

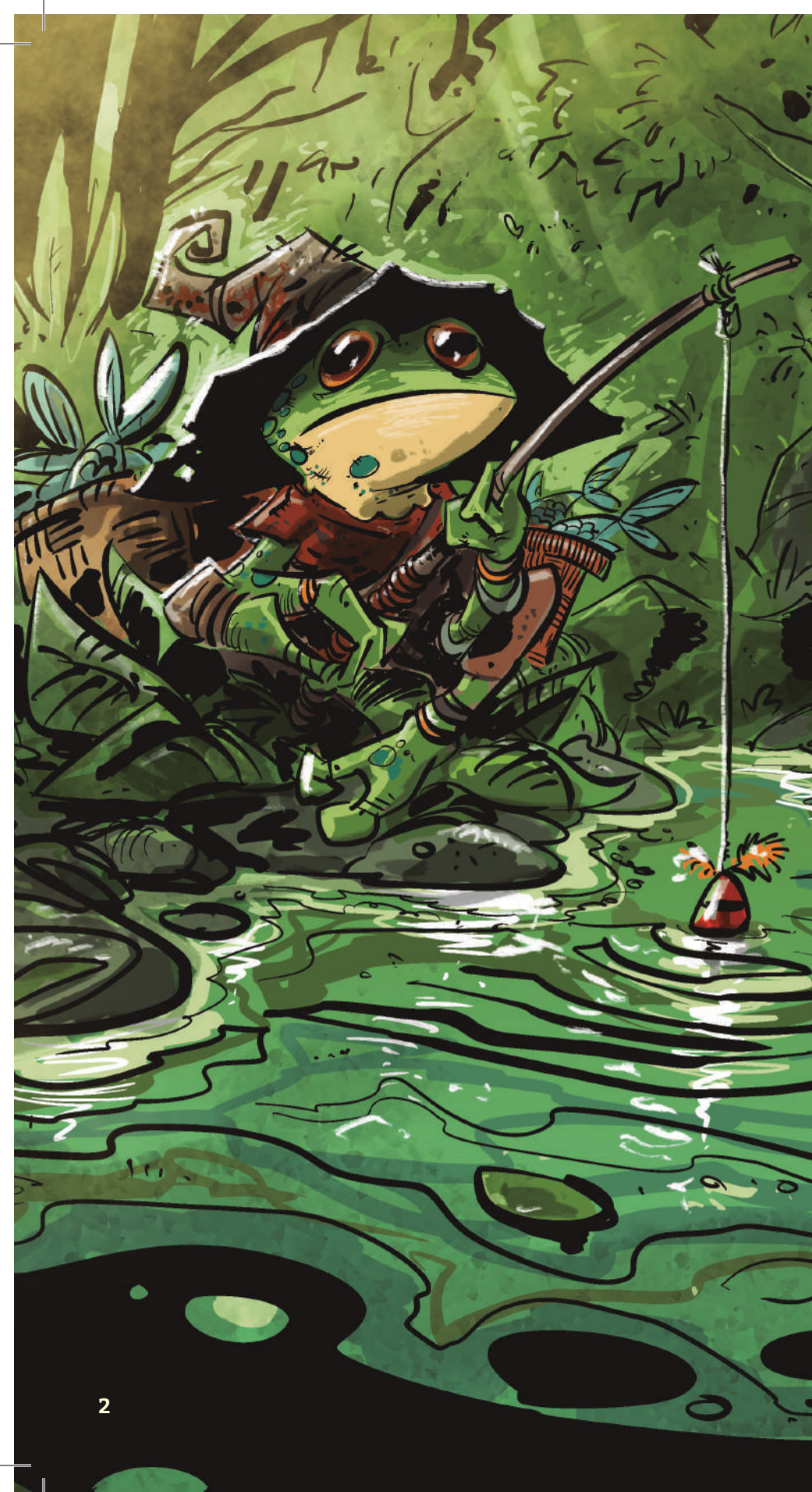


ПРАВИЛА ИГРЫ

ФЕЙЯ

БОЛОТНЫЙ КРАЙ

От 14 лет · 2–4 игрока · 90 минут



Прошло три года, как разведчики вернулись с радостными новостями — в западных землях они обнаружили болото Фейи, которое теперь стало нашим новым домом.

Здесь мы основали первые поселения и четыре наших племени зажили в мире. Болото кипело жизнью и магической энергией и сулило нам благополучное будущее. Древние храмы вокруг болота словно приглашали исследовать неизведанное в поисках сокровищ предков.

В эти времена прекрасных возможностей каждое племя само определяет свою судьбу и развивается в полную силу. Вожди четырёх племён с радостью помогают народу совместно расти в гармонии. И скоро мы преодолеем тьму, которая омрачала наше прошлое.

Хоть мы и мирно существуем вместе, каждое наше племя всё равно жаждет стать самым могущественным и преуспевающим. Ведь наша гордость всегда будет с нами...

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре «Фейя. Болотный край» вы возглавите племя болотных обитателей и поведёте его к процветанию. Для этого приспособьтесь к окружающей вас среде, отыщите лучшие места для поселений и рыбалки, а ещё — тех, с кем будете торговать. Отправляйтесь в путешествия к заброшенным храмам вокруг болота, где ждут пробуждения древние божества. Приготовьтесь исследовать это волшебное болото и воздать почести богам на грандиозных празднествах.

Победит участник, который за 4 раунда игры наберёт больше всего победных очков (ПО).

Авторы игры: Хельге Остертаг и Анзельм Остертаг.

Художник: Михайло Дмитриевски.

Редактура и развитие проекта: Хосе Мануэль Альварес и Хорхе Ларрайн.

Графический дизайн: Лаура Мена.

Текст правил: Хосе Мануэль Альварес, Хорхе Ларрайн, Симон Вайнштейн и Эндрю Кэмпбелл.

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Иван Реморов.

Выпускающий редактор: Анастасия Попова.

Редакторы: Алина Авдякова, Лайла Сатирова.

Переводчик: Игорь Горбачев.

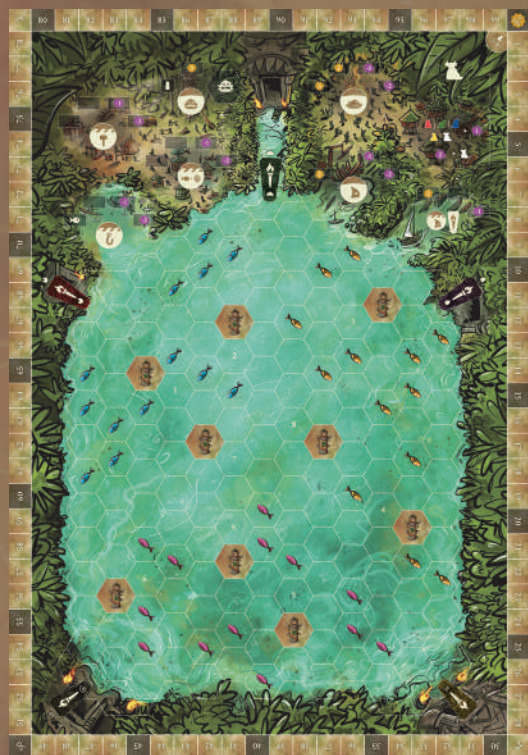
Корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Рафаэль Пилоян.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

СОСТАВ ИГРЫ



Двустороннее игровое поле



4 двусторонних планшета племён



21 фишка рабочих
(по 5 для трёх племён
и 6 для четвёртого племени)



4 маркера порядка
хода (по 1 для каждого
племени)



12 фишек
достижений (по 3 для
каждого племени)



Планшет раундов



80 жетонов поселений
(по 20 для каждого племени)



12 фишек лодок (по 3 для
каждого племени)



Фишка
тотема



Фишка
захвата



8 фишек нейтральных
рабочих (белых аксо-
лотлей)



5 особых жетонов
племени саламандр



10 жетонов божеств
(лицевые стороны)



80 жетонов рыбы



4 маркера плавания
(по 1 для каждого
племени)



4 маркера победных
очков (по 1 для каждого
племени)



4 маркера 100/200 ПО
(по 1 для каждого
племени)



40 кристаллов
энергии



52 жетона золота
(достоинством «1»,
«5», «10» и «20»)



20 жетонов храмов



20 жетонов
бонусов раундов



10 карт вождей



8 карт достижений



6 карт трофеев



6 карт рыбы



4 карты-памятки



Правила игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка игрового поля

- А** Поместите игровое поле в центр стола. Используйте сторону, соответствующую количеству игроков (как указано в углу поля).
- Б** Перемешайте жетоны божеств и возьмите 2 случайных жетона. Поместите их лицевой стороной вверх в ячейки поля с таким же номером, как и на обороте жетонов. Если вы не можете поместить жетон, замените его на другой случайный жетон.
- В** Положите планшет раундов рядом с игровым полем.
- Г** Перемешайте 6 карт рыбы и поместите 4 случайные карты лицевой стороной вверх в ячейки планшета раундов. Оставшиеся карты рыбы уберите в коробку.
- Д** Перемешайте 6 карт трофеев и поместите 2 случайные карты лицевой стороной вверх в ячейки планшета раундов. Оставшиеся карты трофеев уберите в коробку.
- Е** Разделите жетоны бонусов раундов на 4 стопки по номерам раундов и перемешайте каждую отдельно. Теперь возьмите случайные жетоны по количеству игроков из каждой стопки и разместите их лицевой стороной вверх в ячейках каждого раунда на планшете. Оставшиеся жетоны бонусов уберите в коробку.
- Ж** Поместите лицевой стороной вверх по 1 случайному жетону божества в ячейку каждого раунда на планшете.
- З** Перемешайте 8 карт достижений и выложите 3 случайные карты лицевой стороной вверх рядом с планшетом раундов. Оставшиеся карты достижений уберите в коробку.
- И** Возьмите жетоны храмов, соответствующие количеству игроков (оставшиеся уберите в коробку). Разделите их на 5 стопок по символу храма на обороте и сложите каждую стопку по убыванию ПО — так, чтобы жетон с наибольшим ПО был сверху. Поместите каждую стопку в указанную ячейку игрового поля с таким же символом.
- К** Перемешайте 10 карт вождей и выложите 7 случайных карт лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. Оставшиеся карты вождей уберите в коробку. Если выложили карту вождя-захватчика, поместите рядом с ней фишку захвата. В противном случае уберите фишку в коробку.
- Л** Поместите фишки нейтральных рабочих (аксолотлей), фишку тотема и стопку оставшихся жетонов божеств в указанные ячейки игрового поля — это общий запас таких компонентов.
- М** Создайте рядом с игровым полем общий запас жетонов рыбы, золота и кристаллов энергии. Все эти компоненты не ограничены в количестве. Если они закончатся, используйте любую подходящую замену.



К



Подготовка игрока

А Выберите племя, которое вы возглавите: крокодилы (синий цвет), черепахи (зелёный), лягушки (красный) или саламандры (жёлтый), и положите планшет выбранного племени перед собой (цвет фона планшета — цвет племени). Если играете впервые, положите планшет обычной стороной вверх — она одинаковая для всех племён. В последующих партиях можете использовать асимметричную сторону с лотосом (🌸) — у каждого племени она разная (см. «Асимметричные стороны планшето́в», с. 16). Не обязательно, чтобы все участники одновременно использовали одинаковые стороны планшето́в.

Б Разместите жетоны поселений своего цвета в 20 ячейках на 4 шкалах вашего планшета племени.

В Возьмите фишки рабочих своего цвета. Поместите 3 рабочих в личный запас — это ваши доступные рабочие. Двух других поместите на поселения в ячейках с изображением рабочего на вашем планшете (такие рабочие станут доступными, когда вы построите эти поселения).

Примечание. Если используете обычные стороны планшето́в, уберите в коробку 6-го рабочего племени крокодилов. Он используется только при игре на асимметричной стороне (🌸).

Г Возьмите 3 фишки лодок своего цвета. Поместите их на поселения в ячейках с изображением лодки на вашем планшете (такие лодки станут доступными, когда вы построите эти поселения).

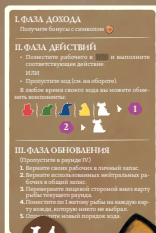
Д Поместите маркер плавания своего цвета в крайнюю левую ячейку шкалы плавания на вашем планшете.

Е Поместите маркер порядка хода своего цвета рядом с планшетом раундов.

Ж Поместите 3 фишки достижений своего цвета в личный запас.

З Поместите маркер победных очков своего цвета в ячейку «0» шкалы ПО на игровом поле.

И Поместите 20 золота, 1 кристалл энергии и 3 жетона рыбы в личный запас. Положите перед собой карту-памятку.



Пример подготовки для игры втроём

До начала раунда I

Перед раундом I участникам нужно выбрать начальных вождей для своих племён, определить порядок хода на раунд I и разместить поселения на игровом поле.

1. Выберите начального вождя

Начиная с игрока, который последним наступил в лужу, и далее по часовой стрелке, каждый должен выбрать одну из 7 карт вождей возле игрового поля и положить её перед собой лицевой стороной вверх. Этот вождь возглавит племя игрока в раунде I. Теперь участники помещают по 1 жетону рыбы на каждую карту вождя, которую никто не выбрал.

КАРТА ВОЖДЯ



Значение инициативы — определяет порядок хода в раунде

Дальность плавания — определяет начальное количество ячеек игрового поля, на которое вы можете переместить каждую вашу лодку в раунде

Стоимость поселения — определяет стоимость строительства поселения в раунде

Способность — особый навык вашего племени в раунде (см. «Карты вождей», с. 15)

2. Определите порядок хода

Первым игроком в этом раунде становится тот, кто выбрал карту вождя с **меньшим** значением инициативы. Игрок с картой вождя со следующим по возрастанию значением инициативы будет делать ход вторым и т. д. После этого участники помещают свои маркеры порядка хода в соответствующие ячейки раунда I.

3. Начальные поселения

Игроки по очереди в порядке хода помещают по одному жетону начального поселения со своего планшета (из ячеек тёмного цвета) на игровое поле, пока каждый игрок не разместит все 3 таких жетона.

Примечание. Соседствующие поселения и боже-ства на игровом поле образуют **остров**.



При этом участники должны соблюдать следующие правила:

1. Поселение можно поместить в любую ячейку воды, которая соседствует с божеством (жетоном или напечатанным на игровом поле).
2. Начальное поселение нельзя поместить на остров, где уже есть ваше поселение. Все 3 жетона должны быть на разных островах.
3. Поселение нельзя поместить так, чтобы оно соединило два острова в один.
4. Если на жетоне поселения, который вы помещаете на поле, есть лодка, то она остаётся на этом жетоне: это начальное положение лодки в партии.

Другой игрок может поместить своё поселение на тот же остров и по соседству с тем же божеством, что и вы.

Пример. В этой партии для 3 игроков участники разместили начальные поселения так:



В партиях для 2 игроков каждый участник должен размещать свои поселения, чередуя с поселениями неиспользуемого цвета (соблюдая порядок хода и правила выше). Это нейтральные поселения: игроки будут использовать их, выполняя действия «Торговать» (см. с. 8) и «Праздновать» (см. с. 10).



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Болото Фейи — прекрасное место для жизни, где каждое племя может выбрать свой путь. Если будете умело использовать свои сильные стороны, то сможете превзойти остальных.

Вожди поделятся с племенами своим опытом и поддержкой, поэтому правильный выбор наставника — верный путь к победе.

Партия в игре «Фейя. Болотный край» продолжается 4 раунда, каждый из которых состоит из 3 фаз:

I. ФАЗА ДОХОДА

II. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

III. ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

Во время партии участники будут зарабатывать победные очки и отмечать их на шкале игрового поля. После 4 раундов игроки проведут итоговый подсчёт очков.

Примечание. Когда вы наберёте больше 100 или 200 ПО, используйте маркер 100/200 ПО соответствующей стороной вверх вместо своего маркера ПО.

I. ФАЗА ДОХОДА

В начале каждого раунда все игроки получают доход (ресурсы и способности), обозначенный символом солнца на планшетах племени и на некоторых картах вождей.

Участники получают доход только из тех ячеек на планшетах племён, которые они открыли в предыдущие раунды, строя поселения. В начале раунда I игроки получают только по 1 кристаллу энергии за строительство начального поселения.

Эту фазу каждый игрок может проводить одновременно с другими участниками.

Пример. В фазе дохода племя саламандр получает 2 кристалла энергии из открытых ячеек планшета, а также 8 золота за вождя-торговца.



II. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

По очереди в порядке хода каждый игрок делает ход — выполняет одно из следующих действий:

- Поместить рабочего, чтобы выполнить действие на воде.
- Поместить рабочего, чтобы выполнить действие на земле.
- Пропустить ход.



Кроме того, в любое время своего хода игрок может обменивать следующие компоненты (в любом порядке и количестве):

- обменять 2 своих кристалла энергии на 1 аксолотля (если он есть в общем запасе);
- обменять 1 любого своего доступного рабочего на 1 кристалл энергии. (Если обменяли аксолотля, верните его в общий запас. Рабочий вашего племени вернётся к вам в фазе обновления.)

Перед тем как завершить ход, проверьте, выполнили ли вы условия каких-либо карт достижений (см. «Карты достижений», с. 14). За каждое выполненное условие поместите свои фишки достижений на соответствующие карты в свободные ячейки с наибольшим количеством ПО. Затем немедленно получите эти ПО — отметьте их на шкале игрового поля. Каждый игрок может выполнить условие каждой карты достижения только один раз.

Игроки делают ходы по очереди по часовой стрелке сколько угодно раз, пока все не решат пропустить ход. В этом случае фаза действий завершается.

A. Действия на воде

Чтобы выполнить такое действие, поместите своего доступного рабочего (вашего племени или аксолотля) в свободную ячейку выбранного действия с символом воды (см. справа).



Нельзя помещать рабочего в занятую ячейку.

Некоторые ячейки могут принести дополнительные ресурсы или ПО. Иногда вам потребуется потратить кристаллы энергии, чтобы занять определённую ячейку.

Для всех действий на воде нужны фишки лодок. После того как вы поместите рабочего в ячейку, выполните выбранное действие с помощью каждой вашей доступной лодки (лодки на игровом поле).

Каждая лодка может перемещаться не более чем на свою дальность плавания. Чтобы определить это количество ячеек, сложите начальную дальность плавания на карте вашего вождя, значение на шкале плавания вашего планшета и любые другие бонусы (если есть). Переместив лодку, вы должны выполнить с помощью неё выбранное действие в той ячейке, где лодка остановилась. **Нельзя перемещать лодку, если с помощью неё нельзя выполнить выбранное действие.**



Лодки могут перемещаться только по ячейкам воды. Кроме того, лодки могут пересекать ячейки, занятые другими лодками, но не могут в них останавливаться.

Подробное описание всех действий на воде см. на с. 8–9 правил игры.

РЫБАЧИТЬ



Учитывая дальность плавания, вы можете переместить каждую свою доступную лодку в свободную ячейку игрового поля с изображением сезонной рыбы (см. карту рыбы текущего раунда).

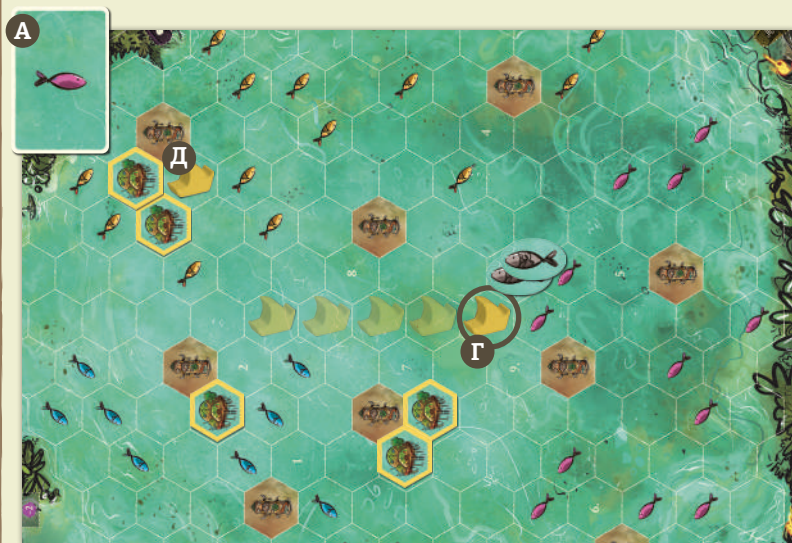


Теперь за каждую лодку, с помощью которой вы выполнили это действие, поместите в личный запас столько жетонов рыбы из общего запаса, сколько составляет ваш улов.

Улов обозначен символом  на планшетах племён и на карте вождя-рыболова. За каждый ваш открытый символ  каждая лодка ловит 1 рыбу. Вы можете увеличить улов на один ход, потратив жетон бонуса с символом  (см. «Жетоны бонусов раундов», с. 14).

Помните, что лодку нельзя перемещать, если с помощью неё нельзя выполнить действие «Рыбачить».

Пример. В этом раунде можно ловить только фиолетовых рыб **А**. У племени саламандр на болоте 2 лодки с дальностью плавания 5 (за вождя и за шкалу плавания) **Б**. Улов составляет 2 — 1 за открытую ячейку на планшете и ещё 1 за вождя-рыболова **В**. Первая лодка **Г** перемещается на 4 ячейки и ловит 2 рыбы. Вторая лодка **Д** слишком далеко от фиолетовых рыб — она не может выполнить действие, поэтому и не может перемещаться.



ТОРГОВАТЬ



Учитывая дальность плавания, вы можете переместить каждую свою доступную лодку в свободную ячейку игрового поля, соседнюю хотя бы с одним жетоном поселения. Лодка может остановиться в ячейке, соседней с несколькими поселениями.

Теперь поместите сколько угодно жетонов рыбы из личного запаса на любые жетоны поселений, соседние с вашей лодкой, соблюдая следующие правила:

1. Рыбу можно поместить на пустой жетон поселения или в стопку поверх ранее выложенной рыбы на этом жетоне.
2. На каждом жетоне поселения может быть 1 стопка не более чем из 3 рыб.
3. Если это поселение другого игрока, возьмите за каждую выложенную рыбу столько золота из общего запаса, какое положение в стопке она занимает. За нижнюю рыбу возьмите 4 золота, за среднюю — 3 золота, а за верхнюю — 2. Если это ваше поселение, рыба не принесёт вам золота, но позже принесёт ПО (см. «Праздновать», с. 10).
4. Если это поселение другого игрока и оно находится на острове с тотемом, каждая выложенная рыба принесёт 1 дополнительное золото.

Помните, что лодку нельзя перемещать, если с помощью неё нельзя выполнить действие «Торговать».

Пример. У племени лягушек на болоте 2 лодки с дальностью плавания 4 (за вождя и за шкалу плавания). Первая лодка **А** перемещается на 3 ячейки и продаёт 2 рыбы в поселении саламандр **Б**: помещает 1-ю рыбу на жетон поселения, а 2-ю — поверх первой. Это приносит племени 7 золота. В своём поселении **В** эта лодка помещает ещё 2 рыбы — это не приносит золота. Вторая лодка **Г** продаёт ещё одну рыбу, которая становится средней в стопке, — это приносит племени ещё 3 золота.

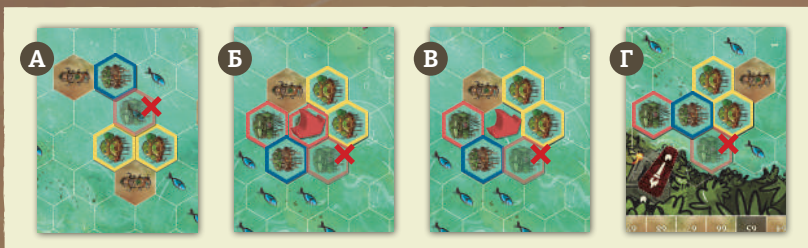




ПОСТРОИТЬ ПОСЕЛЕНИЕ

Учитывая дальность плавания, вы можете переместить каждую свою доступную лодку в свободную ячейку игрового поля, соседнюю с ячейкой, в которой можно построить поселение. Такие ячейки соседствуют с островом (жетон поселенца или божеством).

С помощью каждой лодки вы можете построить только 1 поселение, которое не должно соединять 2 острова **А** (или более) и закрывать доступ к лодке **Б В** или ячейке храма **Г**.



Чтобы построить поселение, вы должны оплатить его стоимость:

1. Заплатите по 3 золота за каждое божество на выбранном острове.
2. Оплатите стоимость поселения, указанную на вашей карте вождя.

Затем поместите в соседнюю с лодкой ячейку крайний левый жетон поселения с любой из 4 шкал вашего планшета. Если в ячейке планшета, из которой вы взяли поселение, есть бонус, немедленно получите его (см. «Символы на планшетах племён», с. 16). Если на жетоне поселения есть лодка, поместите её на поселение, которое вы строите.

Помните, что лодку нельзя перемещать, если с помощью неё нельзя выполнить действие «Построить поселение».

Примечание. Если вы построили поселение в ячейке игрового поля с рыбой, то в ней больше нельзя рыбачить.

Пример. У племени лягушек на болоте 3 лодки с дальностью плавания 6 (за вождя и за шкалу плавания) **А**. Лодка **Б** перемещается на 3 ячейки и строит поселение: игрок берёт крайний левый жетон **В** с левой верхней шкалы и помещает его на остров **Г**. Здесь есть 2 божества, а стоимость поселения на карте вождя-жреца — 4, итого игрок платит 10 золота. Больше золота у него нет — остальные лодки не могут перемещаться и строить поселения в этот ход.



ПЛАТЬ



Учитывая дальность плавания, вы можете переместить каждую свою доступную лодку в свободную ячейку игрового поля. Это единственный способ перемещать лодки, не выполняя при этом никаких других действий.

Примечание. В партии для 3–4 игроков при выполнении этого действия каждая ваша лодка получает +2 к дальности плавания.



Только выполняя это действие, вы можете достичь ячеек храмов вокруг болота. Как только лодка достигает храма, она немедленно останавливается. После этого заберите верхний жетон этого храма и немедленно получите указанный на нём бонус. **В одной ячейке храма могут быть несколько лодок одновременно.**

В течение партии вы можете забрать только по одному жетону каждого из храмов.

Пример. В этой партии для 3 игроков у племени саламандр на болоте 3 лодки с дальностью плавания 4 (за вождя и за шкалу плавания), и каждая из них может переместиться ещё на 2 ячейки. Первая лодка **А** перемещается на 5 ячеек. Вторая лодка **Б** — на 3 ячейки к храму $\Rightarrow$: игрок забирает верхний жетон храма **В**, который приносит ему 5 ПО. Третья лодка **Г** перемещается на 4 ячейки влево на жёлтую рыбу.



Б. Действия на земле

Чтобы выполнить такое действие, поместите своего доступного рабочего (вашего племени или аксолотля) в свободную ячейку выбранного действия с символом земли (см. справа).

Нельзя помещать рабочего в занятую ячейку.

Некоторые ячейки могут принести дополнительные ресурсы или ПО. Иногда вам потребуется потратить кристаллы энергии, чтобы занять определённую ячейку.

Подробное описание всех действий на земле см. ниже и на следующей странице правил игры.

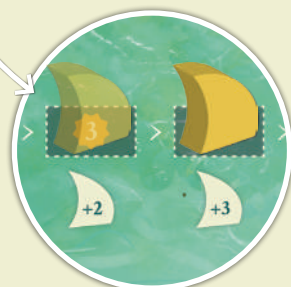


УВЕЛИЧИТЬ ДАЛЬНОСТЬ ПЛАВАНИЯ

Переместите свой маркер плавания на одну ячейку вправо по шкале плавания и немедленно получите ПО, указанные в новой ячейке.

Теперь, чтобы определить дальность плавания каждой вашей лодки, сложите начальную дальность на карте вождя и новое значение на шкале плавания (и любые другие бонусы, если есть).

Пример. Племя саламандр решает увеличить дальность плавания и перемещает маркер плавания на одну ячейку вправо. Теперь новое значение дальности на шкале — 3, и игрок получает 4 ПО.



ПРАЗДНОВАТЬ

Сначала выберите остров, на котором вы хотите провести праздник в честь богов. Затем немедленно получите 1 ПО за каждое поселение **любого цвета** с рыбой на этом острове. Если на выбранном острове есть тотем, получите ещё 3 ПО.

Теперь каждый игрок (включая того, кто делает ход) получает 1 ПО за каждую рыбу на своих поселениях этого острова. Наконец, участники возвращают все жетоны рыбы с острова в общий запас.

Пример. Племя лягушек (красное) решает провести праздник на этом острове. Здесь 5 поселений с рыбой, поэтому племя получает 5 ПО.



Племя крокодилов получает 4 ПО за 4 рыбы на синих поселениях, племя саламандр — 5 ПО за 5 рыб на жёлтых поселениях, а племя лягушек — 2 ПО за 2 рыбы на красных поселениях. После этого участники возвращают всю рыбу с острова в общий запас.





ПОЧТИТЬ БОЖЕСТВО

Сначала поместите жетон божества из общего запаса в свободную ячейку воды на игровом поле по следующим правилам:

1. Этот жетон должен соседствовать с поселением или другим божеством.
 2. Этот жетон нельзя помещать на остров с тотемом.
 3. Этот жетон не должен соединять 2 острова (или более).
 4. Этот жетон не должен закрывать доступ к поселению или храму.
- Затем переместите фишку тотема на этот жетон божества.

Примечание. Если вы поместили жетон божества в ячейку игрового поля с рыбой, то в ней больше нельзя рыбачить.

Пример. Племя лягушек решает почтить божество на этом острове (слева) и помещает жетон из общего запаса в свободную ячейку воды рядом с островом **А**. Затем племя перемещает на этот жетон фишку тотема **Б**.



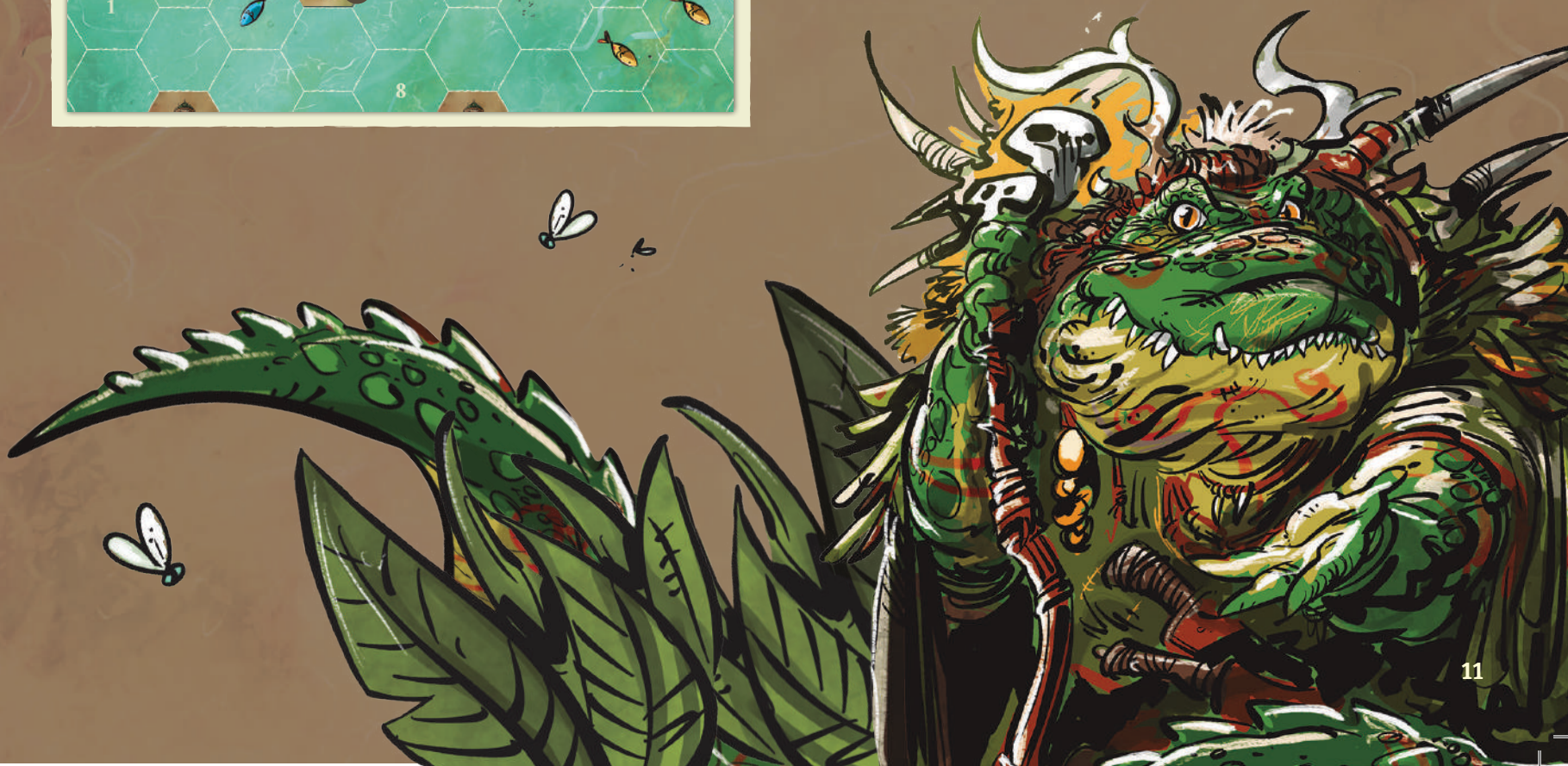
В. Пропустить ход

Вы можете пропустить ход, если вы больше не хотите выполнять действия или у вас не осталось доступных рабочих. После этого вы не сможете выполнять действия до конца раунда.

Чтобы пропустить ход, пройдите следующие шаги:

1. Возьмите с планшета раундов один жетон бонуса текущего раунда (см. «Жетоны бонусов раундов», с. 14).
2. За пропуск хода получите бонус (если есть), обозначенный символом луны на карте вашего вождя.
3. Верните карту вашего вождя к другим картам вождей у игрового поля (если это захватчик, то верните и фишку захвата).
4. Выберите новую карту вождя на следующий раунд (нельзя выбрать ту же, которую вы только что вернули). Если на карте есть жетоны рыбы, поместите их в личный запас.
5. Поместите выбранную карту вождя перед собой лицевой стороной вниз — так вы обозначите, что в этом раунде больше не можете выполнять действия.
6. **Только если вы — последний игрок, пропускающий ход в этом раунде, сделайте следующее:** поместите жетон божества текущего раунда с планшета раундов на игровое поле, соблюдая правила действия «Почтить божество». Переместите тотем на этот жетон.

Примечание. Если все остальные игроки уже пропустили ход, вы всё ещё можете выполнять действия, пока у вас есть доступные рабочие.



III. ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

Когда все игроки пропустили ход, пройдите шаги этой фазы, чтобы подготовиться к следующему раунду. **После раунда IV пропустите эту фазу и переходите к разделу «Конец игры».**

1. Верните фишки своих рабочих с игрового поля в личный запас.
2. Верните фишки использованных аксолотлей в общий запас.
3. Переверните лицевой стороной вниз карту рыбы текущего раунда — это указывает, что раунд завершён.
4. Поместите по 1 жетону рыбы на каждую карту вождя, которую никто не выбрал.
5. Каждый игрок переворачивает свою карту вождя. Определите порядок хода по значению инициативы на картах вождей как обычно. Поместите маркеры порядка хода в соответствующие ячейки нового раунда на планшете раундов.

Теперь проведите следующий раунд игры: сначала фазу дохода, затем фазу действий и, наконец, фазу обновления.

КОНЕЦ ИГРЫ

Наконец наш народ обрёл новый дом и началась эпоха процветания на болоте. О том, как четыре племени поселились здесь, сообща трудились и обрели гармонию с божествами Фейи, вожди наших внуков будут рассказывать своим правнукам. Теперь пора узнать, о каком же племени будут слагать легенды и восхвалять его в песнях больше других?

После завершения фазы действий в раунде IV проведите итоговый подсчёт очков. Каждый игрок получает ПО по следующим правилам:



1. Получите ПО за острова на игровом поле. Для этого умножьте количество своих поселений на одном острове на количество божеств на том же острове. Подсчитайте очки отдельно за каждый остров и сложите результат.

Пример. Племя крокодилов построило 4 поселения на этом острове. Здесь 2 божества, поэтому племя крокодилов получает 8 ПО.



2. Получите ПО за выполненные условия на 2 картах трофеев на планшете раундов (см. «Карты трофеев», с. 13).



3. Получите 1 ПО за каждый жетон рыбы, оставшийся на ваших жетонах поселений на игровом поле.



4. Получите 1 ПО за каждый кристалл энергии в личном запасе.



5. Получите 1 ПО за каждые 10 золота в личном запасе.

Побеждает игрок, который набрал больше всего ПО. При ничьей претенденты делят победу.

Поздравляем! Именно ваше племя лучше всех обосновалось на болоте Фейи. О ваших свершениях будут слагать легенды ещё многие поколения.



КАРТЫ ТРОФЕЕВ



Найдите на поле самую большую группу ваших соседствующих поселений и посчитайте, сколько в ней жетонов. Умножьте это число на само себя и получите столько же ПО.

Пример. На этом острове у племени саламандр (жёлтого) больше всего соседствующих поселений: за 4 поселения **А** племя саламандр получает 16 (4×4) ПО.



Получите 3 ПО за каждый остров, где у вас больше всего поселений (в том числе при ничьей).

Пример. У племени крокодилов (синего) на 2 островах **А** больше поселений, чем у других племён. А на острове **Б** у них ничья с племенем лягушек. Итого племя крокодилов получает 9 ($3 + 3 + 3$) ПО.



Получите 4 ПО за каждое своё поселение на самом большом острове болота (или островах, если их несколько).

Пример. У племени лягушек (красного) 2 поселения на самом большом острове болота **А**: их племя получает 8 ($4 + 4$) ПО.



Получите 5 ПО за каждое своё поселение, соседнее с ячейкой храма.

Пример. У племени крокодилов (синего) 3 поселения соседствуют с храмами **А**: их племя получает 15 ($5 + 5 + 5$) ПО.



Получите 5 ПО за каждый остров, на котором у вас ровно 1 поселение.

Пример. У племени саламандр (жёлтого) на 2 островах ровно по 1 поселению **А**: их племя получает 10 ($5 + 5$) ПО.



Получите 4 ПО за каждое своё поселение на самом маленьком острове болота (или островах, если их несколько).

Пример. В этой партии самые маленькие острова состоят из 3 жетонов **А**. У племени лягушек (красного) по 1 поселению на 2 таких островах **Б**: их племя получает 8 ($4 + 4$) ПО.



ЖЕТОНЫ БОНУСОВ РАУНДОВ

Вы получаете один из таких жетонов, когда пропускаете ход в каждом раунде (см. с. 11). Эти жетоны можно использовать только один раз в любом из последующих раундов. Можно использовать несколько жетонов в один ход.

РАУНД I

Вы можете использовать эти жетоны в свой ход в фазе действий раундов II, III и IV.



На один ход увеличьте дальность плавания каждой своей лодки на 3.



На один ход увеличьте дальность плавания каждой своей лодки на 2.



На один ход увеличьте улов каждой своей лодки на 1 рыбу.



На один ход строительство каждого поселения для вас стоит на 3 золота меньше.



На один ход строительство каждого поселения для вас стоит на 2 золота меньше.

РАУНД II

Вы можете использовать эти жетоны в свой ход в фазе действий раундов III и IV, чтобы выполнить указанное действие, не помещая рабочего.



ПОСТРОИТЬ ПОСЕЛЕНИЕ.



РЫБАЧИТЬ.



ТОРГОВАТЬ.



ПРАЗДНОВАТЬ.



УВЕЛИЧИТЬ ДАЛЬНОСТЬ ПЛАВАНИЯ.

РАУНД III

Вы можете использовать эти жетоны в любое время своего хода в раунде IV, чтобы обменять указанные компоненты.



Обменяйте 1 кристалл энергии на 1 аксолотля.



Обменяйте 4 золота на 1 аксолотля.



Обменяйте 6 золота на 2 кристалла энергии.



Обменяйте 2 кристалла энергии на 4 жетона рыбы.



Обменяйте 3 кристалла энергии на 16 золота.

РАУНД IV

Когда вы забираете такой жетон, получите указанные на нём ПО.



КАРТЫ ДОСТИЖЕНИЙ



У вас есть хотя бы 1 поселение на каждом острове.



У вас есть хотя бы 5 поселений на одном из островов.



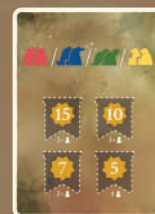
У вас есть хотя бы по 2 поселения на 5 разных островах.



Вы достигли ячейки «+4» на шкале плавания.



У вас есть хотя бы по 3 поселения на 3 разных островах.



Вы получили 2 рабочих со своего планшета племени.



Вы получили хотя бы 7 рыб за один ход, выполняя действие «Рыбачить».



Вы получили хотя бы 30 золота за один ход, выполняя действие «Торговать».

КАРТЫ ВОЖДЕЙ



ЗАХВАТЧИК

- Значение инициативы: 1.
- Дальность плавания: 5.
- Стоимость поселения: 7.
- Способность: в фазе дохода вы можете поместить фишку захвата в любую ячейку действия на игровом поле. Другие игроки не смогут поместить в неё своего рабочего в фазе действий этого раунда.



МОРЕХОД

- Значение инициативы: 2.
- Дальность плавания: 5.
- Стоимость поселения: 6.
- Способность: в фазе дохода переместите маркер плавания на 1 ячейку вправо по шкале плавания на своём планшете и немедленно получите ПО, указанные в новой ячейке.



РЫБОЛОВ

- Значение инициативы: 3.
- Дальность плавания: 4.
- Стоимость поселения: 5.
- Способность: в фазе действий увеличьте улов каждой вашей лодки на 1 (см. «Рыбачить», с. 8).



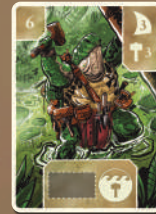
ЖРЕЦ

- Значение инициативы: 4.
- Дальность плавания: 4.
- Стоимость поселения: 4.
- Способность: в фазе дохода получите 2 дополнительных кристалла энергии.



СКАЗИТЕЛЬ

- Значение инициативы: 5.
- Дальность плавания: 3.
- Стоимость поселения: 3.
- Способность: когда вы пропускаете ход, немедленно получите 3 ПО за каждый ваш жетон храма.



СТРОИТЕЛЬ

- Значение инициативы: 6.
- Дальность плавания: 3.
- Стоимость поселения: 3.
- Способность: в фазе действий вы можете поместить фишку рабочего на эту карту, чтобы построить поселение (см. «Построить поселение», с. 9).



ВОИН

- Значение инициативы: 7.
- Дальность плавания: 2.
- Стоимость поселения: 3.
- Способность: в фазе дохода получите 2 аксолотля из общего запаса.



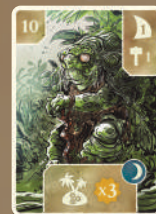
ТОРГОВЕЦ

- Значение инициативы: 8.
- Дальность плавания: 2.
- Стоимость поселения: 2.
- Способность: в фазе дохода получите 8 золота из общего запаса.



ХУДОЖНИК

- Значение инициативы: 9.
- Дальность плавания: 1.
- Стоимость поселения: 2.
- Способность: когда вы пропускаете ход, немедленно получите 3 ПО и выполните действие «Праздновать» (см. с. 10).



МУДРЕЦ

- Значение инициативы: 10.
- Дальность плавания: 1.
- Стоимость поселения: 1.
- Способность: когда вы пропускаете ход, немедленно получите 3 ПО за каждый остров, где у вас больше всего поселений (в том числе при ничьей).

АСИММЕТРИЧНЫЕ СТОРОНЫ ПЛАНШЕТОВ

ПЛЕМЯ КРОКОДИЛОВ

Позволяет получить 6-ю фишку рабочего.



ПЛЕМЯ ЧЕРЕПАХ

Есть 2 дополнительные ячейки с кристаллами энергии. Меньше ячеек без бонусов.



ПЛЕМЯ ЛЯГУШЕК

Позволяет раньше других племён увеличить улов и открыть ячейку с продвижением маркера плавания по шкале. Больше ячеек без бонусов.



ПЛЕМЯ САЛАМАНДР

Благодаря 5 особым жетонам племя саламандр лучше приспособляется к игре. Когда вы откроете ячейку с символом , поместите в неё один из особых жетонов и получите его бонус.



ПРИЛОЖЕНИЕ

Символы на планшетах племён:



Увеличьте улов каждой вашей лодки на 1.



Немедленно получите 3 ПО и выполните действие «Праздновать» (см. с. 10).



В фазе дохода получайте 3 ПО.



Немедленно поместите новую лодку на только что построенное поселение. Вы сможете использовать её со следующего хода.



В фазе дохода получайте указанное количество золота.



В фазе дохода получайте 1 кристалл энергии.



Получите 1 фишку рабочего. Вы сможете использовать её со следующего хода.



Немедленно переместите маркер плавания по шкале на одну ячейку вправо и получите ПО, указанные в новой ячейке.



В фазе дохода перемещайте маркер плавания на одну ячейку вправо и получайте ПО, указанные в новой ячейке.



Символы на жетонах храмов и в ячейках действий:



Получите указанное количество ПО.



Получите указанное количество кристаллов энергии.



Получите указанное количество жетонов рыбы.



Верните указанное количество своих кристаллов энергии в общий запас.



На этот ход увеличьте дальность плавания каждой своей лодки на 2.