

**КУЗНЯ
ДОЛІ**

DICE FORGE

ПАМ'ЯТКА ГЕРОЯ

Вітаємо тебе, смертний!

Історії про твої героїчні подвиги досягли нашого божественного царства. У пориві нескінченної щедрості ми даємо тобі шанс стати напівбогом і посісти місце серед нас. Однак ти не єдиний герой, якого вшанували такою честю. Ми проведемо легендарний турнір, щоб вибрати найдостойнішого й заодно розважитися — нам, богам, буває нудно до смерті...

Приготуйтеся покинути світ смертних, герої! Наш турнір проходитиме на небесних островах. Кожен з нас створив по острову, і ви помітите, що смаки в богів... різні.

Перед турніром ми дамо вам кубики. Ці артефакти даруватимуть вам божественні благословення, які дадуть вам змогу здобувати золото та інші підношення для нас. Якщо вони нам сподобаються, ми допоможемо удосконалити кубики, щоб ваші дари були ще кращими. Щедрі смертні нам більше до душі...

Також ви повинні довести свою корисність, здійснюючи героїчні подвиги. Ми підготували для вас захопливі та, ясна річ, смертельно небезпечні випробування. Вони чекають на вас за порталами, що з'єднують острови. Чи вдасться вам їх подолати? Так чи інакше, ви заплатите за спробу наперед... Утім, у нагороду ви отримаєте божественні реліквії та чарівних істот. Вони стануть у пригоді, якщо ви вчасно їх здобудете.

Турнір от-от почнеться. Тримайте цю пам'ятку під рукою — вона допоможе розібратися з випробуваннями, що чекають попереду. Однак спершу ознайомтеся із загальними правилами турніру.

Удачі вам! Якщо ви все ще в неї вірите... А як казав один мудрий чоловік, ми, боги, в кості не граємо...

МОЛОТ КОВАЛЯ



Переверніть цю карту та приєднайте її до свого планшета. Потім візьміть жетон молота й розмістіть його на початковій поділці треку молота стороною «I» догори.

Відтепер щоразу, коли ви будь-яким способом отримуєте жетон, ви можете вибирати, скільки жетонів додавати в запас. Частину або все отримане жетон ви можете витратити на просування жетона по треку молота на його карті (за 1 жетон можна перемістити жетон на 1 поділку).

Якщо жетон молота досягнув останньої поділки, отримайте 10 жетонів, переверніть жетон молота стороною «II» догори й розмістіть на початковій поділці треку.

Якщо жетон знову досягне останньої поділки, отримайте 15 жетонів, покладіть карту «Молот коваля» у стос карт без постійних ефектів і відкладіть жетон молота вбік.

Якщо ви взяли нову карту молота до того, як повністю використали й відклали вбік попередню.

- Поки що покладіть її під поточну карту (або карти) «Молот коваля».
- Після того як ви двічі досягнете останньої поділки на поточній карті, приберіть її та розмістіть жетон молота стороною «I» догори на початковій поділці наступної карти «Молот коваля».

СКРИНЯ КОВАЛЯ



Візьміть плитку скрині та приєднайте її до свого планшета. Так ви збільшите допустимий обсяг запасів ресурсів.

ВЕЛИКА БЕАМЕДИЦЯ



Не має негайного ефекту.

Ефект.

Отримуйте 3 щоразу, коли:

- виганяєте іншого героя;
- вашого героя виганяють.

УПЕРТИЙ КАБАН



Ефект.

Візьміть із храмового саду грань з упертим кабаном.

Виберіть іншого гравця і віддайте йому цю грань. Цей гравець повинен негайно замінити нею будь-яку грань одного (на його вибір) зі своїх кубиків. Грань з кабаном не можна зняти з кубика до кінця гри.

Ефект.

Отримуйте 1, 1 або 3 щоразу, коли інший гравець застосує ефекти грані з кабаном.

Примітка: на ефект не поширюється штраф карти «Мінотавр».

СРІБЛЯСТА ЛАНЬ



Не має негайного ефекту.

Ефект.

Отримайте **мале благо-словення**.

САТИРИ



Усі гравці (крім власника цієї карти) кидають свої кубики й кладуть їх назад на свої планшети, не застосовуючи ефектів викинутих граней. Потім ви вибираєте 2 викинуті грані на кубиках суперників і застосовуєте їхні ефекти (як під час отримання божественного благословення).

СТАРІЙШИНА



Не має негайного ефекту.

Ефект.

Можете витратити 3 жетони, щоб отримати 4 жетони.

ДИКІ ДУХИ



Отримайте 3 жетони та 3 жетони.

СОВА СТРАЖА



Не має негайного ефекту.

Ефект.

Отримайте 1 жетон, 1 жетон або 1 жетон.

МІНОТАВР



Усі гравці (крім власника цієї карти) кидають свої кубики, кладуть їх назад на свої планшети й застосовують ефекти викинутих граней з такими змінами:

- Усі грані, що зазвичай дають ресурси (зокрема жетони), зараз натомість забирають їх.
- Ефекти граней небесного корабля не спрацюють.

Примітка 1: якщо маркер певного ресурсу досягає поділки «0» (або вже там перебуває), то решту втрат цього ресурсу ви ігноруєте.

Примітка 2: якщо гравець може вибрати, який ресурс втратити, то може мінімізувати втрати, вибравши ресурс, якого в нього обмаль або зовсім немає.

МАПА ОСТРОВІВ ТА ЕФЕКТИ КАРТ



НЕБЕСНИЙ КОРАБЕЛЬ



Візьміть із храмового саду грань і негайно замінити нею будь-яку грань одного з ваших кубиків.

ЩИТ СТРАЖА



Виберіть із храмового саду будь-яку грань і негайно замінити нею будь-яку грань одного з ваших кубиків.

ЦЕРБЕР



Візьміть одноразовий жетон Цербера й покладіть його перед собою.

Отримавши **божественне благословення** або **мале благословення** , ви можете скинути жетон Цербера, щоб застосувати ефекти викинутих граней ще раз.

Щоб скинути цей жетон, покладіть його долілиць біля стосів ваших карт.

Примітка 1: якщо грань дає змогу отримати ресурси на вибір, удруге можете вибрати інший ресурс.

Примітка 2: ви можете використати лише один жетон Цербера за хід.

ВАРТОВИЙ



Отримайте 2 **божественні благословення** поспіль.

Щоразу викидаючи чи , ви можете додавати їх у запас або натомість отримати по 2 за кожен та .

ТИПИ ЕФЕКТІВ

НЕГАЙНІ ЕФЕКТИ

Отримавши карту:

- негайно застосуйте її ефект;
- потім покладіть цю карту долілиць до інших карт, що не мають постійних ефектів.

ПІДСИЛЮВАЛЬНІ ЕФЕКТИ

Отримавши карту:

покладіть карту долілиць до інших карт з ефектами.

Постійний ефект:

застосуйте ефект під час кроку вашого ходу. Ефект такої карти можна застосувати лише 1 раз за хід.

ПОРОМНИК



Не має ефекту, лише дає

ШОЛОМ-НЕВИДИМКА



Візьміть із храмового саду грань і негайно **замініть** нею будь-яку грань одного з ваших кубиків.

РАК



Отримайте 2 **божественні благословення** поспіль.

ГІАРА



Не має ефекту, лише дає

ГОРГОНА



Не має ефекту, лише дає

АЗЕРКАЛО БЕЗОДНІ



Візьміть із храмового саду грань і негайно **замініть** нею будь-яку грань одного з ваших кубиків.

СФІНКС



Отримайте 4 **малі благословення** поспіль (використовуйте той самий кубик для отримання всіх 4 благословень).

ТИФОН



Отримайте по 1 за кожну грань, яку ви **замінили** із початку гри (орієнтуйтеся на кількість знятих граней перед вами).

ТРИТОН



Візьміть одноразовий жетон Тритона.

У будь-яку мить під час свого ходу можете скинути цей жетон, щоб отримати 2 , 2 або 6 .

Використавши жетон, покладіть його долілиць біля стосів ваших карт.

ЦИКЛОП



Отримайте 4 **малі благословення** поспіль (використовуйте той самий кубик для отримання всіх 4 благословень).

Щоразу викидаючи ви можете додавати його в запас або натомість отримувати по 1 за кожне .

ЗУМОВЛЮВАНИЙ ЕФЕКТ

Отримавши карту:

покладіть карту долілиць до інших карт з .

Постійний ефект:

застосуйте ефект щоразу, коли виконуєте умову карти.

НАГАДУВАННЯ

золото | уламки сонця
 уламки місяця | очки слави

ХІД АКТИВНОГО ГРАВЦЯ



1. Усі гравці одночасно отримують **божественне благословення** (у разі конфлікту ефектів граней застосовуйте їх за черговістю ходів).



2. Активний гравець може застосувати ефекти своїх карт у довільному порядку.



3. Активний гравець може виконати **одну** з таких дій:
 зробити пожертву богам (візьміть грань зі святилища);
 здійснити подвиг (візьміть карту з острова).



4. Активний гравець може витратити **2**, щоб виконати 1 додаткову дію (один раз за хід).

НАГАДУВАННЯ

золото | уламки сонця | уламки місяця | очки слави

ЕФЕКТИ БАЗОВИХ ГРАНЕЙ

СТАНДАРТНІ ГРАНІ



Отримайте 1|3|4|6



Отримайте 1|2



Отримайте 1|2



Отримайте 2|3|4

ГІБРИДНІ ГРАНІ



Виберіть або й отримайте 12 цього ресурсу.



Отримайте 2 та 1



Отримайте 1 та 1



Отримайте 3 або 2



Отримайте 1, 1, 1 та 1



Отримайте 2 та 2

ЕФЕКТИ ОСОБЛИВИХ ГРАНЕЙ



Ця грань не дає ресурсів, але збільшує значення другої викинутої грані втричі.

Примітка. Якщо ефект другої викинутої грані дозволяє вибрати ресурс, спершу виберіть ресурс, а потім помножьте його значення на 3.

Приклад:

$$\text{x3} + \text{1, 3, 4, 6} = 3 \text{ (золото)} \text{ або } 3 \text{ (уламки сонця)} \text{ або } 3 \text{ (уламки місяця)}$$

$\text{x3} + \text{x3}$: ви нічого не отримуєте.

Якщо під час кидка **малого благословення** випадає x3 , то ви нічого не отримуєте.



Копіює ефект(и) викинутої грані суперника.



$\text{Copy} + \text{x3}$: спершу виберіть, яку грань ви хочете скопіювати, а потім помножьте її значення на 3.

Приклад:

$$\text{Copy} + \text{x3} + \text{1, 2, 3, 4} = 6 \text{ (золото)} \text{ або } 6 \text{ (уламки сонця)} \text{ або } 6 \text{ (уламки місяця)}$$

ЕФЕКТИ ГРАНЕЙ, ПОВ'ЯЗАНИХ З ІНШИМИ КАРТАМИ

Ви можете купити грань зі святилища на 2 дешевше й негайно **замінити** нею будь-яку грань одного з ваших кубиків.

Примітка. Якщо ця грань випала одночасно в 2 або більше гравців під час кроку «Божественне благословення», вони розігрують її ефект згідно з черговістю ходів, починаючи з активного гравця.

x3 : ви можете купити грань зі святилища на 6 дешевше й негайно **замінити** нею будь-яку грань одного з ваших кубиків.

Кожна грань «Упертого кабана» пов'язана з 1 картою і дає ефект двом гравцям — власнику кубика й власнику карти. Якщо на кубіку випадає ця грань, то:

Ефект 1: власник кубика отримує 1 або 1.

Ефект 2: власник карти застосовує ефект пов'язаної карти «Упертий кабан».

Особливий випадок. Якщо за допомогою грані ви копіюєте ефект на кубіку суперника, то отримуєте 1 або 1. Власник карти застосовує ефект пов'язаної карти «Упертий кабан».

Приклад:

Ефект 1

$$\text{Copy} + \text{x3} = 1 \text{ (уламки сонця)} \text{ або } 1 \text{ (уламки місяця)}$$

Ефект 2

$$\text{Copy} + \text{x3} = 1 \text{ (уламки сонця)} \text{ або } 1 \text{ (уламки місяця)} \text{ або } 3 \text{ (очки слави)}$$

— власник пов'язаної з гранню карти «Упертий кабан».

x3 : власник кубика множить на 3 вибраний ресурс і отримує 3 (золото) або 3 (уламки місяця). Власник карти тричі застосовує ефект пов'язаної карти «Упертий кабан».



У грі є 4 різні грані «Щита стража», по 1 для кожного типу ресурсу. На кожній грані зображені 2 можливі **нагороди (А і Б)**.

Ефект «Щита стража» залежить від того, яка грань випала на другому кубіку. Ви можете отримати лише одну з нагород.
Нагорода А. Якщо на другому кубіку випав такий же ресурс, як на грані, отримайте 5.
Нагорода Б. Якщо на другому кубіку випав інший ресурс, ніж на грані, отримайте ресурси з обох граней.

Приклад:

$$\text{Shield A} + \text{1, 2, 3, 4} = 4 \text{ (золото)} + 5 \text{ (очки слави)}$$

$$\text{Shield B} + \text{1, 2, 3, 4} = 1 \text{ (уламки сонця)} + 3 \text{ (уламки місяця)}$$

Примітка. Якщо ефект другої викинутої грані дає змогу вибрати ресурс, спершу виберіть бажаний ресурс, а потім визначте нагороду за.

Приклад:

$$\text{Shield A} + \text{x3} = 5 \text{ (очки слави)} \text{ (А)}$$

$$\text{Shield B} + \text{x3} = 3 \text{ (уламки місяця)} \text{ (Б)}$$

x3 : помножьте нагороду Б на 3. Приклад: $\text{x3} + \text{x3} = 9$ (уламки місяця).

Якщо під час кидка **малого благословення** випадає, отримайте нагороду Б.