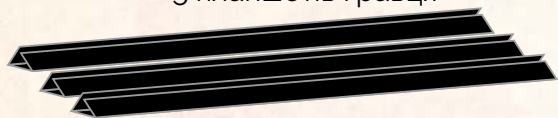


ПЛЕМЕНА ВІТРУ

ВМІСТ ГРИ



- 5 планшетів гравця



- 5 підставок для карт



- 80 карт стихій



- 30 карт селищ



- 20 карт лідерів



- 39 плиток лісів/селищ



- 5 початкових плиток



- 25 маркерів селищ



- 20 маркерів храмів



- 35 фігурок вершників вітру



- 90 жетонів забруднення



- 76 жетонів води



- 6 жетонів води зі значенням «5»



- 1 жетон кінця гри

ОГЛЯД ГРИ

Людство століттями бездумно використовувало природні ресурси Землі. Зрештою це призвело до виникнення нової форми забруднення, яка розповзлася планетою, знищуючи все живе на своєму шляху.


Вижити вдалося невеликим групам людей, що знайшли притулок у тих клаптиках лісу, які ще залишилися. Катастрофа минула їх. У верховіттях дерев вони побудували свої селища й назвали себе племенами вітру, адже саме вітер дозволяє їм переміщуватися, уникаючи забруднення.

У цій грі ви візьмете на себе ролі лідерів племен вітру. Використовуйте сили стихій, щоб поволі очистити Землю від забруднення. Розширюйте ліси та будуйте нові селища на деревах. Врятуйте людство!

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- 1 Покладіть жетон кінця гри у межах досяжності всіх гравців.
- 2 Створіть загальний запас жетонів води та забруднення.
- 3 Перетасуйте всі карти стихій і покладіть їх колодою **долілиць** у центрі ігрової зони. Поруч залиште місце для скиду (карти скидають горілиць, щоб не переплутати з колодою). Візьміть 4 верхні карти і викладіть їх біля колоди **долілиць**, утворивши **ряд стихій**.
- 4 Повторіть крок 3 із картами селищ, утворивши колоду й **ряд селищ**, але карти в ряд селищ викладайте **горілиць**.



- 5 Повторіть крок 3 із плитками лісів/селищ, утворивши стос та **ряд лісів**. Плитки в ряду розмістіть стороною лісу догори (з комірками вершників вітру ) . Інша сторона плити — селище. Використовуєте тільки ті плити, що відповідають кількості гравців:

- **2 гравці:** грайте з плитками без вказаної кількості гравців*
- **3 гравці:** додайте плити з позначкою «3+»
- **4 гравці:** додайте плити з позначками «3+» та «4+»
- **5 гравців:** використовуйте всі плити

* Докладніше про особливості гри вдвох читайте на с. 9.

ІГРОВА ЗОНА



Примітка. Якщо вам незручно грати з високим стосом плиток, можете розділити його на 5 менших стосів і утворити з них ряд лісів. Пам'ятайте, що в ряду завжди повинно бути 5 доступних плиток.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

А Кожен гравець вибирає собі планшет гравця. Усі планшети відрізняються між собою.

Б На кожному планшеті зображений один із лідерів вершників вітру. Візьміть 4 карти вашого лідера і покладіть їх поряд з планшетом.

В Візьміть 7 фігурок вершників вітру й розмістіть їх у зоні столиці на своєму планшеті. Візьміть 5 маркерів селищ і покладіть їх на відповідні місця у верхній частині вашого планшета.

Г Візьміть 16 жетонів забруднення й розмістіть їх на відповідних комірках місцевості свого планшета (на кожній комірці вказано, скільки жетонів треба покласти на неї).

Д Візьміть 4 маркери храмів і покладіть їх у зону храмів на своєму планшеті.

Е Кожен гравець бере підставку для карт та 5 карт стихій із колоди. Розмістіть ці карти на своїй підставці так, щоб інші гравці бачили тільки їхні звороти. Це ваша початкова рука.

ЗОНА ГРАВЦЯ



Ж Виберіть навмання першого гравця. Згідно з порядком ходів (за годинниковою стрілкою) роздайте кожному гравцеві по 1 початковій плитці (із символом). Перший гравець отримує плитку «1», наступний — плитку «2» і так далі. Розмістіть цю плитку кольоровою стороною догори на відповідну комірку планшета (із символом прапорця).



И Отримайте початкові бонуси, вказані у верхньому правому куті вашої початкової плитки:

Вилучіть X жетонів забруднення із будь-яких комірок місцевості на вашому планшеті.

Візьміть X жетонів води та покладіть їх у свій запас.

Перемістіть X вершників вітру зі столиці на вашу початкову плитку.

К Візьміть верхню карту колоди селищ і підкладіть її під ліву частину вашого планшета гравця. Це ваше перше завдання.

ПЕРЕБІГ ТРИ

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, усі гравці по черзі виконують ходи. Коли усі виконають свої ходи, раунд закінчується і гравці починають новий.

Гра триватиме так, доки один із гравців не побудує своє п'яте селище. Після цього гравці завершують поточний, передостанній раунд і переходять до останнього. Усі гравці виконують свої ходи в останньому раунді.

У свій хід ви повинні виконати 2 кроки в указаному порядку:

1. Виконати дію
2. Узяти карти

Далі хід переходить до наступного гравця, який теж виконує ці кроки.

1. Виконати дію

Ви повинні виконати **одну** з трьох дій:

- Зіграти карту стихії;
- Побудувати храм;
- Побудувати селище.

Зіграти карту стихії

Цю дію ви виконуватимете найчастіше. Вона дозволяє активувати певні ефекти за допомогою карт на вашій руці та/або на руках ваших сусідів. Звороти карт указують, до яких стихій вони належать.



На карті стихії є один або два ряди символів.



Символи ліворуч — **ВИМОГИ** розіграшу карти; символи праворуч — **ЕФЕКТИ** карти, які ви зможете застосувати, зігравши її.

Якщо на карті є 2 ряди символів, ви повинні вибрати й виконати одну з двох вимог — легку (верхній ряд) чи складну (нижній ряд), а тоді застосувати відповідний ефект.

Докладне роз'яснення усіх символів вимог та ефектів читайте на с. 11.

Застосувавши ефект карти, покладіть її горілиць у скид колоди стихій.

Побудувати храм



Скиньте з руки три карти стихій (без виконання вимоги чи застосування ефектів), щоб побудувати храм.

Примітка. Ця дія може бути корисною (навіть на початку гри), якщо вимоги карт на вашій руці складно або неможливо виконати, або якщо ви хочете замінити більше карт (див. «Узяти карти» на с. 7).

Виберіть будь-який маркер храму у вашій зоні храмів (ви можете будувати їх в будь-якому порядку).

Розмістіть вибраний храм на будь-якій **плитці** без маркера храму на вашому планшеті (на плитці може бути щонайбільше 1 маркер храму). Ви можете розмістити маркер храму на плитці, де вже є маркер селища (див. «Побудувати селище» нижче).

Зверніть увагу, що місце розташування храму може бути важливим для виконання певних завдань на картах селищ.



Після побудови храму активуйте ефект, зображений на відповідній комірці зони храмів.

Ви не можете повторно застосовувати ефекти побудованих храмів.

Приклад. Сергій скидає з руки 3 карти з руки й розміщує храм на одній зі своїх плиток. Побудувавши храм, він негайно застосовує його ефект, тож може виконати 2 переміщення вершника вітру.


Якщо вам не подобаються карти на руці, однак ви вже побудували всі храми, можете використати цю дію, щоб просто скинути 3 карти.

Побудувати селище

Важливо. Селища не будують автоматично. Для цього потрібно витратити хід.



Це символ комірки вершника вітру. На кожній плитці лісу є 2–4 такі комірки. Якщо на плитці перебуває відповідна кількість вершників, ви можете побудувати селище, перевернувши плитку лісу на сторону селища. **За один хід можна побудувати щонайбільше 1 селище.** Будуючи селище, поверніть у столицю стільки вершників, скільки комірок було на плитці. Решта вершників та храм залишаються на плитці (покладіть їх на плитку після того, як перевернете її на сторону селища).

Покладіть жетон забруднення на кожну вільну комірку місцевості, що знаходиться **ортогонально (суміжна по горизонталі або по вертикалі)** від щойно побудованого селища. Це забруднення за побудову (на відповідних плитках селищ є символ  як нагадування про це).






Тепер візьміть у верхній частині планшета один зі своїх маркерів селищ і покладіть його на плитку, яку щойно перевернули.




Бонуси за побудову

На кожній плитці є один або більше одноразових бонусів, які ви отримуєте, коли перевертаєте плитку на сторону селища. На стороні лісу ці бонуси зображені сірим кольором, щоб показати, що ви їх ще не отримали.

 Якщо на плитці зображена **вітряна турбіна**, то ви не розміщуєте жетони забруднення за побудову цього селища. Зверніть увагу, на такій плитці селища немає символу .

 Якщо на плитці зображена **катапульта**, то після побудови селища ви можете перемістити 1 будь-якого вершника вітру (навіть зі столиці) на будь-яку плитку.

 На деяких плитках зображені **вітряні портали**. Побудова селища з вітряним порталом не дає миттєвого ефекту, але його вважають суміжним зі столицею та іншими селищами з вітяними порталами. Щоб переміститися зі столиці на плитку з порталом або між двома плитками з порталами, вершник вітру виконує 1 переміщення.

Приклад. Христя зіграла карту, що дозволяє їй виконати два переміщення. Вона рухається так:





Карта селища

Щоразу коли ви будете селище, ви вибираєте собі 1 карту з ряду селищ. Ви можете негайно застосувати ефект, указаний у правій частині карти, або підкласти її під планшет так, щоб видно було тільки ліву частину карти, і спробувати виконати вказане завдання, перш ніж закінчиться гра.



! Якщо ви вибрали **праву частину** карти, негайно застосуйте її ефект і скиньте цю карту.

 Символ катапульти дозволяє перемістити одного вершника вітру на будь-яку плитку.

 Символ храму дозволяє **негайно** побудувати храм, не скидаючи карти стихій. Ви все ще застосовуєте ефект комірки, де раніше знаходився маркер храму.

★ Якщо ви вибрали **ліву частину** карти, то підкладіть карту селища під вільне місце лівої частини свого планшета, щоб було видно вибрану половину карти. Ви не можете пізніше передумати й застосувати ефект правої частини карти. Ви можете підкласти під планшет щонайбільше 4 карти селищ (включно з картою, яку підклали під час приготувань до гри), однак якщо ви отримуєте наступну карту селища, то можете скинути одну з підкладених, замінивши її новою. **Наприкінці гри ви здобудете додаткові переможні очки, якщо зможете виконати завдання із підкладених карт селищ.**



Після цього поповніть ряд селищ, щоб там були 4 карти.

2. УЗЯТИ КАРТИ

Після виконання дії поповніть руку, щоб мати 5 карт стихій. Ви можете брати карти з ряду стихій і/або верху колоди стихій.

Якщо в свій хід ви будували храм і повинні взяти 3 карти, беріть їх усі долілиць. Ви **не можете** дивитися взяті карти, поки не візьмете необхідну кількість.

Після цього поповніть ряд стихій, щоб там були 4 карти.



Якщо колода стихій вичерпалася, негайно перетасуйте скид карт стихій і сформуєте нову колоду.

СИЛИ ЛІДЕРІВ

На кожному планшеті гравця є два особливі завдання, які називають завданнями лідерів.



Наприкінці ходу, під час якого ви виконали таке завдання, виберіть одну з карт вашого лідера. Відтепер ви можете застосовувати ефект цієї карти. Кожне завдання можна виконати тільки 1 раз. Якщо ви виконали обидва завдання лідера за 1 хід, виберіть 2 відповідні карти наприкінці ходу.



ЗАВДАННЯ ЛІДЕРІВ

Одне із завдань вимагає розмістити плитку відповідно до визначеної послідовності кольорів.

Щоб виконати це завдання, ви маєте утворити ортогональну «стежку» із плиток (сусідні плитку повинні бути суміжні по горизонталі або по вертикалі). Ви не можете повторно використовувати ту саму плитку для продовження «стежки». Ви не зобов'язані починати стежку з початкової плитку.

Приклад. Таке розміщення плиток виконує умову завдання.



Друге завдання унікальне для кожного лідера:



На вашому планшеті повинно бути 8 **комірок** місцевості без жетонів забруднення (кількість жетонів на інших комітках не має значення). Комірки з плитками (включно з початковою) враховують у цю кількість.



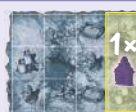
Застосуйте ефект правої частини двох карт селищ.



Підкладіть 3 карти селищ під свій планшет (включно з картою, яку ви підклали під час приготування до гри).



Побудуйте селище на одній із виділених комірок місцевості.



Побудуйте храм на одній із виділених комірок місцевості.

Наприкінці ходу, під час якого ви виконали завдання лідера, виберіть одну з карт лідера й підкладіть її під праву частину вашого планшета. Відтепер ви можете застосовувати ефект цієї карти. Якщо ви виконали обидва завдання лідера за 1 хід, виберіть і підкладіть 2 відповідні карти наприкінці ходу.



- Порахуйте загальну кількість плиток лісу/селищ на вашому планшеті (включно з початковою плиткою) та здобудьте ПО згідно з таблицею нижче:

Кількість плиток	9 або більше	8	7	6 або менше
Переможні очки	12	7	3	0

- Також здобудьте ПО за кожне виконане завдання на картах селищ, підкладених під ліву частину вашого планшета.

Додайте всі отримані ПО. **Перемагає той, хто має найбільше ПО.** У разі нічиєї перемагає той з претендентів, хто має найбільше жетонів води. Якщо й тут нічия, претенденти ділять перемогу.

Приклад

Це планшет Назара наприкінці гри.

Він не отримав жетон кінця гри (0 ПО).

Він побудував 5 селищ (5 × 3 = 15 ПО).

Він побудував лише 2 храми (0 ПО).

На його планшеті є 7 плиток (3 ПО).

На його планшеті є лише 1 комірка місцевості з жетонами забруднення (7 ПО).

Він виконав завдання з першої карти селища (8 ПО) та другої карти селища (10 ПО).

Однак не зміг виконати вимоги третьої карти селища (0 ПО).

Загалом Назар здобув 43 ПО.

КІНЕЦЬ ГРИ

Коли один із гравців будує своє п'яте селище, він ініціює кінець гри. Цей гравець забирає жетон кінця гри та кладе його перед собою. Гравці завершують поточний, передостанній раунд (гравець із найбільшим числом на початковій плитці ходить останнім), а тоді усі гравці грають останній раунд.

Підрахунок очок



Цей символ означає переможні очки (ПО). У нижній частині вашого планшета вказано, за що ви можете здобути ПО.

- Гравець, який має жетон кінця гри (за те, що першим збудував своє п'яте селище), здобуває додаткові 5 ПО;
- Ви здобуваєте по 3 ПО за кожне ваше побудоване селище;
- Ви здобуваєте 7 ПО за побудову 4 храмів, або 3 ПО, якщо побудували тільки 3 храми;
- Порахуйте кількість **комірок місцевості**, на яких залишилися жетони забруднення (сукупна кількість жетонів на цих комірках не має значення), та здобудьте ПО згідно з таблицею нижче:

Кількість забруднених комірок місцевості	0	1	2	3 або більше
Переможні очки	12	7	3	0





ГРА ВДВОХ

Усі правила залишаються незмінними, крім вимог карт стихій. Вважайте, що ряд стихій, а також верхня карта колоди стихій (5 карт загалом) — рука третього гравця.



ВАЖЛИВО!

Не плутайте символи на зворотах карт  із символами, що стосуються інших компонентів гри . Вимоги карт завжди стосуються символів на картах стихій, а ефекти карт — інших компонентів гри.

Під час перевірки вимог карти стихії враховуйте лише карти гравців ліворуч та праворуч від вас. У партії вчотирьох чи вп'ятьох ви не враховуєте карти гравців, що не сидять обабіч.

Карту, яку ви граєте, вважають картою на руці й враховують під час перевірки вимог цієї карти. Завжди дивіться на **всю** свою руку, щоб переконатися, що можете виконати вимоги карти.

Храми — чудовий спосіб уникнути безвиході. Якщо ваші карти погано комбінуються, храм дозволить оновити руку та поміркувати над новою стратегією.

Це гра на випередження. Гравець, який першим побудує 5 селищ, отримує додаткові ПО наприкінці гри! Уважно стежте за суперниками та кількістю побудованих селищ. Намагайтеся побудувати якомога більше селищ! Гра може закінчитися раніше, ніж ви гадаєте.

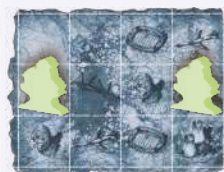
РОЗ'ЯСНЕННЯ СИМВОЛІВ

КАРТИ СЕЛИЩ

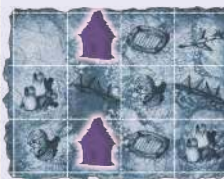
Нижче наведені приклади можливих завдань (їхні вимоги щодо кількості чи типу компонентів можуть відрізнятися, а вимога до кольору може стосуватися як одного кольору, так і різних кольорів). Усі завдання завжди стосуються лише комірок вашого планшета.



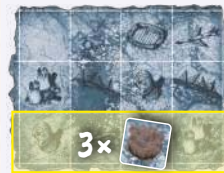
Накрийте плитками всі комірки місцевості з такими символами.



Побудуйте селища на вказаних комірках.



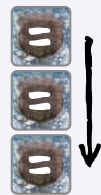
Побудуйте храми на вказаних комірках.



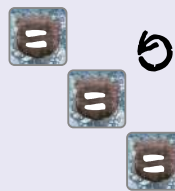
Розмістіть щонайменше X плиток лісу/селищ на виділених комірках місцевості (у цьому прикладі потрібно розмістити 3 плитку в нижньому ряду).



Утворіть ряд із 3 суміжних плиток одного кольору.



Утворіть стовпець із 3 суміжних плиток одного кольору.



Утворіть діагональ із 3 суміжних плиток одного кольору (нахил може бути у протилежний бік).



Утворіть Г-подібну фігуру з 3 суміжних плиток одного кольору (можна повертати).



Побудуйте принаймні стільки селищ на плитках із вказаною бонусною будівлею (у цьому прикладі — 3 селища на плитках із символом вітряного порталу).



Побудуйте селища так, щоб мати на плитках селищ 9 бонусних будівель загалом (у будь-якій комбінації).

КАРТИ ЛІДЕРІВ

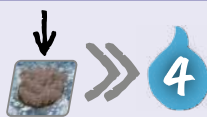
Нижче наведені приклади сил лідерів, які ви можете отримати (символи чи кількість може відрізнятися, але принцип дії той самий):



Щоразу коли ви граєте вказану карту, отримуйте відповідний бонус (наприклад, граючи червону карту, отримуйте 3 переміщення вершника вітру). Ви не застосовуєте цей ефект, якщо скидаєте карту для розміщення храму.



У свій хід можете скинути вказану кількість жетонів води, щоб отримати відповідний бонус (наприклад, можете скинути 2 жетони води, щоб вилучити з планшета 3 жетони забруднення). Цей ефект можна застосувати один раз за хід.



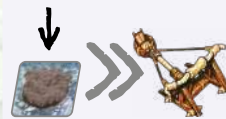
Щоразу коли ви розміщуєте на своєму планшеті плитку лісу, отримуйте відповідний бонус (наприклад, 4 жетони води).



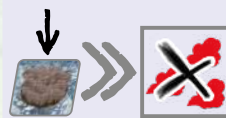
Щоразу коли ви застосовуєте вказаний ефект (з карти стихії, карти селища чи завдяки побудові храму), застосуйте додатково відповідний бонус (наприклад, вилучаючи жетони забруднення, вилучайте на 1 жетон більше).



У свій хід можете скинути вказану кількість жетонів води, щоб перемістити одного свого вершника вітру на будь-яку плитку. Цей ефект можна застосувати один раз за хід.



Щоразу коли ви розміщуєте на своєму планшеті плитку лісу, можете перемістити одного свого вершника вітру на будь-яку плитку.



Щоразу коли ви розміщуєте на своєму планшеті плитку лісу, можете прибрати **всі жетони забруднення** з однієї комірки місцевості.



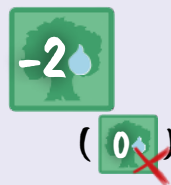
Щоразу коли ви розміщуєте плитку лісу, витрачайте на 1 жетон води менше (ви повинні витратити принаймні 1 жетон) і прибравте 1 жетон забруднення.



Щоразу коли ви вилучаєте жетони забруднення, отримуйте 2 жетони води за 1 вилучений жетон забруднення.



Один раз за хід можете витратити 6 жетонів води, щоб розмістити плитку лісу (додатково до вашої дії).



Щоразу коли ви розміщуєте плитку лісу, витрачайте на 2 жетони води менше (ви повинні витратити принаймні 1 жетон води).



КАРТИ СТИХІЙ

Нижче наведені різні варіанти **вимог** карт стихій (на прикладі стихії вогню, проте ці вимоги можуть стосуватися будь-яких стихій). «Сусід» — це гравець, що сидить праворуч або ліворуч від вас.

	На вашій руці є щонайменше стільки карт вказаної стихії.
	На вашій руці немає жодної карти вказаної стихії.
	На вашій руці є щонайменше 1 карта кожної стихії.
	Порахуйте загальну кількість карт цієї стихії на вашій руці та на руках ваших сусідів, щоб визначити потужність ефекту.
	На руці у 1 вашого сусіда є щонайменше 1 карта вказаної стихії (легка вимога) АБО на руці у 2 ваших сусідів є щонайменше по 1 карті вказаної стихії (складна вимога).
	На вашій руці є більше карт вказаної стихії, ніж в 1 сусіда (легка вимога) АБО ніж у 2 сусідів (складна вимога).
	На вашій руці є менше карт вказаної стихії, ніж в 1 сусіда (легка вимога) АБО ніж у 2 сусідів (складна вимога). Ви не можете мати менше карт стихії, якщо сусід має 0 таких карт.
	Порахуйте загальну кількість карт вказаної стихії на вашій руці та на руках ваших сусідів, щоб визначити потужність ефекту. Потужність залежить від загальної кількості: 2–3, 4–5 чи 6+.

ВАЖЛИВО. Карту, яку ви граєте, вважають картою на руці й враховують під час перевірки вимог цієї карти. Завжди дивіться на **всю** свою руку, щоб переконатися, що можете виконати вимоги карти.

Зігравши карту, застосуйте її **ефект**. Нижче наведено приклади можливих ефектів:

Візьміть із загального запасу вказану кількість жетонів води (4 в цьому прикладі) та покладіть їх у свій особистий запас.

Вилучіть вказану кількість жетонів забруднення (2 в цьому прикладі) з комірок місцевості вашого планшета й покладіть їх у загальний запас. Ви можете вибрати будь-які комірки. Жетони можна прибирати як з однієї, так і з кількох комірок за раз.

Витратьте вказану кількість жетонів води (4 в цьому прикладі) з особистого запасу, щоб узяти плитку лісу з ряду лісів або з верху стосу лісів. Розмістіть її на **порожню** комірку місцевості (без плитки чи жетонів забруднення) на вашому планшеті стороною з лісом догори так, щоб вона була **суміжною** щонайменше з 1 іншою плиткою. Потім поповніть ряд лісів так, щоб там були 4 плитки.

Приклад. Карта Христі дозволяє їй витратити 4 жетони води, щоб узяти плитку лісу з ряду лісів або з верху стосу лісів. Вона кладе плитку на вільну комірку власного планшета так, щоб вона була суміжна з плиткою, розміщеною раніше. Після цього Христя поповнює ряд плиток лісу, щоб там були 4 плитки.



5 Виконайте стільки переміщень вершника вітру, скільки вказано на карті (5 у цьому прикладі). Перемістивши **одного** вершника на ортогонально суміжну плитку, ви витрачаєте 1 переміщення. **Столицю** вважають суміжною з початковою плиткою, тому потрібно витратити 1 переміщення, щоб перемістити вершника вітру зі столиці на початкову плитку. Вершників не можна переміщувати на вільні комірки місцевості.


Приклад. Христя має 5 переміщень. Вона переміщує двох вершників вітру зі столиці на початкову плитку, а потім на суміжну, витрачаючи 4 переміщення. Останнє переміщення вона витрачає, щоб перемістити іншого вершника на суміжну плитку.



6 Візьміть указану кількість жетонів води або виконайте вказану кількість переміщень вершника вітру (6 у цьому прикладі). Ви також можете комбінувати ці дії (наприклад, взяти 2 жетони води та виконати 4 переміщення).

X Символ X на ефекті означає, що потужність ефекту пропорційна кількості X, визначеній у вимозі карти.

8-x У цьому прикладі кількість X теж залежить від виконання вимог карти. Ви повинні витратити щонайменше 1 жетон води.





Приклад. Якщо на вашій руці та на руках ваших сусідів у сумі 6 карт , то ви можете розмістити плитку лісу за $8 - 6 = 2$ жетони води.



1+5 та **3/6** Якщо ефект містить кілька символів і між ними стоїть «+», то ви можете застосувати ефект і одного, і другого символу. Якщо ж між символами стоїть «/», ви повинні вибрати: застосувати ефект першого **або** другого символу.

1
2
3 Якщо два чи більше символів утворюють стовпець, розділений «/», ви можете застосувати ефект, що розташований навпроти тієї вимоги, яку ви виконали.



Приклад. Назар грає цю карту. Він має 3 карти  на руці. Його сусід ліворуч має 1 карту , а сусід праворуч — не має жодної. Загалом Назар нараховує 4 , а тому вилучає 2  зі своїх комірок місцевості.

