



Диходежье

Правила



1 счётчик маны и победных очков



3 планшета регионов



52 карты мест силы



58 карт ритуалов



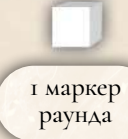
42 карты специалистов



4 жетона победных очков



1 жетон первого игрока



1 маркер раунда

12 жетонов камней силы



1 планшет Автомы



60 фишек ресурсов:



20 трав



20 знаний



20 зелий

1 жетон красного камня силы



24 тройных жетона ресурсов (знания, зелья, травы)

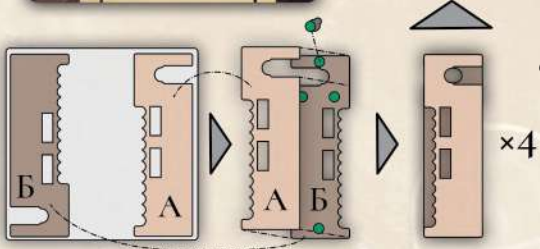


44 жетона катализаторов
Лицо: серп Оборот: шар



4 планшета
ковенов:
Круг, Крест,
Шип, Звезда

8 жетонов ковенов
(по 2 для каждого)



Перед первой партией
соберите планшеты ковенов
и индикаторы маны.

4 памятки

4 карты начальных
мест силы



16 фишек
ведьм



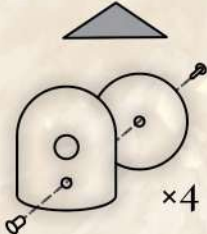
16 фишек
старейшин



4 индикатора
маны



16 маркеров
игроков



Основная подготовка к игре



1 Переверните планшеты регионов на сторону, соответствующую числу игроков (оно указано в нижней части планшета). Расположите планшеты на столе в следующем порядке: Северные озёра наверху, Центральное нагорье в середине, а Южные склоны внизу. Оставляйте между ними места для карт. Если вы играете вдвоём или в одиночку, уберите в коробку планшет Южных склонов — он не будет использоваться.

2 Разместите счётчик маны и победных очков над регионами и положите по 1 жетону победных очков за каждого игрока на Зачарованный трон. Поместите маркер раунда в первую ячейку шкалы раундов.

3 Перемешайте карты мест силы, сформируйте из них колоду и положите её над счётчиком маны и победных очков. Откройте из колоды и разместите в ячейки в верхней части каждого региона по 3 карты мест силы (при игре вчетвером — по 4 карты).

4 Перемешайте карты ритуалов и специалистов вместе и сформируйте из них основную колоду. Положите её над счётчиком маны и победных очков, оставив рядом место для стопки сброса.

5 Перемешайте жетоны камней силы и разместите по 4 случайных камня в каждом регионе стороной с символом вверх. Остальные камни силы уберите в коробку. Красный камень силы используется только при игре на лунной стороне планшетов ковенов.

6 Разместите ресурсы (травы, зелья, знания и их тройные жетоны) и катализаторы так, чтобы все игроки могли до них дотянуться, — это общий запас.



У планшетов ковенов есть две стороны: солнечная и лунная. Вы можете отличить их по символу в нижнем левом углу. Все игроки должны использовать одинаковую сторону. Для первой партии рекомендуется солнечная сторона — на ней все ковены имеют одинаковые силы. На лунной стороне ковены имеют уникальные способности и особые правила (стр. 16–17).



Подготовка игрока

Каждый игрок берёт себе:

ВНЕШНИЙ КРУГ

Область для мест силы и ритуалов



Планшет ковена. Положите его перед собой выбранной для партии стороной вверх. Оставьте свободное место слева, справа и снизу от него — там в течение партии будут размещаться карты.



Жетон ковена соответствующего планшету цвета (с символом солнца или луны на обратной стороне в зависимости от выбранных сторон планшетов). Вставьте его лицевой стороной вверх в прорезь в верхней части планшета.



Начальное место силы своего ковена (в его верхней части указано название вашего ковена). Переверните его на сторону с символом солнца или луны в зависимости от выбранных сторон планшетов и поместите справа снизу от своего планшета — во внутренний круг.



4 ведьмы цвета своего ковена. Поместите их в верхнюю прорезь планшета — это ваш запас.



4 старейшины цвета своего ковена. Поместите их в нижнюю прорезь планшета — это ваш запас.



4 маркера игрока цвета своего ковена. Разместите по 1:

- В нижнюю ячейку пути ковена на своём планшете.
- В ячейку 0 шкалы маны.
- В ячейку 0 шкалы единиц победных очков.
- В ячейку 0 шкалы десятков победных очков.



Индикатор маны и памятку игрока цвета своего ковена.



Начальные ресурсы: 3 травы и 3 зелья.

Область для СПЕЦИАЛИСТОВ



ВНУТРЕННИЙ КРУГ

Область для мест силы и ритуалов



Область для ЧЛЕНОВ СОВЕТА



Когда все участники подготовятся к игре, случайным образом выберите игрока, который будет ходить первым, — он получает жетон первого игрока.

Подготовка Автомы

Эти шаги подготовки нужно выполнять только при одиночной игре.

ВНЕШНИЙ КРУГ



Положите планшет Автомы рядом с собой, оставив слева и справа от него место для карт. Автома не использует членов Совета, поэтому место снизу для них не требуется.



Возьмите 4 маркера игрока неиспользуемого цвета и разместите по одному из них:

- В нижнюю ячейку пути ковена Автомы.
- В самую верхнюю ячейку круга действий Автомы.
- В ячейку 0 шкалы единиц победных очков.
- В ячейку 0 шкалы десятков победных очков.



Поместите 4 ведьмы того же цвета, что и маркеры, в верхнюю часть планшета Автомы. Старейшин у Автомы нет.

ВНУТРЕННИЙ КРУГ

Круг действий

СПЕЦИАЛИСТЫ



Об игре

Каждый игрок возглавит ведьмовской ковен и попытается привести его к могуществу во времена Лихолетия — эпохи перемен. Игра будет



длиться 3 раунда, и игрок, набравший больше всего очков к их концу, победит — ему достанется Зачарованный трон и право вести мир в новую эру.

Ход игры

Каждый раунд состоит из 4 фаз:



Фаза разведки

Фаза действий

Фаза боя

Конец раунда

Во время фазы разведки игроки получают ресурсы, ману и карты. В фазу действий игроки ходят по очереди, выполняя одно основное действие и любое количество свободных действий, до тех пор, пока все участники не спасуют. После этого в каждом регионе разгорается бой за камни силы и другие награды. Затем происходит подготовка к следующему раунду или, если это третий раунд, финальный подсчёт очков.

Фаза разведки



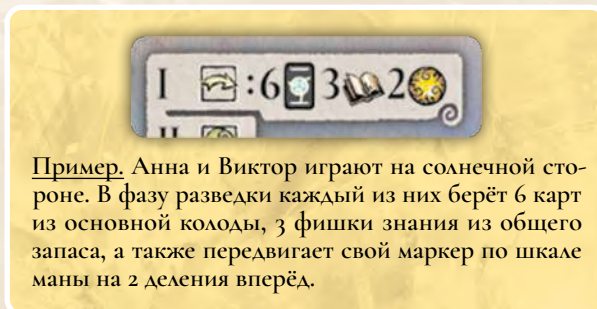
Каждый игрок получает карты, ресурсы и ману, указанные в верхней части его планшета.

Получая ресурсы (травы, зелья и знания), берите их из общего запаса. Количество ресурсов в игре не ограничено. При нехватке фишек используйте тройные жетоны — каждый из них равноценен трём ресурсам.

Получая ману или победные очки, перемещайте свои маркеры по соответствующим шкалам. Если вы набрали 100 победных очков, возьмите жетон победных очков с Зачарованного трона, чтобы отметить это, и продолжайте начислять себе очки с нулевых делений шкалы. Максимальное значение маны у игрока — 20.

Получая карты, берите их в руку из основной колоды. Количество карт в руке игрока не ограничено. Если в колоде закончатся карты, сформируйте её заново, перемешав сброс.

Дополнительное правило для опытных игроков. В фазу разведки первого раунда возьмите на 2 карты больше, после чего сбросьте 2 любые карты из руки. Это уменьшит влияние случайности и позволит планировать свою стратегию с самого начала игры.



Пример. Анна и Виктор играют на солнечной стороне. В фазу разведки каждый из них берёт 6 карт из основной колоды, 3 фишки знания из общего запаса, а также передвигает свой маркер по шкале маны на 2 деления вперёд.

Фаза действий



Игроки совершают ходы по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход вы должны выполнить ровно 1 основное действие, а также можете выполнить любое количество свободных действий.

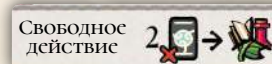
Если в свой ход вы не можете или не хотите выполнять основное действие, вы пасуете. До конца фазы ходы спасовавших игроков пропускаются. Фаза действий заканчивается, когда все игроки спасуют.

Основные действия:

1. Найти место силы.
2. Активировать жетон ковена.
3. Разыграть карту: ритуал, специалиста или члена Совета.
4. Активировать ячейку действия.
5. Создать катализаторы.

Свободное действие, всегда доступное игрокам: сбросьте 2 карты из руки, чтобы получить 1 любой ресурс.

Эффекты карт и особые способности планшетов могут позволить совершать иные свободные действия.



1. Найти место силы

Это действие позволяет добавить новое место силы в свой ковен. Выберите 1 место силы в любом из регионов. В большую ячейку этого региона поместите **ведьм** из своего запаса в количестве, равном стоимости выбранного места силы. Сделав это, заберите выбранное место силы и поместите его в свой **внешний круг** (в верхний ряд справа от вашего планшета ковена).

Места силы служат источниками ресурсов, маны и победных очков, а также нужны для розыгрыша ритуалов.

Примечание. Старейшины не могут искать место силы.

Внешний круг — это верхний ряд карт мест силы справа от вашего планшета ковена. Находящиеся там места силы не приносят победные очки в конце игры, но с них можно собирать урожай, активируя жетон ковена. Некоторые эффекты позволяют переместить место силы из внешнего круга во внутренний.

2. Активировать жетон ковена

Выполните эффект, указанный на вашем жетоне ковена, и переверните его обратной стороной вверх (с изображением солнца или луны). Это действие можно выполнять только 1 раз за раунд — перевернутый жетон ковена больше нельзя активировать. В конце раунда он перевернётся обратно на лицевую сторону и будет снова доступен к использованию в будущем.

При игре на **солнечной** стороне планшетов у всех ковенов одинаковые эффекты жетонов:

- Соберите урожай со всех мест силы в своём внешнем круге.
- Получите 1 траву и 1 зелье.

На **лунной** стороне эффекты жетонов ковенов отличаются (стр. 16–17).

Сбор урожая с места силы означает, что вы получаете все бонусы урожая, указанные на этом месте силы (в верхнем правом углу).



Пример. 1 Анна помещает двух ведьм из своего запаса в Центральное нагорье, чтобы найти там *Призрачную топь*.

2 Она забирает это место силы и кладёт в свой внешний круг.



Пример. 1 Анна активирует жетон ковена и собирает урожай с мест силы в своём внешнем круге: 1 траву, 1 зелье и 2 маны. Также, благодаря эффекту жетона, она получает ещё 1 траву и ещё 1 зелье.

2 Она переворачивает свой жетон ковена на обратную сторону и больше не может активировать его в этом раунде.

3. Разыграть карту: ритуал, специалиста или члена Совета

Это действие позволяет разыгрывать карты из руки в свой ковен. У него есть 3 варианта:

- A. Разыграть ритуал на место силы.
- B. Разыграть специалиста слева от планшета ковена.
- B. Разыграть члена Совета снизу от планшета ковена.

Рубашка
разыгрываемых
карт



Ритуал



Специалист / член Совета



Такие карты можно разыгрывать двумя способами: как специалиста или как члена Совета.

A. Разыграть ритуал

Заплатите стоимость ритуала, вернув указанное на нём количество ресурсов в общий запас. Затем свяжите ритуал с местом силы в своём ковене, где ещё нет ритуала: поместите карту ритуала поверх карты места силы так, чтобы верхняя часть места силы осталась видна.

Если в нижней части места силы указан бонус связи, он активируется при помещении сюда ритуала — выполните его эффект. Бонус связи применяется раньше мгновенного эффекта ритуала.

У ритуалов есть 3 типа эффектов:



Постоянный эффект.
Действует всё время, пока ритуал находится в вашем ковене.



Мгновенный эффект.
Применяется при розыгрыше ритуала.



Ячейка действия.
Для применения требуется активировать ячейку действия (стр. 10).

Примечание. Если в эффекте ритуала упоминается «это место силы», имеется в виду место силы, связанное с этим ритуалом.

Пример. 1 Анна разыгрывает *Сосуд трансмутации*: оплачивает его стоимость в общий запас (1 траву и 2 зелья) и связывает его с *Призрачной топью* в своём ковене.

2 Она выполняет эффекты бонуса связи *Призрачной топи*: получает 1 траву, а также — так как разыгранный ритуал является артефактом — 2 победных очка.

3 После чего она кладёт *Сосуд трансмутации* на *Призрачную топь* так, чтобы верхняя часть места силы осталась видна.

Б. Разыграть специалиста

Заплатите стоимость специалиста, вернув указанное на нём количество ресурсов в общий запас. Затем поместите его слева от своего планшета ковена. В колоде содержится по 2 копии каждого специалиста, но в ковене одного игрока не может быть 2 специалистов с одинаковым именем.

Эффект специалиста указан в правой части его карты и может быть одного из 3 типов:



Постоянный эффект.

Действует всё время, пока специалист находится в вашем ковене.



Свободное действие.

Может быть выполнено 1 раз за раунд как свободное действие. Поворачивайте набор карты специалистов, чьи свободные действия вы выполнили.



Боевой эффект.

Применяется в фазу боя.

Эффект в нижней части карты специалиста не действует — это эффект члена Совета.

Пример. 1 Анна разыгрывает *Ирен и Дымку*: оплачивает их стоимость в общий запас (2 знания и 1 траву) и кладёт их карту слева от своего планшета ковена.

2 С этого момента действует постоянный эффект *Ирен и Дымки*: находя места силы, Анна будет сразу собирать с них урожай.

В. Разыграть члена Совета

Заплатите стоимость члена Совета, вернув указанное внизу вашего планшета ковена количество ресурсов в общий запас (стоимость указанная на карте не имеет значения). Затем поместите члена Совета снизу от своего планшета ковена. При игре на солнечной стороне планшетов первый член Совета каждого игрока стоит 1 знание, 1 траву и 1 зелье, а второй и последующие члены Совета стоят по 2 знания, 2 травы и 2 зелья. Кладите карты членов Совета так, чтобы их верхняя часть была закрыта вашим планшетом или другими уже лежащими здесь картами.

У членов Совета есть 3 типа эффектов:



Постоянный эффект.

Действует всё время, пока член Совета находится в вашем ковене.

Конец раунда

Применяется в конце каждого раунда.

Конец игры

Применяется во время финального подсчёта очков.

Все эффекты, ключевые слова и другие характеристики из верхней части карты члена Совета не действуют.

Пример. 1 Анна разыгрывает члена Совета: оплачивает его стоимость в общий запас (1 знание, 1 траву и 1 зелье — так как это её первый член Совета) и подкладывает его карту снизу под свой планшет ковена.

2 С этого момента действует постоянный эффект этого члена Совета: находя места силы, Анна будет получать по 2 победных очка.

4. Активировать ячейку действия

Возьмите одну ведьму или одного старейшину из своего запаса и поместите в незанятую ячейку действия, после чего выполните её эффект. Пока ведьма или старейшина остаются в ячейке действия, её нельзя активировать повторно — в каждой ячейке действия может находиться только 1 фишка.



Ведьмы могут активировать любые ячейки действий в регионах и в вашем ковене.



Старейшины могут активировать ячейки действий только во внутреннем круге вашего ковена.

Примечание. Внутренний круг — это нижний ряд справа от планшета ковена.



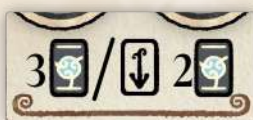
Ячейка действия

Эффекты некоторых ячеек действий имеют стоимость. В этом случае в эффекте будет изображена стрелка: перед ней указывается стоимость, а после неё — сам эффект. Чтобы выполнить такой эффект, требуется полностью оплатить указанную стоимость. Если вы не можете это сделать, вы не можете активировать эту ячейку.

В каждом регионе есть несколько ячеек действий (2 или 3), имеющих одинаковый эффект:



Северные озёра
Сбросьте 1 карту, чтобы получить 3 любых ресурса.



Центральное нагорье
Возьмите 3 карты из основной колоды.
или
Выполните перенос и возьмите 2 карты из основной колоды.



Южные склоны
Потратьте 1 любой ресурс, чтобы получить 2 любых ресурса и 3 маны.



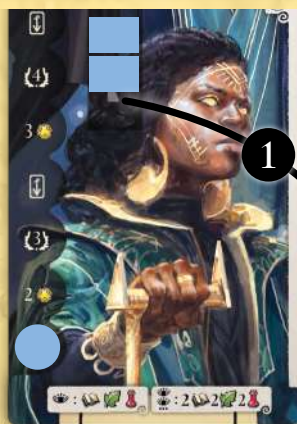
Перенос. Этот эффект означает, что вы можете переместить 1 место силы из своего внешнего круга во внутренний. Если с переносимым местом силы связан ритуал — он переносится вместе с ним, со всеми лежащими на нём фишками и жетонами. Вы всегда можете игнорировать эффект переноса, если не хотите выполнять его.

Примечание. Места силы и ритуалы приносят победные очки в конце игры, только если находятся во внутреннем круге. Кроме того, перенос места силы во внутренний круг позволяет активировать его ячейки действий с помощью старейшин.



Пример. 1 Анна активирует ячейку действия в Северных озёрах, поместив туда ведьму из своего запаса.

2 Она выполняет эффект этой ячейки: сбрасывает карту из руки, чтобы получить 3 любых ресурса, — Анна выбирает 2 знания и 1 зелье.



Пример. 1 Ранее Анна перенесла *Призрачную топь* со связанным с ней *Сосудом трансмутации* из своего внешнего круга во внутренний. Теперь ячейка действия здесь может быть активирована не только ведьмой, но и старейшиной. Анна активирует её, поместив туда старейшину из своего запаса.

2 Она выполняет эффект этой ячейки: возвращает в общий запас 2 любых ресурса (выбрав для этого 1 знание и 1 зелье), чтобы получить 1 победное очко и 3 любых ресурса (она выбирает 1 знание и 2 травы).

5. Создать катализаторы

Создайте любое количество катализаторов (это считается одним действием), заплатив стоимость каждого из них в общий запас. Каждый создаваемый серп стоит 1 траву, каждый создаваемый шар — 2 зелья. Создавая катализатор, берите его жетон и помещайте в свободную ячейку для катализатора на ритуале в вашем ковене.



Ячейка для катализатора. Здесь можно создать серп или шар.



Серп. При сборе урожая с места силы получаете все бонусы урожая с него ещё раз за каждый серп на ритуале, который связан с этим местом силы.

Стоимость создания — 1 трава.

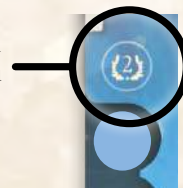


Шар. При создании шара продвигтесь по пути ковена. Шары не имеют никакого продолжительного эффекта. Стоимость создания — 2 зелья.



Путь ковена. Когда вы должны продвинуться по пути ковена, перемещайте маркер на 1 деление вверх по шкале в левой части своего планшета. Когда ваш маркер перемещается в новую ячейку, сразу же получаете указанные в ней награды. Если вы перемещаетесь на несколько ячеек разом, получаете награды за все из них.

Если вы должны продвинуться по пути ковена, но ваш маркер уже в самой верхней ячейке, вместо этого получаете по 2 победных очка за каждый шаг по пути, который должны были сделать.



Пример. 1 Анна создаёт 3 катализатора: 2 серпа в ячейки *Искажения реальности* (этот ритуал имеет 2 ячейки для катализаторов) и 1 шар в ячейку *Столпа энергии*. За это она платит в общий запас 2 травы и 2 зелья.

2 За создание шара она продвигается на 1 деление вверх по пути ковена и получает награду, указанную в ячейке, куда переместился её маркер, — перенос.

3 Она использует перенос, чтобы переместить своё *Святилище* из внешнего круга во внутренний. Связанный со *Святилищем* ритуал, а также катализатор на нём, перемещаются вместе с ним.

Также теперь, собирая урожай со своей *Призрачной топи*, Анна будет получать по 3 травы, так как каждый серп приносит все бонусы урожая места силы ещё раз.

Фаза боя



После того как в фазу действий все игроки спасуют, начинается фаза боя. Бои происходят по очереди в каждом из регионов, строго в указанном порядке:

Сначала на **Северных озёрах**,
 затем — в **Центральном нагорье**
 и наконец (при игре втроём
 или вчетвером) — на **Южных склонах**.



В этой фазе срабатывают боевые эффекты специалистов. Точное время их применения указано в самом эффекте.

Бой. В бой в регионе участвуют все игроки, у которых где угодно в этом регионе есть хотя бы 1 ведьма или старейшина (они могут быть помещены туда некоторыми эффектами). Каждый участвующий в бою игрок тайно выставляет на своём индикаторе количество маны, которое он хочет потратить на этот бой. Вы можете решить потратить от 0 до 9 маны (но не больше, чем у вас есть). Затем все игроки одновременно открывают свои индикаторы и каждый теряет то количество маны, которое выбрал. Ваша боевая сила — это сумма ваших ведьм и старейшин в регионе + потраченная мана.

Пример. Боевая сила синего ковена — 9 (2 ведьмы + 1 старейшина + 6 маны)



Боевые награды. Все участвующие в бою игроки в порядке очередности хода получают награды, указанные в правой части планшета региона, в зависимости от своей боевой силы. Если боевая сила игрока равна 4 или больше, он получает нижнюю награду, 6 или больше — нижнюю и среднюю награды, 8 или больше — все три награды.



Победа в бою. В бою побеждает игрок с наибольшей боевой силой. В случае ничьей побеждает игрок, который потратил больше маны на этот бой. Если ничья сохраняется — побеждает игрок с более ранним порядком хода (начиная от первого игрока). Победив в бою, в дополнение к боевым наградам заберите себе 1 камень силы из лежащих в этом регионе.

Камни силы хранятся у вас до конца игры, а перед финальным подсчётом очков вы сможете разместить их на местах силы в своём внутреннем круге, чтобы удвоить количество очков, приносимых ритуалами (стр. 14).



Игрок, победивший в бою на **Северных озёрах**, также забирает себе жетон первого игрока. Он сразу же становится первым игроком, что может повлиять на исход оставшихся боёв.



На этом бой в регионе заканчивается и начинается в следующем. После того, как бои во всех регионах завершены, наступает конец раунда.

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ

Если вы — единственный игрок, участвующий в бою (имеющий фишки в этом регионе), вы автоматически побеждаете в нём и получаете камень силы. При этом вы всё ещё можете потратить ману на этот бой по обычным правилам, чтобы получить больше боевых наград.

Если в регионе нет ни одной ведьмы или старейшины, бой в нём не происходит — сразу перейдите к бою в следующем регионе.

Пример. ❶ На Северных озёрах есть фишки Анны (синие) и Виктора (чёрные) — эти игроки участвуют в бою. Они тайно выставляют значения на своих индикаторах маны, одновременно открывают их и тратят выбранное количество маны. Боевая сила Анны равна 6 (1 ведьма + 1 старейшина + 4 потраченной маны). Боевая силы Виктора тоже равна 6 (3 ведьмы + 3 потраченной маны).
❷ И Анна, и Виктор имеют достаточно боевой силы для получения нижней и средней боевых наград: каждый из них берёт по 1 карте из основной колоды и получает по 3 победных очка.
❸ Так как Анна и Виктор имеют равную боевую силу, сравнивается количество потраченной на бой маны — побеждает Анна. Она забирает себе 1 камень силы из этого региона на свой выбор.
❹ Также за победу в бою на Северных озёрах Анна забирает себе жетон первого игрока.

© Конец раунда



В конце раунда каждый игрок применяет эффекты «Конец раунда» карт в своём ковене.

Затем, если это был первый или второй раунд, выполните следующие шаги:

- Восполните места силы в регионах: откройте и выложите новые карты из колоды мест силы в пустые ячейки над регионами.
- Каждый игрок возвращает всех своих ведьм и старейшин себе в запас.
- Каждый игрок переворачивает свой жетон ковена на лицевую сторону.
- Каждый игрок разворачивает свои повёрнутые карты (с эффектами).
- Передвиньте маркер раунда на 1 ячейку вперёд.
- Начните новый раунд с фазы разведки.

Если же это был третий раунд, перейдите к концу игры.

Конец игры

После окончания третьего раунда игра заканчивается. Все игроки сбрасывают карты из рук и возвращают неиспользованные ресурсы в общий запас.

Затем каждый игрок размещает свои камни силы на места силы в своём внутреннем круге. На каждом месте силы может быть только 1 камень силы и символ на нём должен совпадать с одним из символов в верхней части места силы.

После этого каждый игрок получает победные очки:

- Указанные на специалистах в его ковене.
- За эффекты «Конец игры» членов Совета в его ковене.
- Указанные на ритуалах и местах силы в его внутреннем круге. Если на месте силы лежит камень силы, очки за связанный с ним ритуал удваиваются. Ритуалы и места силы, оставшиеся во внешнем круге, не приносят очки.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает! В случае ничьей побеждает игрок, у которого осталось больше маны. Если ничья сохраняется, все разделившие первое место игроки побеждают.

Пример. На конец игры у Анны набрано 79 победных очков. К ним она добавляет:

- 1 6 победных очков за специалистов (3 + 1 + 2).
- 2 8 победных очков за эффект «Конец игры» члена Совета: по 2 за каждый из 4 серпов в её ковене.
- 3 15 победных очков за ритуалы и места силы: 2 за Слона-мудреца, 6 за Поющий котёл (камень силы удваивает очки), 4 за Живой сундук и 3 за Святылище. Кот-помощник не приносит очков, так как находится во внешнем круге.

Финальное количество победных очков Анны: 108.

Ритуалы

Волк-проводник. Этот эффект позволяет переместить старейшин в регионы, вопреки обычным правилам. Перемещение ведьм и старейшин не активирует ячейки действий в регионе, но увеличивает вашу боевую силу там и освобождает ячейку действия на вашем ритуале.

Воплощение магии. Этот ритуал одновременно имеет все три ключевых слова. Если мгновенный эффект этого ритуала выполняется не при его розыгрыше (например, благодаря эффекту *Кейты*, *Зачаровательницы*), он приносит только 2 маны. Часть эффекта, приносящая победные очки, срабатывает, только если бонус связи был активирован только что (то есть сразу после розыгрыша этой карты).

Врата в преисподнюю. Если, выполняя этот эффект, вы получаете 2 победных очка за то, что больше не можете продвигаться по пути ковена, также удваивайте их. Удваивая награду с лунной стороны планшета Креста из ячейки с «/», сначала выбирайте, какую награду хотите получить, и затем удваивайте её. Удвоенная награда всё ещё считается одной наградой. Например, удвоив получение 5 победных очков, вы получите 10 победных очков, а не два раза по 5 (что может быть важно для некоторых эффектов).

Живой сундук / Столп энергии / Царь оленей. Учитываются карты в вашем внешнем и внутреннем круге, ваши специалисты, а также сама эта разыгранная карта.

Искажение реальности. Вы можете оплатить часть стоимости розыгрыша маной, а часть — ресурсами (например, можете заплатить 1 траву и 2 маны). Если в обеих ячейках для катализаторов будут созданы серпы, место силы, связанное с этим ритуалом, будет приносить утроенный урожай.

Кот-помощник. Вы сами, как и любой другой игрок, тоже можете продвинуться по пути ковена. Если имеет значение в каком порядке игроки должны продвинуться по пути ковена, они делают это по часовой стрелке, начиная с того игрока, чей сейчас ход. При игре с Автомой, она всегда выбирает продвинуться по пути ковена.

Маятник обновления. Для того чтобы удалить ритуал, уберите его в коробку, верните лежавшие на нём катализаторы в общий запас, а ведьм и старейшин с него переместите в свой запас (они могут быть использованы снова в этом раунде). Если на месте силы, откуда был удалён ритуал, есть бонус связи, он может быть получен снова по обычным правилам. Удаление карт не считается их сбросом.

Око изобилия. Его эффект срабатывает, когда противник слева от вас собирает урожай со всех мест силы в своём внешнем круге, либо активировав свой жетон ковена, либо, при игре на лунной стороне, выполняя эффект фазы разведки с планшета Круга. Он не срабатывает при сборе урожая с отдельных мест силы другими эффектами, даже если это единственное место силы во внешнем круге противника.

Парные серпы. Этот ритуал имеет 2 ячейки действия с одинаковым эффектом, каждая из которых может быть активирована по обычным правилам.

Поющий котёл. Если это единственное место силы в этом круге, собирайте урожай только с него.

Трёхглазая сова. Для того чтобы восполнить места силы в регионе, откройте и выложите новые карты из колоды мест силы в пустые ячейки над этим регионом. Для выполнения эффекта этого ритуала можно выбирать регион, не требующий восполнения (без пустых ячеек для мест силы), — вы всё равно можете найти место силы там.

Фея-бабочка. Серпы увеличивают количество собираемого с места силы урожая, даже если его собирает другой игрок. Если у противника меньше 2 мест силы во внешнем круге, собирайте урожай только с тех, что там есть.

Хамелеон-марионетка. Считайте, что скопированный эффект указан на карте *Хамелеона-марионетки*. Например, скопировав эффект *Поющего котла*, соберите урожай с места силы, с которым связан *Хамелеон-марионетка*, и ещё одного своего места силы в этом же круге.

Специалисты

Кейр, Мастерца иллюзий. Если несколько игроков должны применить этот эффект, они делают это одновременно: после открытия индикаторов маны игроки, которые могут изменить свои значения, делают это взакрытую и затем снова одновременно открывают свои индикаторы. Вы не можете уменьшить значение индикатора ниже 0 или увеличить его выше 9.

Кейта, Зачаровательница. См. *Маятник обновления*.

Нора, Закаляющая волю. Её эффект позволяет оплачивать стоимость создания катализаторов маной, но вы всё ещё можете оплачивать их как обычно — ресурсами. Можете одним действием создать сколько угодно катализаторов за ресурсы и сколько угодно — за ману.

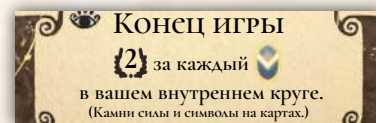
Улан, Посланник ада. См. *Око изобилия* (этот эффект имеет аналогичное условие срабатывания).

Шоана, Сумеречная мать. См. *Волк-проводник*. Если у вас только 1 ритуал, перемещайте фишки только с него. Если несколько игроков должны применить этот эффект, они делают это по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

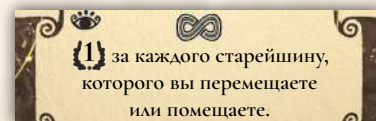
Элвин, Скаредник. Его эффект срабатывает, когда вы получаете боевую награду любым способом, не обязательно в фазу боя (например, эффектом *Ma'at*, *Песни пустыни*). Если вы получаете и нижнюю, и среднюю награды одновременно (например, в фазе боя), вы можете получить ещё раз только 1 из них.

Эхир, Искуситель. Считайте, что скопированный эффект указан на карте *Эхира, Искусителя*. Скопировав свободное действие, сразу выполните его. Вы можете копировать свободные действия даже уже повернутых карт.

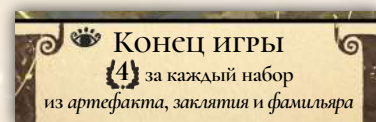
Члены Совета



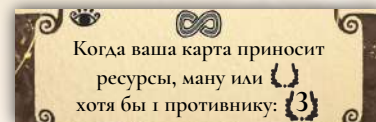
Такой эффект приносит по 2 победных очка за каждый камень нужного вида, лежащий в вашем внутреннем круге. И ещё по 2 победных очка за каждый символ камня нужного вида в верхней части карт мест силы в вашем внутреннем круге.



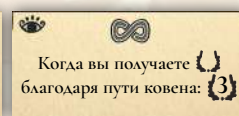
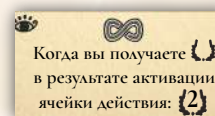
Возвращение старейшин в запас в конце раунда не считается перемещением.



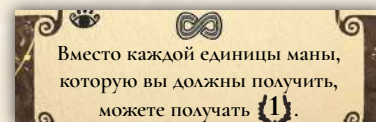
Каждая карта может входить только один раз в один набор для этого эффекта. *Воплощение магии* может входить в набор как артефакт, заклятие или фамильяр на ваш выбор.



Этот эффект срабатывает только 1 раз за каждое применение какого-либо эффекта вашей карты, приносящего ресурсы, ману или победные очки противникам, независимо от количества этих ресурсов и т. д. Например, применив эффект *Аджису*, *Души изваяния*, вы принесли по 1 мане и по 1 победному очку двум противникам — вы всё равно получите только 3 победных очка за это.



Этот эффект срабатывает, даже если победные очки принёс не эффект самой ячейки действия (пути ковена), а другой эффект, выполнившийся в результате этой активации (получения наград пути ковена). Например, активировав ячейку действия *Поющего котла*, вы собираете урожай с места силы, приносящего победные очки, — это будет считаться получением победных очков в результате активации ячейки действия.



Получая сразу несколько единиц маны, вы можете получить часть из них в виде маны, а часть в виде победных очков в любом соотношении.

☉ Лунная сторона ☾

Здесь описаны особенности лунных сторон планшетов и их отличия от солнечной стороны (которая одинакова для всех ковенов). Все обычные правила продолжают действовать при игре на лунной стороне, если не сказано иного.

☉ Звезда



- 1 Во время фазы разведки берите 9 карт из основной колоды.
- 2 Активируя жетон ковена, собирайте урожай со всех мест силы в своём внешнем круге.
- 3 В качестве свободного действия можете сбрасывать 1 карту, чтобы получить 1 любой ресурс или 1 ману.
- 4 Путь ковена такой же, как на солнечной стороне.
- 5 Розыгрыш первого члена Совета бесплатен. Второй и последующий члены Советов стоят по 1 знанию, 1 траве и 1 зелью.
- 6 Начальное место силы имеет бонус связи: сбросьте 1 карту, чтобы получить 3 любых ресурса. Вы не можете разыгрывать на него ритуал, если не можете сбросить карту для оплаты стоимости этого бонуса связи.

☉ Крест



- 1 Во время фазы разведки берите 5 карт из основной колоды и получайте 3 знания и 2 маны.
- 2 Активируя жетон ковена, собирайте урожай со всех мест силы в своём внешнем круге, а затем получайте награду 1 любой ячейки своего пути ковена, которую уже достиг или прошёл ваш маркер.
- 3 Награды пути ковена отличаются от солнечной стороны. Большинство ячеек содержат 2 награды, разделённые символом «/», — получая награду из такой ячейки, выбирайте и получайте 1 из указанных наград.
- 4 На планшете есть ячейка действия, которая может быть активирована ведьмой по обычным правилам. Её эффект: продвигйтесь по пути ковена, заменив / на + (получая награды за это продвижение, получите обе награды, разделённые /).
- 5 Стоимость членов Совета такая же, как на солнечной стороне.
- 6 Начальное место силы имеет бонус связи: продвигйтесь по пути ковена, заменив / на + (получая награды за это продвижение, получите обе награды, разделённые /).



Награда с символом жёлтой карты означает: возьмите 1 место силы с верха колоды и поместите его в свой внешний круг.

Круг

1 Во время фазы разведки берите 6 карт из основной колоды, получайте 3 знания и собирайте урожай со всех мест силы в своём внешнем круге.

2 Активируя жетон ковена, получайте по 1 мане за каждое место силы в своём внешнем круге.

3 Награды пути ковена отличаются от солнечной стороны.

4 Старейшины могут активировать ячейки действий в вашем внешнем круге.

Примечание. Они могут активировать ячейки действий и в вашем внутреннем круге, по обычным правилам.

5 Стоимость членов Совета такая же, как на солнечной стороне.

6 При подготовке к игре начальное место силы помещается во внешний круг. Также туда помещается карта из колоды мест силы: *Грот* без бонуса связи.

Примечание. Текст на этом начальном месте силы не является бонусом связи.



Шип

1 Во время фазы разведки берите 5 карт из основной колоды и получайте 3 знания и 3 маны.

2 Активируя жетон ковена, собирайте урожай со всех мест силы в своём внешнем круге.

3 Путь ковена такой же, как на солнечной стороне.

4 Стоимость членов Совета такая же, как на солнечной стороне.

5 На планшете есть 5 ячеек для камней силы. В качестве свободного действия можете помещать имеющийся у вас камень силы в свободную ячейку, чтобы получить указанную в ней награду. Камни силы в ячейках остаются там до конца игры, после чего, перед подсчётом очков, могут быть размещены на местах силы по обычным правилам.

Если ячейка приносит несколько наград, можете получать их в любом порядке. Символ шара означает, что вы можете бесплатно создать шар в своей свободной ячейке для катализатора.

6 Начальное место силы имеет бонус связи: получите красный камень силы.



Красный камень силы можно использовать так же, как и другие: помещать его в ячейки на планшете для получения наград и на места силы в конце игры для удвоения победных очков. Он имеет универсальный символ, который считается совпадающим с любым символом места силы. В игре есть только один красный камень силы — если вы должны получить второй, ничего не происходит.



АВТОМА



Вы можете играть в одиночку против Автомы. Все основные правила игры остаются прежними, и вы совершаете ходы по очереди с Автомой. Ваши ходы проходят по обычным правилам, а Автома руководствуется своим собственным алгоритмом.

Вы всегда являетесь первым игроком — Автома не становится первым игроком, даже если побеждает в бою на Северных озёрах. Также в фазы разведки и конца раунда Автома не активна: она не получает ресурсы и не выполняет никакие эффекты.

АВТОМА В ФАЗЕ ДЕЙСТВИЙ

В ход Автомы выполните следующие шаги:

- Откройте 1 карту из основной колоды и сбросьте её.
- Передвиньте маркер на **круге действий** по часовой стрелке на количество ячеек, равное количеству победных очков на только что открытой карте. Если маркер должен переместиться через ячейку с **жёлтой рамкой**, вместо этого он **останавливается** в ней.
- Автома выполняет **действие**, указанное в ячейке, где остановился маркер. Если Автома не может выполнить действие, она выполняет следующее действие: для этого передвиньте маркер ещё на 1 ячейку по часовой стрелке.

Если вы пасуете, Автома тоже пасует — она сделает столько же ходов, сколько и вы.

Ячейки круга действий и пути ковена Автомы



Автома **находит место силы** в указанном регионе. Для этого Автома выбирает самое левое место силы в регионе и помещает нужное количество ведьм из своего запаса в регион. Если у Автомы осталась только 1 ведьма, а для нахождения места силы требуется 2 ведьмы, Автома всё равно находит его, поместив только 1 ведьму в регион. Поместите найденное место силы во внешний круг Автомы, правее всех остальных карт там.



Автома **продвигается по пути ковена** и получает указанную в достигнутой ячейке награду. Если Автома уже достигла верха пути ковена, вместо этого за каждое продвижение по нему, которое она должна сделать, она получает по 3 победных очка.



Откройте 1 карту из колоды мест силы и добавьте её во внешний круг Автомы, правее всех остальных карт там.



Автома **собирает урожай** со всех мест силы в своём внешнем круге, но вместо каждых 1 ресурса, маны или карты, которые она должна получить, она получает по 1 победному очку.



Автома **переносит 1 своё место силы с ритуалом** (обязательно) из внешнего круга во внутренний. Для этого она выбирает место силы с ритуалом, которые приносят наибольшее количество победных очков, а если таких несколько — самое левое из них.



Откройте карту из основной колоды, Автома **бесплатно разыгрывает** её.

Если открыт **специалист**, поместите его слева от планшета Автомы.

Если открыт **ритуал**, Автома **связывает** его со своим свободным местом силы. Для этого, в первую очередь, она выбирает место силы с **бонусом связи**, а если равноценно подходящих мест силы всё ещё несколько — самое левое из них. Если на месте силы был бонус связи, он **активируется**, но вместо каждых 1 ресурса, маны или карты, которые должна получить Автома, она получает по 1 победному очку. Если Автоме некуда разместить ритуал, открытая карта **сбрасывается** и Автома выполняет следующее действие.

Эффекты **специалистов** и **ритуалов** Автомы **не действуют** — она разыгрывает их только ради победных очков в конце игры.



Автома **получает X победных очков**, а также **продвигается по пути ковена** и получает награду за это. Значение X определяется сложностью, на которой вы хотите играть:

X = 1 → Ученик

X = 3 → Ведьма

X = 4 → Мастер

X = 5 → Наследник трона



Пример хода Автомы. 1 Из основной колоды открывается и сбрасывается карта с 3 победными очками. 2 Маркер на круге действий передвигается на 3 ячейки вперёд и останавливается в ячейке «Центральное нагорье» — Автома находит самое левое место силы из этого региона. 3 Она оплачивает его стоимость — помещает двух ведьм из своего запаса в регион. 4 После чего забирает найденное место силы в свой внешний круг.

АВТОМА В ФАЗЕ БОЯ

Во время боя сначала вы выбираете, сколько маны хотите потратить на этот бой, и определяете свою боевую силу по обычным правилам. Затем откройте и сбросьте столько карт из основной колоды, сколько ведьм Автомы находится в регионе, где проходит бой. Боевая сила Автомы складывается из:

- Суммы победных очков только что открытых карт.
- Номера текущего раунда (от 1 до 3).
- Количества ведьм Автомы в регионе, где проходит бой.

Автома, как и вы, получает **боевые награды** в зависимости от своей боевой силы, но вместо каждого 1 ресурса или карты, которые она должна получить, она получает по 1 победному очку, а перенос выполняет по тем же правилам, что и своё обычное действие переноса с круга действий (если у неё нет места силы с ритуалом для переноса, ничего не происходит). Также, если Автома побеждает в бою, она получает самый левый камень силы из этого региона. В случае ничьей, в бою всегда побеждаете вы.



Пример боя с Автомой. 1 Вы решили потратить 4 маны на бой, у вас 2 ведьмы в регионе, ваша боевая сила равна 6. 2 У Автомы 2 ведьмы в регионе, поэтому из основной колоды открываются 2 карты: сумма их победных очков — 4. К ней добавляется номер текущего раунда — 1, и количество ведьм Автомы в регионе — 2. Боевая сила Автомы равна 7. 3 И вы, и Автома получаете боевые награды. Кроме того Автома получает камень силы за победу в бою (но вы всё равно остаётесь первым игроком).

АВТОМА В КОНЦЕ ИГРЫ


После окончания третьего раунда Автома размещает свои камни силы на места силы в своём внутреннем круге. Она выбирает для этого места силы с ритуалами, приносящими наибольшее количество победных очков. При этом Автома игнорирует символы камней и может размещать любые камни на любые места силы.


Затем Автома получает победные очки:

- Указанные на специалистах в её колене.
- Указанные на ритуалах и местах силы в её внутреннем круге. Если на месте силы лежит камень силы, очки за связанный с ним ритуал удваиваются.

Если вы набрали больше очков, чем Автома, вы побеждаете! Автома побеждает, если наберёт столько же очков, сколько у вас, или больше.

Краткий ход игры


 Фаза разведки. Каждый игрок получает карты, ресурсы и ману, указанные в верхней части его планшета.

 Фаза действий. Игроки совершают ходы по очереди, начиная с первого игрока. В свой ход вы должны выполнить 1 основное действие:


- **Найти место силы.** Поместите ведьм в регион и заберите оттуда место силы в свой внешний круг.
- **Активировать жетон ковена** (1 раз за раунд). Выполните эффекты своего жетона ковена и переверните его.
- **Разыграть карту.** Ритуал на место силы, специалиста слева от планшета или члена совета снизу от планшета.
- **Активировать ячейку действия.** Поместите ведьму или старейшину (только во внутреннем круге) в ячейку и выполните её эффект.
- **Создать катализаторы** (любое количество). Заплатите стоимость и разместите катализаторы в ячейки на ритуалах.


Также в свой ход вы можете выполнить любое количество свободных действий:

- Сбросьте 2 карты из руки, чтобы получить 1 любой ресурс.

 Фаза боя. Северные озёра → Центральное нагорье → Южные склоны

- Игроки с хотя бы 1 фишкой в регионе выставляют значения на индикаторах маны, одновременно открывают их и тратят ману.
- Боевая сила игрока — это сумма его ведьм и старейшин в регионе + потраченная мана.
- Игроки получают боевые награды в зависимости от своей боевой силы.
- Победитель боя получает камень силы и, если бой был на Северных озёрах, жетон первого игрока. Ничьи разрешаются в пользу: игрока, потратившего больше маны, затем игрока с более ранним порядком хода.

 Конец раунда.

- Примените эффекты «Конец раунда».
- Восполните места силы в регионах.
- Верните ведьм и старейшин в запасы.
- Переверните жетоны ковенов лицом вверх.
- Разверните повёрнутые  карты.
- Продвиньте маркер раунда вперёд.

Конец игры

Разместите камни силы на местах силы.

Финальный подсчёт очков

Победные очки за специалистов.

Победные очки за эффекты «Конец игры».

Победные очки за ритуалы (×2 с камнем силы) и места силы во внутреннем круге.


Символы и термины


Бонус связи.


Эффект в нижней части некоторых мест силы, применяющийся при розыгрыше ритуала на него.

Путь ковена.

Шкала в левой части планшета ковена. Продвигаясь по пути ковена, перемещайте по нему маркер на 1 деление вверх и получайте награду из достигнутой ячейки.

 **Ведьма или старейшина**

 **Ведьмы** могут искать места силы и активировать любые ячейки действий в регионах и вашем ковене.

 **Старейшины** могут активировать ячейки действий только во внутреннем круге вашего ковена.



Ячейка действия



Шар.
При создании продвигаетесь по пути ковена.



Соберите урожай со всех мест силы в своём внешнем круге.



Серп.
Копирует бонус урожая.



Перенесите место силы из своего внешнего круга во внутренний.



Свободное действие.
Поверните карту набок, чтобы выполнить эффект.



Мгновенный эффект при розыгрыше.



Постоянный эффект.



Автор игры: СТЕФАНО ДИ СИЛЬВИО
Иллюстрации и графический дизайн:
МАРТИН МОТТЕ
Разработка: ТИНО ЙОКИЧ
Версия правил: RU-1.3



РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

Переводчик: Валерия Лях
Корректор: Екатерина Случасва
Редактор: Даниил Молошников

Дизайнер-верстальщик: Диана Милота
Руководитель проекта: Антон Петров
Руководитель редакции: Валерия Горбачёва



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.