕРІТЬ РІВЕНЬ СКЛАДНОСТІ ГРИ

Ознайомившись із правилами, скористайтеся цим розділом, щоб підібрати рівень складності партії залежно від вашого ігрового досвіду.

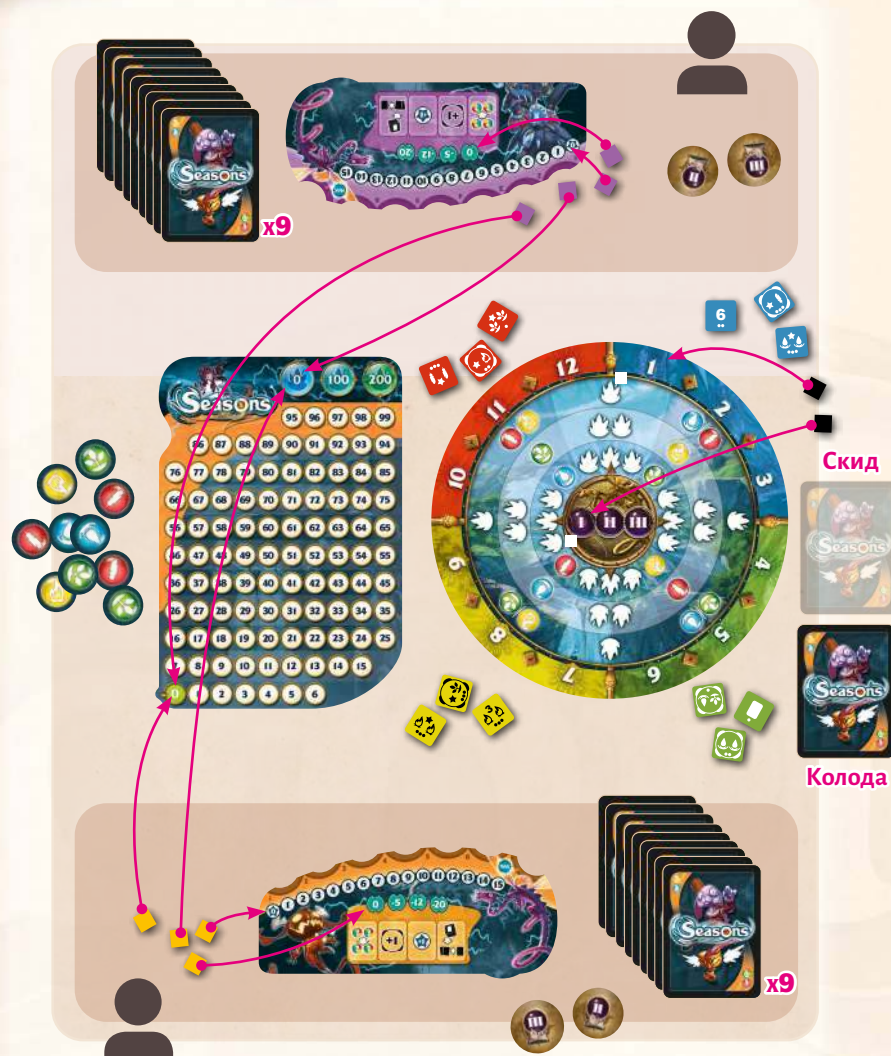
1 Рівень учня чародія (для початківців)

Крок «Виберіть собі 9 карт чарів» під час першої фази гри (прелюдії) може спершу видаватися складним.

Щоб полегшити вивчення гри, ми підготували готові набори з 9 карт чарів для кожного гравця. Замість виконання 1-го кроку фази прелюдії кожен гравець просто бере один з готових наборів.

- ▶ **Набір 1:** карти з номерами 1,2,7,17,18,20,26,29,30.
- ▶ **Набір 2:** карти з номерами 3,5,9,14,15,21,23,25,28.
- ▶ **Набір 3:** карти з номерами 4,6,7,9,12,16,22,24,30.
- ▶ **Набір 4:** карти з номерами 1,2,3,11,13,15,18,25,27.

Поверніть у коробку карти з номерами від 31 до 50. Решта карт чарів формують колоду чарів.



Тепер гравці переходять до кроку «Створіть набори карт» фази прелюдії. Решта правил залишаються незмінними.

2 Рівень мага (для досвідчених гравців)

У наступних партіях радимо вам грати лише картами чарів з номерами від 1 до 30 (карти з номерами від 31 до 50 залиште в коробці). Ефекти цих карт прості й зрозумілі, і ви зможете поступово відкривати для себе світ гри.

3 Рівень архимага (для експертів)

Ставши досвідченими чарівниками, ви зможете додати до карт з номерами від 1 до 30 карти чарів з номерами від 31 до 50. Ці карти чарів мають складніші ефекти, ніж базові, але вони дадуть вам змогу здобути новий ігровий досвід завдяки потужнішим новим ефектам і комбінаціям карт.





Компоненти гравця

Кожен гравець вибирає планшет будь-якого кольору, кладе його перед собою і бере 4 фішки чарівника того ж кольору.

Кожен гравець розміщує по 1 фішці чарівника:

- на поділці «О» у нижній частині лічильника кристалів;
- на поділці «О» у верхній частині лічильника кристалів (цю фішку переміщують щоразу, коли гравець отримує понад 100 кристалів);
- на поділці «О» треку бонусів на своєму планшеті;
- на поділці «О» треку сили виклику на своєму планшеті.

Кожен гравець бере жетони бібліотеки II та III. Візьміть усі відібрані для партії карти чарів, перетасуйте їх і роздайте долілиць по 9 карт кожному гравцеві. Покладіть решту карт чарів колодою долілиць біля ігрового поля. Залиште біля колоди місце для скиду. Протягом гри ви горілиць кластимете сюди скинуті або пожертвовані карти.

Якщо протягом гри в колоді вичерпаються карти, перетасуйте скид і сформуйте з нього нову колоду.

Наймолодший гравець починає партію.



Перебіг гри

Гра складається з 2 окремих фаз.

- У першій фазі — прелюдії — гравці вибирають по 9 карт чарів, які визначають їхні стратегії у другій фазі гри.
- У другій фазі — турнірі — гравці протягом трьох років намагаються набрати якнайбільше очок престижу, щоб здобути титул архимага королівства Ксидит.



Перша фаза. Прелюдія

I. Виберіть собі 9 карт чарів

Кожен гравець дивиться свої 9 карт, отриманих під час приготувань. Потім вибирає 1 з них і кладе її долілиць перед собою. Інші 8 карт він кладе долілиць між собою і гравцем ліворуч, як показано на малюнку нижче.



Коли всі гравці зроблять це, кожен з них бере 8 карт, відкладених гравцем праворуч від себе. Далі всі знову вибирають з них по 1 карті та кладуть її долілиць біля вибраної раніше карти. Гравці повторюють описану процедуру, доки в них більше не залишиться карт для вибору. Наприкінці цієї фази перед кожним гравцем долілиць лежатиме 9 карт чарів.

II. Створіть набори карт

Зі своїх 9 вибраних карт чарів кожен гравець повинен створити 3 набори по 3 карти в кожному. Перший набір гравець негайно бере на руку, бо з цими картами він почне турнір.



Другий набір гравець кладе під жетон бібліотеки II — він візьме його на руку на другий рік турніру. Третій набір карт чарів гравець кладе під жетон бібліотеки III і візьме його на руку на початку третього, останнього року турніру. У будь-який момент гри гравці можуть переглядати вибрані ними карти чарів.

Важливо! Деякі карти чарів мають ефекти, які стають кориснішими під кінець гри. Тому краще покласти їх під жетон бібліотеки III та не захарачувати ними свою початкову руку. Ефекти деяких карт пов'язані з ефектами інших карт, тому їх найкраще зіграти в той самий рік, щоб отримати від них більше користі.



Друга фаза. Турнір

Турнір складається з кількох послідовних раундів, після завершення яких визначають переможця.

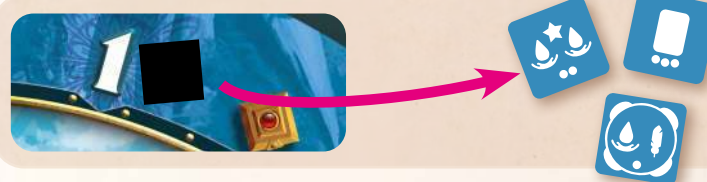
I. Початок раунду



Киньте кубики пір року

Перший гравець раунду бере кубики, що відповідають порі року поточного раунду (їхній колір збігається з кольором поділки, зайнятої фішкою пори року), і кидає їх.

Важливо! У першому раунді партії першим гравцем буде наймолодший учасник.



Приклад. Павло й Олеся починають партію на двох. У першому раунді фішка пори року займає поділку «1» колеса пір року. Ця поділка відповідає зимі, тому Павло як перший гравець бере й кидає сині кубики.



1 Виберіть собі кубик пори року

На кожній грані кубика є 1 або кілька символів. Кожен символ відповідає дії, яку гравець може виконати під час свого ходу.

Перший гравець вибирає 1 з кинутих кубиків і кладе його перед собою.

Потім гравець ліворуч від першого гравця робить те саме, забираючи 1 з решти кубиків. Це повторюється, поки кожен гравець не вибере собі по 1 кубик. На столі залишиться 1 кубик, не вибраний жодним гравцем.

Тепер гравці починають виконувати ходи.



Приклад. Павло щойно кинув 3 сині («зимові») кубики. Він вибирає 1 з них і кладе його перед собою. Потім його суперника Олеся вибирає собі 1 з решти кубиків. Після цього залишається 1 кубик, який жоден з гравців не вибрав.

Важливо! Через те, що кількість кубиків завжди на 1 більша за кількість гравців, останній гравець раунду завжди має на вибір 2 кубики пір року.

II. Ходи гравців

Вибравши по 1 кубик, гравці по черзі (починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою) виконують по 1 ходу.

У свій хід гравець може виконати стільки наведених нижче дій, скільки забажає:

- дія (дії) вибраного кубика пори року;
- виклик / активація 1 або кількох карт чарів;
- використання 1 або кількох бонусів з планшета.

1 Дії, пов'язані з кубиками пір року

У свій хід гравець повинен виконати дію (чи дії), указані на вибраному ним кубик пори року.

- Отримати жетони енергії.** За кожен такий символ на вибраному кубик пори року гравець отримує 1 жетон енергії відповідного типу. Гравець бере вказані жетони енергії із загального запасу та кладе їх у запас енергії на своєму планшеті. У різні пори року різні типи енергії траплятимуться на гранях кубиків частіше або рідше.

Важливо! У запасі енергії гравця ніколи не може бути більше, ніж 7 жетонів енергії. Якщо гравець уже має 7 жетонів енергії та внаслідок нової дії отримує надлишкові жетони, то повинен залишити собі тільки 7 з них. Гравець повинен це зробити перед тим, як виконувати будь-які інші дії.



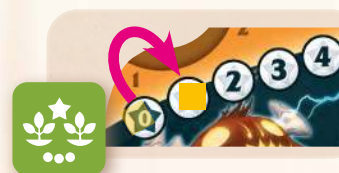
Приклад. Павло вибрав цей кубик і тому додає у свій запас енергії 2 жетони землі із загального запасу.

- 6 Отримати кристали.** Якщо на вибраному кубик пори року є число, то гравець отримує зазначену кількість кристалів. Для цього він переміщує свою фішку на лічильнику кристалів на відповідну кількість поділок.



Приклад. Павло вибрав цей кубик і тому додає у свій запас енергії 2 жетони енергії землі із загального запасу. Потім Павло переміщує свою фішку на лічильнику кристалів на 2 поділки вперед.

- ★ Збільшити силу виклику.** Якщо на вибраному кубик пори року є такий символ, то гравець збільшує свою силу виклику на 1. Сила виклику визначає максимальну кількість карт чарів, які гравець може мати у своїй зоні виклику. Сила виклику не може перевищувати 15.



Приклад. Павло вибрав цей кубик і тому додає у свій запас енергії 2 жетони енергії землі із загального запасу. Потім Павло переміщує фішку треком сили виклику на своєму планшеті на 1 поділку вперед.

П **Узяти карту чарів.** Якщо на вибраному кубуку пори року є такий символ, то гравець бере з колоди карту чарів. Потім гравець може залишити її на руці або скинути. Кількість карт на руці гравця не обмежена.

Б **Перетворити жетони енергії.** Якщо на вибраному кубуку пори року є такий символ, то гравець може перетворити на кристали 1 або кілька жетонів енергії (одного або різних типів) зі свого запасу. Цю дію можна виконувати більше ніж 1 раз за хід.

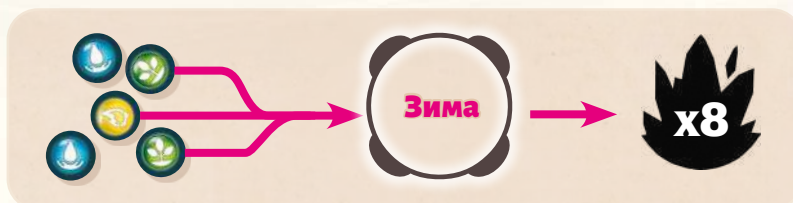
Щоб визначити, на яку кількість кристалів можна перетворити кожен тип енергії, гравець дивиться таблицю перетворення на ігровому полі. Там указано, на скільки кристалів ви перетворюєте жетон певного типу енергії залежно від пори року.

Пропорції перетворення жетонів енергії залежать від пори року, тому таблиця складається з чотирьох секцій. У синій секції вказано пропорції обміну жетонів енергії кожного типу на кристали взимку, у зеленій секції — пропорції обміну на весні, у жовтій секції — влітку, а в червоній — восени.



Жетони енергії, чий символ зображений на зовнішньому колі, завжди перетворюють на 1 кристал, жетони енергії в центральному колі — на 2 кристали, а жетони енергії у внутрішньому колі — на 3 кристали.

Гравець, що виконує дію перетворення, вибирає зі свого запасу енергії будь-які жетони енергії. Потім він дивиться в таблицю перетворення поточного раунду, щоб дізнатися, скільки кристалів він отримає. Далі він переміщує свою фішку на лічильнику кристалів на стільки поділок, скільки кристалів отримує, і скидає витрачені жетони енергії в загальний запас.



Приклад. Під час зимового раунду Павло вирішує перетворити 1 жетон енергії вогню та 2 жетони енергії землі. У поточній порі року кожен жетон вогню перетворюють на 2 кристали, а кожен жетон землі — на 3 кристали. Павло скидає 3 жетони енергії, отримує 8 кристалів і переміщує свою фішку на лічильнику кристалів на 8 поділок уперед.

Важливо! Дія перетворення доступна вам до кінця ходу. Отже, ви можете перетворити жетони енергії зі свого запасу, виконати іншу дію, а потім знову перетворити енергію.



Дії, пов'язані з картами чарів: виклик та ефекти

1. ВИКЛИК КАРТИ ЧАРІВ

Карты чарів мають великий вплив на перебіг гри.

Щоб скористатися ефектом карти, гравець повинен спершу викликати її — зіграти з руки у свою зону виклику. Для цього треба виконати такі вимоги:

- Заплатити вартість виклику карти. Гравець повинен скинути всі зазначені на карті жетони енергії та/або витратити кристали.
- Володіти достатньою силою виклику, щоб розіграти карту. Наприклад, якщо в зоні виклику вже є одна карта, то щоб викликати другу карту чарів, сила виклику гравця повинна дорівнювати щонайменше 2.

Якщо гравець виконує всі ці вимоги, то викликає карту чарів і кладе її горілиць у свою зону виклику (перед своїм планшетом). Викликавши карту, гравець негайно зачитує її ефекти суперникам.

Важливо!




- Під час свого ходу гравець може викликати карти кілька разів, головне виконувати описані вище вимоги.
- У зоні виклику гравця може бути дві однакові карти: їхні ефекти додають.
- Кількість карт чарів на руці гравця не обмежена.
- Якщо ефект карти чарів суперечить основним правилам гри, то ефект карти має пріоритет.
- Наприкінці цих правил ви знайдете докладний опис усіх карт чарів.
- Якщо завдяки ефекту карти ви безплатно виклали у свою зону виклику іншу карту, то цю карту не вважають викликаною.



Приклад. Павло хоче викликати свою карту чарів «Рука удачі». Спершу він перевіряє, чи його сили виклику вистачає, щоб викликати нову карту. На цю мить у його зоні виклику вже є 3 карти, а його сила виклику дорівнює 4. Отже, Павло може викликати ще 1 карту. Він платить вартість виклику, скидаючи 1 жетон енергії землі, 1 жетон вогню, 1 жетон повітря та витрачаючи 3 кристали. Викликавши «Руку удачі», Павло викладає її горілиць у свою зону виклику.

2. ТИПИ ЕФЕКТІВ КАРТ ЧАРІВ

Тип ефекту карти чарів визначає момент, коли цей ефект починає діяти. У грі три типи ефектів:

-  **Негайний ефект.** Ефект карти спрацьовує лише 1 раз, коли ви граєте карту у свою зону виклику.
-  **Постійний ефект.** Ефекти карти діє до кінця партії або поки карта не залишить гру.
-  **Ефект активації.** Ефект карти спрацьовує лише тоді, коли власник карти активує його. Щоб застосувати ефект активації однієї зі своїх карт, гравець повинен:

- Розвернути карту на 90°. Розвернути карту назад (вертикально) можна лише на початку наступного раунду. Уже розвернуту карту не можна активувати вдруге в поточний хід.
- Заплатити вартість активації карти. Для активації деяких карт чарів треба виконати попередні умови, наприклад, пожертвувати карту. Якщо гравець не може заплатити вартість активації карти, він не зможе застосувати її ефект.

Виконавши ці дві умови, гравець може застосувати ефект карти.

Дії, пов'язані з використанням бонусів

Протягом усієї партії гравець може використати щонайбільше 3 бонуси. Дії бонусів дають гравцеві додаткові переваги, проте призводять до втрати очок престижу наприкінці гри.

У грі 4 типи бонусів:



Використовуючи цей бонус, ви можете обміняти 2 будь-які жетони енергії зі свого запасу на 2 будь-які жетони енергії із загального запасу.




Використовуючи цей бонус, ви можете перетворити жетони енергії зі свого запасу. Подивіться таблицю перетворення поточної пори року й отримайте по 1 додатковому кристалу за кожен перетворений жетон енергії. Наприклад, 1 жетон енергії землі, який взимку ви зазвичай перетворюєте на 3 кристали, завдяки цьому бонусу ви перетворите на 4 кристали.



Використовуючи цей бонус, ви можете збільшити свою силу виклику на 1.



Використовуючи цей бонус, ви замість виконання дії «Узяти карту» з кубика пори року  береде 2 карти чарів з колоди. Візьміть 1 з цих карт на руку, а іншу скиньте.

Використовуючи бонус, гравець щоразу переміщує свою фішку треком бонусів на 1 поділку вперед. Таке переміщення фішки означає втрату гравцем очок престижу наприкінці гри. Якщо за весь турнір гравець використав лише 1 зі своїх бонусів, то наприкінці партії він втратить 5 очок престижу. Якщо він скористався двома бонусами, то втратить 12 очок престижу, а якщо всіма трьома бонусами — утратить 20 очок престижу.

Важливо! За всю партію гравець може використати щонайбільше 3 бонуси. Це може бути той самий бонус, вибраний кілька разів, або різні бонуси. Усі 3 бонуси можна використати як в одному раунді, так і в кількох різних.

Порядок виконання дій під час ходу

Наступні дії, указані на кубиках пір року, завжди виконують раніше за інші: узяти карту чарів, отримати жетони енергії / кристали, збільшити силу виклику. Виконавши ці дії, гравець може виконувати інші дії в довільному порядку.

III. Кінець раунду

Коли всі гравці виконають ходи, раунд завершується.

Просування фішки пір року та зміна пори

Кількість крапок на верхній грані кубика пори року, не вибраного жодним гравцем на початку раунду, визначає, на скільки поділок уперед просунеться фішка пори року наприкінці раунду. Крапки на всіх кубиках розподілені однаково: дві грані з 1 крапкою, дві грані з 2 крапками та дві грані із 3 крапками. Отже, тривалість гри залежить від кубиків пір року, не вибраних гравцями.

Коли фішка пори року залишає поділki «3», «6», «9» і «12», відбувається зміна пори року. З цим можуть бути пов'язані ефекти деяких карт чарів.



Приклад. Цей кубик не вибрав жоден гравець. Наприкінці раунду фішка пори року переміститься на 3 поділki — саме стільки крапок є на кубіку.

Зміна року

Якщо фішка пори року переміщується з поділki «12» на поділку «1» колеса пір року, відбувається зміна року. Фішку року в центрі ігрового поля переміщують на 1 поділку вперед. Коли починаються другий і третій ігрові роки, кожен гравець додає на руку свої карти чарів, що лежать під відповідними жетонами бібліотеки. Якщо на руці гравця залишилися карти чарів попереднього року, він просто додає до них нові карти з бібліотеки.

Зміна першого гравця

Гравець, що сидить ліворуч від першого гравця, стає новим першим гравцем. Цей гравець кидає кубики нової пори року, яка визначається позицією фішки пори року. Починається новий раунд.

IV. Кінець гри

Партія закінчується під час третього ігрового року, коли наприкінці раунду фішка пори року залишає поділку «12» колеса пір року.

Тепер кожен гравець рахує:

- очки престижу за всі свої кристали (1 кристал дає 1 очко престижу);
- очки престижу, зазначені на картах чарів у своїй зоні виклику.

Від отриманої суми кожен гравець віднімає:

- 5 очок престижу за кожен карту чарів, що залишилися у нього на руці;
- штрафні очки, указані на його треку бонусів.

Важливо! Невикористані жетони енергії не дають очок престижу наприкінці гри.

Гравець, який набрав найбільше очок престижу, стає новим архимагом королівства Ксидит. У разі нічиєї перемагає той претендент, який має найбільше карт чарів у своїй зоні виклику.



Приклад. Наприкінці гри Павло має 72 кристали на лічильнику кристалів, що дорівнює 72 очкам престижу. Порахувавши очки престижу на картах у своїй зоні виклику, він додає ще 68 очок, отримуючи в підсумку 140 очок престижу. Однак Павло використав 2 бонуси протягом партії (-12 очок) і все ще має на руці 1 карту чарів (-5 очок). Отже, підсумковий результат Павла — 123 очки престижу.

Перелік карт із уточненнями



1/50 **Амулет повітря**

Зігравши цю карту у свою зону виклику, пересуньте фішку на треку сили виклику на 2 поділki вперед.



2/50 **Амулет вогню**

Зігравши цю карту у свою зону виклику, візьміть 4 карти чарів з колоди. Перегляньте їх, візьміть 1 з них на руку, а 3 інші скиньте.



3/50 **Амулет землі**

Зігравши цю карту у свою зону виклику, пересуньте фішку на лічильнику кристалів на 9 поділок уперед.



4/50 **Амулет води**

- Зігравши цю карту у свою зону виклику, візьміть із загального запасу 4 будь-які жетони енергії та покладіть їх на цю карту.
- Жетони енергії на цій карті не вважають частиною вашого запасу енергії, проте їх можна використовувати як такі. На ці жетони не діють ефекти таких карт: «Скрина чудес», «Ріг жебрака», «Дух повітря», «Ліхтар Ксидиту», «Льюїс Сіролиций», «Зілля мрій», «Зілля життя» і «Проклятий том Аруса».



5/50 **Терези Іштар**

- Щоб активувати цю карту, скиньте 3 однакові жетони енергії та перетворіть їх на 9 кристалів. Після цього перемістіть свою фішку на лічильнику кристалів на 9 поділок уперед.
- Цю карту можна активувати, навіть якщо вам недоступна дія перетворення.
- Якщо у вашій зоні виклику є карта «Гаманець Іо», ви отримуете 12 кристалів замість 9 щоразу, коли активуєте «Терези Іштар».



6/50 **Посох весни**

■ Викликавши карту чарів, щоразу переміщуйте свою фішку на лічильнику кристалів на 3 поділки вперед.

■ Ефекти цієї карти діють лише на карти чарів, викликані з руки. Карти чарів, безплатно зіграні у вашу зону виклику за допомогою ефектів інших карт (таких як «Священна чаша», «Кришталева куля» чи «Зілля мрій»), не дають вам кристалів унаслідок ефекту «Посох весни».



7/50 **Чоботи часу**

■ Для виклику цієї карти не потрібні ані кристали, ані жетони енергії.

■ Зігравши цю карту у свою зону виклику, перемістіть фішку пори року на 1–3 поділки вперед чи назад на колесі пір року.

■ Якщо ефект цієї карти переміщує фішку пори року з зими на осінь, то:

- перемістіть фішку року на 1 поділку назад;
- залиште всі свої карти чарів на руці.

■ Якщо ефект цієї карти спричиняє зміну пори року (унаслідок переміщення фішки пори року вперед або назад), негайно застосуйте ефекти карт, пов'язаних зі зміною пори року (таких як «Фіґрим Пожадлиий» або «Годинник пір року»).



8/50 **Гаманець Іо**

■ Перетворюючи жетон енергії, щоразу переміщуйте свою фішку на лічильнику кристалів на 1 поділку вперед на додачу до кристалів, отриманих унаслідок перетворення.

■ Ефект цієї карти діє на карти «Терези Іштар» та «Зілля життя».

■ Ефект цієї карти не діє на карти «Ненажерливий котел» і «Череп дракона».



9/50 **Священна чаша**

■ Зігравши цю карту у свою зону виклику, візьміть 4 карти чарів з колоди, виберіть 1 з них і безплатно зіграйте її у свою зону виклику, ігноруючи її вартість виклику. Нова викликана карта не активує ефекти карт «Чаклунська п'явка», «Посох весни» та «Забута ваза Іцзана». Інші 3 карти покладіть у скид.

■ Вашої сили виклику повинно вистачити, щоб зіграти взяту карту, інакше скиньте її.



10/50 **Силлас Вірний**

■ Зігравши цю карту у свою зону виклику, ви змушуєте кожного суперника пожертвувати 1 картою чарів з його зони виклику.



11/50 **Фіґрим Пожадлиий**

■ Вартість виклику цієї карти залежить від кількості гравців.

■ Щоразу під час зміни пори року кожен суперник віддає вам 1 кристал. Суперники переміщують свої фішки на 1 поділку назад на лічильнику кристалів, а ви — на стільки поділок уперед, скільки отримали кристалів.

■ Ефект цієї карти не діє на суперників, що не мають кристалів.



12/50 **Нарія Пророчиця**

Зігравши цю карту у свою зону виклику, візьміть стільки карт чарів з колоди, скільки є гравців (разом з вами). Виберіть 1 з них і візьміть її на руку. Потім роздайте по 1 з узятих карт кожному супернику. Ви самі вирішуєте, кому яку карту дати.



13/50 **Скриня чудес**

■ Щоразу коли наприкінці раунду у вашому запасі енергії залишається щонайменше 4 жетони, ви отримуєте 3 кристали.

■ Ця карта враховує жетони енергії, викладені на карту «Зачарований ґримуар» (ці жетони вважають частиною вашого запасу). Однак це не стосується жетонів енергії на картах «Амулет води» та «Ненажерливий котел» (ці жетони не вважають частиною вашого запасу).



14/50 **Ріг жебрака**

■ Щоразу, коли наприкінці раунду у вашому запасі енергії залишається щонайбільше 1 жетон, ви додасте у свій запас 1 будь-який жетон енергії.

■ Ця карта враховує жетони енергії, викладені на карту «Зачарований ґримуар» (ці жетони вважають частиною вашого запасу). Однак це не стосується жетонів енергії на картах «Амулет води» та «Ненажерливий котел» (ці жетони не вважають частиною вашого запасу).



15/50 **Кубик зловмисності**

■ Для виклику цієї карти не потрібні ані кристали, ані жетони енергії.

■ Активуючи цю карту, щоразу перекидайте свій кубик пори року, перш ніж почати виконувати будь-які його дії. Враховуйте лише новий результат кидка.

■ Ви отримуєте 2 кристали щоразу, коли активуєте ефект цієї карти.

■ Якщо у вашій зоні виклику є 2 карти «Кубик зловмисності», ви можете послідовно активувати ефекти обидвох карт, якщо результати перших двох кидків кубика вас не влаштували. У такому разі ви отримуєте 4 кристали.



16/50 **Каїрн Руйнівник**

- Щоб активувати цю карту, скиньте 1 будь-який жетон енергії зі свого запасу. Кожен суперник переміщує свою фішку на лічильнику кристалів на 4 поділкі назад.



17/50 **Амсуг Довгошій**

- Зігравши цю карту у свою зону виклику, ви змушуєте кожного гравця (разом з вами) повернути на руку з його зони виклику 1 карту магічного предмета.
- Ефект цієї карти не діє на гравців, які не мають у своїх зонах виклику карт магічних предметів.



18/50 **Зачарований ґримуар**

- Зігравши цю карту у свою зону виклику, візьміть 2 будь-які жетони енергії із загального запасу й викладіть їх на «Зачарований ґримуар».
- Поки ця карта залишається у вашій зоні виклику, вона збільшує ваш запас енергії, даючи змогу зберігати 10 жетонів енергії замість 7.
- Жетони енергії, викладені на цю карту, вважають частиною вашого запасу. На ці жетони діють ефекти таких карт: «Скрина чудес», «Ріг жебрака», «Дух повітря», «Ліхтар Ксидиту», «Льюїс Сіролиций», «Зілля мрій», «Зілля життя» і «Проклятий том Аруса».
- У будь-який момент гри ви можете переміщувати жетони енергії з цієї карти у свій запас і навпаки.
- Якщо у вашій зоні виклику є 2 карти «Зачарований ґримуар», то ви не збільшуєте місткості свого запасу до 13 жетонів енергії! Ви все одно можете зберігати щонайбільше 10 жетонів енергії та не можете зберігати жетони енергії на другому «Зачарованому ґримуарі» понад цей ліміт.



19/50 **Шолом Регфілда**

Якщо наприкінці гри у вашій зоні виклику більше карт чарів, ніж у будь-якого вашого суперника, ви отримуєте 20 додаткових кристалів. Якщо у вас порівну карт принаймні з одним суперником, ви не отримуєте додаткових кристалів.



20/50 **Рука удачі**

- Викликаючи карту чарів, ви щоразу платите за неї на 1 будь-який жетон енергії менше. Однак вартість виклику карти не може бути менша за 1 жетон енергії.
- Ця карта ніколи не зменшує вартість активації ваших карт чарів (наприклад, карти «Кришталева куля»).
- Ефект цієї карти впливає на вартість виклику «Амулета духів стихій».



21/50 **Льюїс Сіролиций**

- Зігравши цю карту у свою зону виклику, візьміть із загального запасу й додайте у свій запас такі самі жетони енергії (тих же типів і в такій же кількості), які зберігаються у запасі вибраного вами суперника.
- «Скопійовані» таким способом жетони енергії не вважають украденими. Жетони суперника залишаються в нього.
- Ефект цієї карти не копіює жетони енергії, викладені на картах «Амулет води» та «Ненажерливий котел», однак копіює жетони на карті «Зачарований ґримуар».



22/50 **Рунічний куб Еоліса**

Ця карта не має ніяких ефектів, вона просто дає 30 очок престижу наприкінці гри.



23/50 **Зілля сили**

- Щоб активувати цю карту, пожертуйте її. Потім візьміть 1 карту чарів з колоди й перемістіть свою фішку на треку сили виклику на 2 поділкі вперед.
- Ви не можете скинути щойно отриману карту, а повинні взяти її на руку.



24/50 **Зілля мрій**

- Щоб активувати цю карту, пожертуйте її. Потім скиньте всі жетони енергії зі свого запасу, щоб безплатно зіграти у свою зону виклику карту чарів з руки.
- Якщо ви не маєте жетонів енергії, то все одно можете використати «Зілля мрій».
- Якщо гравець активує цю карту, то не скидає жетонів енергії, викладених на його карти «Амулет води» та «Ненажерливий котел». Однак він повинен скинути жетони енергії зі своєї карти «Зачарований ґримуар».
- На карту, викликану ефектом «Зілля мрій», не впливають ефекти карт «Чаклунська п'явка», «Посох весни» та «Забута ваза Іцзана».



25/50 **Зілля знань**

Щоб активувати цю карту, пожертуйте її. Потім візьміть 5 будь-яких жетонів енергії із загального запасу та додайте їх у свій запас.



26/50 **Зілля життя**

- Щоб активувати цю карту, пожертуйте їй, щоб перетворити кожен жетон енергії зі свого запасу на 4 кристали. Перемістіть свою фішку на лічильнику кристалів на відповідну кількість поділок.
- Цю карту можна активувати, навіть якщо вам недоступна дія перетворення.
- Ефект цієї карти не діє на жетони енергії, викладені на карти «Амулет води» та «Ненажерливий котел», проте діє на жетони на «Зачарованому ґримуарі».
- Якщо дія перетворення доступна вам лише завдяки активації цієї карти (на вашому кубіку пори року немає перетворення, і ви не використовуєте відповідний бонус), то після її активації дія перетворення буде вам недоступною.
- На цю карту впливає ефект карти «Гаманець Іо».



27/50 **Годинник пір року**

- Щоразу після зміни пори року ви отримуєте 1 будь-який жетон енергії із загального запасу. Покладіть його у свій запас.



28/50 **Скіпетр величі**

- Зігравши цю карту у свою зону виклику, перемістіть свою фішку на лічильнику кристалів на 3 поділки вперед за кожну іншу карту магічного предмета у вашій зоні виклику.



29/50 **Свята статуя Олафа**

- Зігравши цю карту у свою зону виклику, перемістіть свою фішку на лічильнику кристалів на 20 поділок уперед.



30/50 **Забута ваза Іцзана**

- Викликавши карту чарів, ви щоразу отримуєте 1 будь-який жетон енергії із загального запасу. Покладіть його у свій запас.
- Ефект «Забутої вази Іцзана» діє лише на карти чарів, викликані з руки гравця. Карти чарів, безплатно зіграні в зону виклику гравця за допомогою таких карт, як «Священна чаша», «Кришталева куля» або «Зілля мрій», не дають жетонів енергії.



31/50 **Амулет духів стихій**

- Кожен тип жетонів енергії пов'язаний зі своїм ефектом, який застосовують, якщо, викликаючи цю карту, ви оплачуєте цим жетоном вартість виклику.
- Якщо зігравши цю карту у свою зону виклику, ви оплатили її вартість 1 жетоном енергії води, візьміть 2 будь-які жетони енергії із загального запасу й покладіть їх у свій запас.
- Якщо зігравши цю карту у свою зону виклику, ви оплатили її вартість 1 жетоном енергії землі, перемістіть свою фішку на лічильнику кристалів на 5 поділок уперед.
- Якщо зігравши цю карту у свою зону виклику, ви оплатили її вартість 1 жетоном енергії вогню, візьміть на руку 1 карту чарів з колоди. Ви не можете скинути взятую карту.

- Якщо зігравши цю карту у свою зону виклику, ви оплатили її вартість 1 жетоном енергії повітря, перемістіть свою фішку на треку сили виклику на 1 поділку вперед.
- Ви можете оплатити вартість виклику цієї карти 1 або кількома різними жетонами, застосовуючи відповідні ефекти. Однак ви не можете заплатити кількома однаковими жетонами, щоб застосувати той самий ефект кілька разів.
- На цю карту діє ефект карти «Рука удачі», зменшуючи кількість потрібної енергії. Тому ви можете отримати 2 різні ефекти, заплативши лише 1 жетон енергії.
- Якщо ви викликали цю карту завдяки ефекту карт «Священна чаша», «Кришталева куля» або «Зілля мрій», вважайте, що вартість виклику оплачено 4 різними жетонами енергії, і застосуйте всі 4 відповідні ефекти.



32/50 **Дерево світла**

- Щоб активувати цю карту, ви можете перемістити свою фішку на лічильнику кристалів на 3 поділки назад й отримати 1 будь-який жетон енергії із загального запасу або скинути 1 жетон енергії та отримати дію перетворення.
- Під час однієї активації цієї карти ви можете застосувати лише 1 з її 2 ефектів.



33/50 **Чаклунська п'явка**

- Вартість виклику цієї карти залежить від кількості гравців.
- Перед тим як викликати карту чарів, суперник повинен спершу віддати вам 1 свій кристал. Він переміщує свою фішку на лічильнику кристалів на 1 поділку назад, а ви — на 1 поділку вперед. Якщо суперник не може віддати вам кристал, він не може викликати карту чарів.
- Ефекти «Чаклунської п'явки» діють лише на карти чарів, викликані з руки гравця. Суперник не віддає вам 1 кристал за карти чарів, безплатно зіграні у його зону виклику завдяки ефектам інших карт (таких як «Священна чаша», «Кришталева куля» або «Зілля мрій»).



34/50 **Кришталева куля**

- Щоб активувати цю карту, ви можете:
 - подивитися верхню карту чарів з колоди, а потім повернути її назад на верх колоди або скинути 4 жетони енергії, щоб безплатно зіграти її у свою зону виклику;
 - перемістити свою фішку на лічильнику кристалів на 3 поділки назад, щоб скинути верхню карту колоди чарів.
- Вартість виклику карти, викликані ефектом «Кришталевої кулі», оплачувати не треба. Однак вам усе одно треба володіти достатньою силою виклику.
- На карти, зіграні у вашу зону виклику завдяки ефекту «Кришталевої кулі», не діють ефекти карт «Чаклунська п'явка», «Посох весни» та «Забута ваза Іцзана».
- Під час однієї активації цієї карти ви можете застосувати лише 1 з її 2 ефектів.



35/50 **Ненажерливий котел**

- Для виклику цієї карти не потрібні ані кристали, ані жетони енергії.
- У кожен свій хід ви можете викладати на цю карту 1 жетон енергії зі свого запасу.
- Доки на цій карті не буде щонайменше 7 жетонів енергії, їх не можна використовувати.
- Коли на цій карті з'являється 7-й жетон енергії, ви негайно застосовуєте її ефект: пожертвуйте карту «Ненажерливий котел», перенесіть усі жетони енергії з цієї карти у свій запас і перемістіть свою фішку на лічильнику кристалів на 15 поділок уперед.
- Жетони енергії, викладені на цю карту, не вважають частиною вашого запасу енергії. На ці жетони не діють ефекти таких карт: «Скриня чудес», «Ріг жабрака», «Дух повітря», «Ліхтар Ксидиту», «Льюїс Сіролиций», «Зілля мрій», «Зілля життя» і «Проклятий том Аруса».
- **Важливо!** У вашому запасі енергії не може бути більше жетонів, ніж він здатен вмістити.



36/50 **Корона вампірів**

- Зігравши цю карту у свою зону виклику, візьміть або скиньте карту чарів. Додайте у свій запас енергії стільки будь-яких жетонів енергії із загального запасу, скільки очок престижу зазначено на взятій чи скинутій карті.
- Якщо застосовуючи ефект «Корони вампірів», ви вирішуєте взяти карту, то повинні залишити її собі.
- Ви повинні показати суперникам узятую або скинуту карту.
- Якщо взята або скинута карта не дає очок престижу або навпаки — забирає їх, то ви не отримуєте ніяких жетонів енергії.



37/50 **Череп дракона**

- Щоб активувати цю карту, пожертвуйте з карти чарів і перемістіть свою фішку на лічильнику кристалів на 15 поділок уперед.
- На ефект цієї карти не діє карта «Гаманець Іо».



38/50 **Аргоський демон**

- Зігравши цю карту у свою зону виклику, ви змушуєте кожного суперника (у порядку ходів) перемістити його фішку на 1 поділку назад на його треку сили виклику та взяти 1 карту чарів з колоди.
- Узятую карту чарів не можна скинути.
- Суперники, у яких після застосування ефекту цієї карти виявляється більше карт у їхніх зонах виклику, ніж дозволяє їхня сила виклику, не жертвують надлишкові карти.



39/50 **Тит Проникливозорий**

- Вартість виклику цієї карти залежить від кількості гравців.
- Наприкінці раунду кожен суперник повинен віддати вам по 1 кристалу. Кожен суперник пересуває свою фішку на лічильнику кристалів на 1 поділку назад, а ви — на стільки поділок уперед, скільки кристалів отримали.
- Якщо в будь-кого із суперників наприкінці раунду немає кристалів, застосуйте ефект цієї карти до тих, хто може заплатити вам кристал, і пожертвуйте цю карту.



40/50 **Дух повітря**

- Зігравши цю карту у свою зону виклику, ви змушуєте кожного суперника перетворити всі жетони енергії з його запасу на жетони енергії повітря.
- Жетони енергії, викладені на карту «Зачарований ґримуар» вважають частиною запасу гравця, і на них також діє ефект «Духа повітря». Жетони енергії, викладені на карти «Амулет води» та «Ненажерливий котел», не вважають частиною запасу, тому на них не діє ефект «Духа повітря».



41/50 **Злодійкуваті феї**

- Вартість виклику цієї карти залежить від кількості гравців.
- Ефект цієї карти застосовують, коли суперник активує однієї зі своїх викликаних карт чарів. Цей ефект не застосовують до карт чарів з негайними чи постійними ефектами.
- Перший кристал, який ви отримуєте, ви крадете у гравця, що активував ефект своєї карти.
- Другий кристал ви отримуєте просто так додатково (ви не крадете його у суперника).
- Якщо на момент активації своєї карти суперник не має кристалів, то ви не отримуєте від нього кристал. Однак це не перешкоджає цьому супернику активувати свою карту чарів. Ви все одно отримуєте 1 додатковий кристал.



42/50 **Проклятий том Аруса**

- Зігравши цю карту у свою зону виклику, ви берете 2 будь-які жетони енергії із загального запасу й додаєте їх у свій запас. Перемістіть свою фішку на треку сили виклику на 1 поділку вперед. Перемістіть свою фішку на лічильнику кристалів на 10 поділок уперед.
- Якщо ви жертвуєте цю карту, скиньте всі жетони енергії зі свого запасу, а також жетони, викладені на вашому «Зачарованому ґримуарі» (якщо такі є).
- Однак ви не скидаєте жетонів зі своїх карт «Амулет води» та «Ненажерливий котел».
- Якщо наприкінці гри ця карта є у вашій зоні виклику, ви втрачаєте очки престижу.



43/50 **Ідол фамільяра**

- Активувавши цю карту, перемістіть свою фішку на лічильнику кристалів на стільки поділок уперед, скільки карт фамільярів є у вашій зоні виклику.
- Зігравши цю карту у свою зону виклику, пересуньте свою фішку на лічильнику кристалів на 10 поділок уперед.



44/50 **Жертвний крис**

- Щоб активувати цю карту, скиньте 1 карту фамільяра з руки або пожертуйте 1 карту фамільяра зі своєї зони виклику. Потім додайте у свій запас 4 будь-які жетони енергії із загального запасу.



45/50 **Ліхтар Ксидиту**

- Наприкінці гри ви отримуєте 3 кристали за кожен жетон енергії у своєму запасі. Перемістіть свою фішку на лічильнику кристалів на відповідну кількість поділок.
- Жетони енергії, викладені на карту «Зачарований ґримуар», вважають частиною вашого запасу, а отже, вони також дають по 3 кристали.
- Жетони енергії, викладені на картах «Амулет води» та «Ненажерливий котел», не вважають частиною вашого запасу, тому вони не дають кристалів наприкінці гри.



46/50 **Запечатана скриня Урма**

- Наприкінці гри пересуньте свою фішку на лічильнику кристалів на 20 поділок уперед, якщо у вашій зоні виклику немає фамільярів.
- Карти фамільярів на руці не враховують під час застосування ефекту цієї карти.



47/50 **Дзеркало пір року**

- Щоб активувати цю карту, перемістіть свою фішку на лічильнику кристалів на X поділок назад. Потім перетворіть X однакових жетонів енергії зі свого запасу (скиньте їх) на X однакових жетонів іншого типу із загального запасу.
- X — це кількість кристалів, витрачених вами на активацію цієї карти. Якщо ви витрачаєте 3 кристали, то можете обміняти 3 жетони енергії одного типу зі свого запасу на 3 жетони іншого типу із загального запасу.
- Значення X повинно бути більшим за 0.



48/50 **Медальйон Раґнора**

- Зігравши цю карту у свою зону виклику, додайте у свій запас 1 будь-який жетон енергії із загального запасу за кожен іншу карту магічного предмета у вашій зоні виклику.



49/50 **Сід Тіньюлюбний**

- Вартість виклику цієї карти залежить від кількості гравців.
- Якщо ви граєте цю карту у свою зону виклику в той момент, коли ваша фішка просунулася найдалі на лічильнику кристалів, украдіть по 5 кристалів у кожного суперника. Кожен суперник пересуває свою фішку на лічильнику кристалів на 5 поділок назад, а ви — на стільки поділок уперед, скільки кристалів украли.
- Якщо принаймні в одного суперника стільки ж або більше кристалів, ніж у вас, то ви ні в кого не крадете кристали.
- Якщо в суперника менше ніж 5 кристалів, то ви крадете всі його кристали. Суперник переміщує свою фішку на поділку «0» лічильника кристалів, а ви — на стільки поділок уперед, скільки кристалів украли в нього.



50/50 **Приречена душа Оніса**

- Зігравши цю карту у свою зону виклику, перемістіть свою фішку чарівника на 10 поділок уперед на лічильнику кристалів та отримайте 1 жетон енергії води із загального запасу. Покладіть його у свій запас.
- Тільки той гравець, який зіграв цю карту, отримує 10 кристалів та 1 жетон енергії води.
- У будь-який момент свого ходу власник цієї карти може скинути 1 жетон води та викласти цю карту в зону виклику гравця ліворуч. Таким способом «Приречена душа Оніса» переходить до іншого власника. Ця карта може змінювати власників кілька разів за один раунд.
- Наприкінці раунду поточний власник карти втрачає 3 кристали.
- Якщо ця карта залишиться у вашій зоні виклику наприкінці гри, ви втратите очки престижу.
- Гравець може отримати цю карту від сусіда праворуч, навіть не володіючи достатньою силою виклику.



Коротко про гру

Приготування до гри

- Покладіть ігрове поле на центр стола. Розмістіть фішку року на поділці «!» треку років, а фішку пори року — на поділці «!» на колесі пір року.
- Покладіть поряд стільки кубиків кожного кольору, скільки є гравців, плюс 1.
- Покладіть лічильник кристалів біля ігрового поля.
- Покладіть жетони енергії (загальний запас) біля лічильника кристалів.
- Роздайте кожному гравцеві: особистий планшет, 2 жетони бібліотеки та 4 фішки чарівника кольору планшета. Кожен гравець викладає по 1 фішці чарівника на:
 - поділку «О» у нижній частині лічильника кристалів;
 - поділку «О» у верхній частині лічильника кристалів;
 - поділку «О» треку бонусів свого планшета;
 - поділку «О» треку сили виклику свого планшета.

Роздайте долілиць кожному гравцеві по 9 карт чарів. Покладіть решту карт чарів колодою біля ігрового поля. Залиште біля них місце для скиду.

Прелюдія

Виберіть собі 9 карт чарів

- Перегляньте 9 отриманих карт чарів. Виберіть з них 1 карту й покладіть її долілиць перед собою.
- Позостали 8 карт покладіть долілиць між собою і сусідом ліворуч.
- Коли всі гравці зроблять те саме, візьміть 8 карт, відкладених для вас сусідом праворуч. Знову виберіть 1 карту й покладіть її долілиць біля вибраної раніше карти. Продовжуйте передавати й вибирати карти, поки вони не вичерпаються.

Створіть набори карт

- Із вибраних вами 9 карт створіть 3 набори по 3 карти в кожному. Перший набір візьміть на руку.
- Другий і третій набори покладіть під жетони бібліотеки II та III відповідно. Ви візьмете їх на руку на початку другого й третього років.

Турнір

Початок раунду

Першим гравцем стає наймолодший гравець. Він кидає кубики пір року, що відповідають порі року поточного раунду (визначається позицією фішки пори року). Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець по черзі вибирає 1 кубик і кладе його перед собою.

Ходи гравців

Перший гравець у свій хід робить таке:

- виконує дії, зазначені на його кубіку пори року;
- викликає / активує 1 або кілька карт чарів;
- використовує 1 чи кілька бонусів зі свого планшета.

Наступні дії, указані на кубиках пір року, завжди виконують раніше за інші: узяти карту чарів, отримати жетони енергії / кристали, збільшити силу виклику.

Кінець раунду

- Після того як гравці виберуть собі кубики й виконають дії, ви переміщуєте фішку пори року на стільки поділок уперед, скільки крапок є на кубіку, не вибраному жодним гравцем.
 - Коли фішку пори року переміщують з поділки «!» на поділку «!» (з осені на зиму), фішку року переміщують на наступну поділку треку років.
- Гравці беруть карти чарів з-під відповідного жетона бібліотеки нового року.
- Гравець, що сидить ліворуч від першого гравця, стає новим першим гравцем. Цей гравець кидає кубики нової пори року, яка визначається позицією фішки пори року. Починається новий раунд.

Кінець гри й підрахунок очок

Партія закінчується під час третього ігрового року, коли наприкінці раунду фішка пори року залишає поділку «!» колеса пір року. Кожен гравець рахує:

- кількість своїх накопичених кристалів;
- очки престижу на картах чарів у своїй зоні виклику.

Від отриманої суми кожен гравець віднімає:

- 5 очок престижу за кожну карту чарів, що залишилася у нього на руці;
- штрафні очки, указані на його треку бонусів.

Кarti чарів

Кarti чарів з **фіолетовою** смужкою внизу — це **магічні предмети**, а карти з **оранжевою** смужкою внизу — **фамільяри**.



- 1 Назва карти.
- 2 Вартість виклику, яку оплачують енергією та/або кристалами.
- 3 Ефект карти, доступний після її виклику.
- 4 Очки престижу, які карта дає наприкінці гри.
- 5 Символ гри й номер карти.
- 6 Тип ефекту карти, що визначає умови його застосування.

Частота появи типів енергії залежно від пори року

	Часто	Рідко	Немає
Зима	Вода / Повітря	Вогонь	Земля
Весна	Земля / Вода	Повітря	Вогонь
Літо	Земля / Вогонь	Вода	Повітря
Осінь	Вогонь / Повітря	Земля	Вода

Символи на кубиках

- За кожен символ додайте у свій запас жетон енергії відповідного типу.
- Отримайте стільки кристалів, скільки вказує число.
- Можете перетворювати енергію під час ходу.
- Збільште свою силу виклику на 1.
- Візьміть 1 карту чарів з колоди.
- Фішку пори року переміщують на стільки поділок, скільки крапок є на не вибраному кубуку.

СЛОВНИК ТЕРМІНІВ

- ▶ **Активувати карту (дія)** — розвернути горизонтально карту з ефектом активації, щоб застосувати цей ефект.
- ▶ **Викликати карту (дія)** — зіграти карту чарів з руки у свою зону виклику, заплативши вартість її виклику, якщо у вас достатня сила виклику.
- ▶ **Загальний запас** — ігрова зона, де зберігають жетони енергії, які гравці не використовують.
- ▶ **Запас енергії** — секція вашого планшета, де можна зберігати щонайбільше 7 жетонів енергії.
- ▶ **Зона виклику** — ігрова зона перед планшетом гравця, куди він викладає свої викликані карти чарів.
- ▶ **Колода** — стос карт чарів, не розданих гравцям під час прелюдії.
- ▶ **Магічний предмет** — тип карт чарів із фіолетовою смужкою в нижній частині.
- ▶ **Отримати енергію** — додати жетони енергії із загального запасу у свій запас.
- ▶ **Отримати кристали** — перемістити фішку чарівника на лічильнику кристалів на стільки поділок, скільки кристалів отримано.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Олександр Ручка
 Координатор проєкту: Володимир Рибаків
 Випускова редакторка: Алла Костовська
 Перекладач: Святослав Михаць
 Редакторка: Олександра Асташова
 Дизайн і верстка: Артур Патрихалко
 Особлива подяка: Надія Немченко, Сергій Лисенко, Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Ілля Бобров, Олена Богуславська, Сергій Ішук, Сергій Тодоров і Тетяна Ішук



www.geekach.com.ua
info@geekach.com.ua

Символи на картах

- Жетон енергії води.
- Жетон енергії землі.
- Жетон енергії вогню.
- Жетон енергії повітря.
- Кристал.
- Показник вартості активації карти чарів залежно від кількості гравців (2, 3 або 4).
- Негайний ефект.
- Постійний ефект.
- Ефект активації.
- Очки престижу на карті.



- ▶ **Очки престижу** — переможні очки.
- ▶ **Перетворити енергію (дія)** — обміняти жетони енергії з вашого запасу на кристали відповідно до таблиці перетворення на ігровому полі.
- ▶ **Пожертвувати карту** — перемістити карту зі своєї зони виклику у скид.
- ▶ **Скид** — стос карт, куди горілиць кладуть пожертвовані та скинуті з руки карти чарів.
- ▶ **Скинути жетон енергії** — перемістити жетон енергії зі свого запасу в загальний запас.
- ▶ **Скинути карту** — покласти карту чарів з руки у скид.
- ▶ **Трек сили виклику** — секція вашого особистого планшета, яка визначає максимальну кількість карт чарів, які можуть бути у вашій зоні виклику.
- ▶ **Фамільяр** — тип карт чарів з оранжевою смужкою в нижній частині.

ТВОРЦІ

Особлива подяка
 Переклад: Ерік Арло
 Перевірка: Ерік та Стефані Франкліні

Libellud
 23 rue Alsace Lorraine
 86000 Poitiers - FRANCE

