

К ПРОКЛЯТИЕ И КАНДЕЛЯБРИМ

ПРАВИЛА



ВВЕДЕНИЕ



СОДЕРЖАНИЕ

Введение	1
История и великие Дома	2
Компоненты	4
Подготовка к игре для 3 – 5 игроков	7
Как играть	9
Сезон тумана	9
Сезон воспламенения	9
Сезон войны	11
Конец игры	12
Режим игры для 2 игроков	13
Иконографика	14



ВВЕДЕНИЕ

«Проклятие Канделябрии» — это настольная игра, действие которой происходит в мире, где люди обратились в живые свечи из-за ужасного проклятия. Королевство погрязло в хаосе, а каждый игрок встанет во главе великого Дома и будет стараться защититься от проклятия и одновременно уничтожить своих врагов. Тот, кто выживет, справится с проклятием и станет новым королем Канделябрии.

«Проклятие Канделябрии» — это игра на контроль территорий, в которой игроки много взаимодействуют с игровым полем и друг с другом. В игре используется иконографика, перечень которой вы найдете в конце правил.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

В настольной игре «Проклятие Канделябрии» каждый игрок берет под управление один из великих Домов и вступает в борьбу за победу. В течение трех лет (раундов) каждый игрок будет получать победные очки (ПО) и развивать свой Дом, наращивая влияние и военную мощь, сражаясь и используя проклятие себе во благо, стараясь не быть уничтоженным другими Домами.

В конце игры игрок с наибольшим количеством ПО воссядет на трон Канделябрии и получит силы снять проклятие и править всеми.



ИСТОРИЯ

Давным-давно существовало королевство, которое теперь называется Канделябрией. Это была процветающая страна, жители которой овладели магией и технологиями и построили величественные замки, способные передвигаться самостоятельно. Самым большим из них был Алебастровый замок, расположенный в центре королевства, в котором жили король и королева как неоспоримые правители. Король и королева были глубоко влюблены друг в друга, и однажды у них родилась прекрасная дочь с кожей гладкой, как шелк, и волосами рыжими, как пламя очага. Знатные семьи привели свои крепости к стенам Алебастрового замка, чтобы отдать дань уважения маленькой принцессе. И было великое празднество и для дворян, и для простолюдинов.

К сожалению, не успели закончиться торжества, как королева заболела таинственной болезнью и через несколько дней умерла. Король, потрясенный и глубоко опечаленный потерей жены, начал бояться, что болезнь, унесшая его супругу, была результатом проклятия, наложенного одним из гостей из далеких земель. Чтобы уберечь дочь от беды, он решил изолировать ее от внешнего мира, заперев в самой высокой башне замка. В последующие годы он закрыл королевство для внешней торговли, запретил визиты послов, возвел мощные стены на горах вокруг своих земель и построил новые оборонительные башни.

Принцессе не разрешалось покидать башню, которая вскоре была обнесена новыми стенами, монастырями и садами; те, в свою очередь, были окружены более высокими стенами, зданиями и еще большими стенами, простирающимися до самых полей, в которых работали крестьяне. Принцесса из ребенка превратилась в молодую женщину и становилась с каждым годом все прекраснее и прекраснее. Но в один ужасный день, вскоре после своего восемнадцатилетия, несмотря на все предпринятые отцом попытки защитить ее, она заболела и погрузилась в глубокий сон.

Король был в отчаянии, созвал всех мудрецов в королевстве и отправил дворян с их замками в чужие земли в поисках лекарства, но никто не мог понять, что с принцессой. И вот однажды ночью, когда король уже потерял всякую надежду, к его окну прилетел белый ворон с глазами цвета пламени. Птица рассказала ему, что принцесса не больна, а ее сон – это цена, которую боги заставили короля заплатить за процветание его королевства.

В ответ на вопрос короля о том, как он может спасти ее, ворон выщипал из своих крыльев семь перьев, которые тут же превратились в семь свечей разного размера. Ворон зажег свечи горящими слезами и предложил королю заключить договор. Свечи должны были гореть семь ночей, и если после полуночи седьмой ночи хотя бы одна из них будет гореть, то принцесса проснется. Если же ни одна свеча не останется зажженной, король должен будет отдать свое королевство ворону.

Король, обретя надежду, согласился на сделку. Решив, что никаким образом он не допустит, чтобы свечи погасли, он немедленно созвал представителей шести великих дворянских Домов королевства. Каждому из них он доверил по одной свече, напутствуя их следить за ними и не дать пламени погаснуть. Седьмую свечу, самую маленькую, должен был хранить сам король.

Дворяне поклялись, что будут следить за своими свечами, и вернулись в свои странствующие замки. Однако в первую же ночь служанка в первом доме опрокинула драгоценную свечу, и та погасла.

На вторую ночь разразилась сильная буря. Окно зала во втором доме внезапно распахнулось, и порыв ветра потушил вторую драгоценную свечу. На третью ночь буря продолжалась, и третья дворянская семья поместила свою свечу под хрустальный купол, чтобы защитить ее от непогоды. Но, к сожалению, свеча погасла из-за дыма, скопившегося под стеклом.

На четвертую ночь четвертая свеча таинственным образом исчезла, считалось, что ее украли. Тогда пятая семья приставила к свече стражника, но тот уснул, и свеча подожгла письменный стол, на котором стояла. Пламя охватило все крыло дворца. Его удалось потушить, но свеча полностью расплавилась в огне.

Шестую свечу затушила младшая дочь главы шестой семьи, которая завидовала красоте принцессы и не хотела, чтобы та проснулась.

Таким образом, к седьмой ночи осталась только последняя седьмая свеча. Близилась полночь, но ее пламя стало настолько слабым, что от него исходило лишь слабое свечение. Король в отчаянии сжал руки, понимая, что свеча не протянет. Он заплакал, и одна из его слезинок упала на пламя, погасив его. В темноте появился белый ворон.

Птица, которая на самом деле была самым злым из всех богов, произнесла: "Ты нарушил наш договор, и теперь принцесса будет спать вечным сном, а твое королевство станет моим". Ворон взмахнул крыльями, выпустив из перьев злых духов, которые напали на короля, а затем взлетели в небо над Канделябрией.

В ту ночь все мужчины и женщины королевства были превращены в живые свечи, которым суждено было медленно таять и в конце концов умереть. Шесть знатных Домов были наказаны особенно жестоко: вместе с ними их странствующие дворцы были частично превращены в гигантские восковые существа. Им суждено было бродить по королевству, сражаясь друг с другом и вечно спасаясь от черных призраков Проклятия, которые отныне будут преследовать их.

Так шли годы, и по мере того, как природа брала верх над бесчисленными стенами, окружавшими королевский замок, которые никто не смел пересечь, многие люди таяли, некоторые умирали, а другие превращались в кусочки воска, которые, если не использовались другими для создания чудовищ, сливались воедино, пытаясь спастись от смерти. Со временем великие дома научились управлять своими восковыми крепостями.

Они пожирали целые деревни, чтобы насытить свое пламя и продлить себе жизнь. Но как бы они ни старались, все знали, что рано или поздно воск закончится и наступит конец.

И вот однажды под затянутым дымом небом маленькая свеча нашла нечто уникальное – ту самую свечку, не похожую ни на одну другую, которую украли и спрятали в пещере у подножия гор. Эта самая свечка невероятным образом все еще горела, а ее пламя казалось неугасимым.

Новость быстро распространилась по королевству. В благородных семьях запылала новая надежда. Эта свеча – доказательство того, что договор не был нарушен, – должна была вернуть жизнь королевству, исправить прошлые ошибки и, возможно, снять проклятие ворона.

Но кто отнесет ее в замок? Кто достоин пробудить принцессу и стать новым королем Канделябрии?

ВЕЛИКИЕ ДОМА

КЛАН ЗОЛЫ



Клан Золы, клан пламени, свечи могущества и животного гнева.
Его воины приходят, уничтожая все на своем пути,
и оставляют после себя лишь золу и пепел.

Мало кто может сравниться с ними в бою.
Воинов, которым нет равных, боятся все, кто знает имя этого Дома.
Воины клана Золы не ведают пощады.

Они приносят врагов в жертву своей богине – это багровая жертва в угоду ей.
Алые лозы растут высокими и сильными, питаемые воском врагов клана Золы.



КОВЕН «НОВАЯ ЖИЗНЬ»



Свечи мерцают и умирают, гаснут одна за другой.
И в дыму возносятся их души, кружась и вращаясь в воздухе.

Ковен «Новая жизнь» един с ночью.
Их пропеллеры и ножи всегда готовы привести еще одну.

Они запечатывают их в фонарях и сосудах, но цена высока – сумасшествие и безумие.
Это бремя – их ключ к обещанной новой жизни, и они идут за ней.



ОРДЕН СЕЯТЕЛЕЙ



Орден Сеятелей – богатый орден, оторванный от внешнего мира.
Их восковые конечности облачены в шикарные одеяния.

Их маски украшены драгоценными камнями и позолотой.
Строения их касаются облаков, искрящиеся кристаллы освещают каждый их шаг.

Хотя у них есть все, что только можно пожелать, им этого мало.
Все их богатство и могущество не поможет им сбежать от самих себя.



ГИЛЬДИЯ МАСТЕРОВ-ИНЖЕНЕРОВ



Существует гильдия Мастеров-Инженеров, основная цель которой –
приводить в действие машины. Их технологии – самые передовые в этих землях.

Их золотые сплавы позволяют им создавать самые величественные сооружения в мире.
Тиканье шестеренок в их кузницах не перестает удивлять людей.

Они – опора королевства, их мастерству нет равных. «Торговля – это колесо,
которое становится сильнее с каждым вращением». Таковы их гимн и песня.



РЫЦАРИ СВЕТА



Солнце на их стягах и звезды небесные – их имена. Эти доблестные
Рыцари Света поклялись бороться с тьмой своим светом.

В своей академии они учатся защищать королевство.
И когда возникает угроза или опасность, они не медлят.

Благородные Рыцари Света, они защитят и землю, и народ!
Их руны защищают в темные ночи. Таковы доблестные Рыцари Света!



КОМПОНЕНТЫ

1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле представляет собой земли Канделябрии. На нем появятся свечи, огни и замки, которые будут сражаться во время игры. На игровом поле находятся:

1. Карта регионов: с номерами от 1 до 10. Каждый регион имеет свой собственный цвет и номер и разделен на три территории, каждая из которых, в свою очередь, отмечена особым символом действия. Все регионы отделены один от другого непрерывной линией и считаются прилегающими к соседним регионам или к тем, с которыми они соединены мостами. Территории в одном регионе отделены друг от друга пунктирными линиями.
2. Шкала победных очков: с делениями от 0 до 100. Она используется для отслеживания победных очков, полученных игроками. Маркеры победных очков являются единственными элементами, которые могут находиться на данной шкале (один для каждого Дома, участвующего в игре).
3. Шкала очередности хода: Отмечена символом инициативы (зеленый флажок) с цифровым значением от первой до последней позиции. Она показывает, в какой очередности игроки будут совершать действия во время сезона возгорания, а также поможет определить победителя в случае ничьей (в частности, игрок с самой высокой инициативой всегда побеждает).

Начальные положения каждого из Домов устанавливаются по умолчанию, как и очередность хода для первого года. Их можно найти в разделе «Начало игры» или на обороте каждого планшета Домов.



Примечание: Игровое поле – двустороннее. Одна сторона предназначена для 2-3 игроков, вторая – для 4-5-6 игроков. Разница состоит как в количестве и компоновке регионов, так и в шкале очередности хода, на которой разное количество позиций на каждой стороне игрового поля.

5 МАРКЕРОВ ПОВЕДНЫХ ОЧКОВ

Эти маркеры (по одному для каждого Дома) используются для определения количества победных очков каждого Дома.



1 ПЛАНШЕТ ТАКТИКИ

Этот планшет используется для выставления карт тактики, которые доступны для покупки во время игры.



1 ПЛАНШЕТ ПРОКЛЯТИЙ

Этот планшет используется для выставления карт проклятий, которые будут наложены на игроков в начале сезона войн в текущем году.



1 ПЛАНШЕТ УЛУЧШЕНИЙ

Этот планшет используется для выкладывания жетонов улучшения, которые доступны для покупки во время игры.



5 ПЛАНШЕТОВ ДОМОВ

Планшет Дома – главный инструмент каждого игрока. На планшете имеются:

1. Ячейки для печатей: карты свечей размещаются в эти ячейки во время действия «Размещение». Каждая ячейка под карту соответствует роли свечи: исследователь, пилигрим или воин, что дает размещенным свечам уникальные свойства (см. раздел «Карты свечей»). См. памятку по всем возможным свойствам в конце данных правил.
2. Склад для хранения ресурсов: золота или воска (1 ресурс в каждой из 10 ячеек).
3. Область улучшения замка: каждый Дом имеет три уникальных свойства и 6 ячеек для улучшений. Жетоны улучшений помещаются в эти ячейки (по 1 в каждую из 6 ячеек). (См. памятку в конце данной книги правил со всеми возможными свойствами). Каждый из эффектов и каждое свойство имеют свое время активации, которое обозначено символом года, указанным на жетоне улучшения.



5 ПЛАНШЕТОВ ВОЙНЫ

У каждого Дома есть планшет войны, отмеченный его эмблемой. У него две стороны.

1. Лицевая сторона: имеет логотип Дома и место для карт тактики на время сезона тумана и сезона возгорания.
2. Обратная сторона: на время сезона войн планшет переворачивается и используется как место для разыгрывания активных карт тактики. На этой стороне напечатаны два ослабленных (по сравнению с обычными картами тактики) действия Дома (у каждого Дома – разные). Это те действия, которые игрок разыгрывает, если его карты тактики будут нейтрализованы или недоступны.



25 КАРТ СВЕЧЕЙ ДОМОВ И 50 УЛУЧШЕННЫХ КАРТ СВЕЧЕЙ

Карты свечей играют ключевую роль в игре «Проклятие Канделябрии».

На них изображены верные последователи и элитные бойцы, которые будут сражаться во славу ваших Домов и приведут вас к победе. Всего 5 карт свечей Домов для каждой фракции. Улучшенные карты свечей, напротив, являются вольными свечами. Они по собственному выбору или прихоти судьбы могут присоединиться к одному или другому Дому.

Карты свечей (большинство из них) имеют следующие элементы:

1. Символ дома: эмблема Дома. Данный элемент предназначен исключительно для отличия карт свечей Домов от улучшенных карт свечей, так как у последних его нет.
2. Стоимость: какое количество воска необходимо потратить, чтобы разместить эту свечу на игровом поле.
3. Год, в котором можно использовать это свойство: год, начиная с которого свойство карты свечей будет активно. Розыгрыш карты свечей в тот год, во время которого ее свойство не может быть активировано, означает, что карта не будет иметь указанного на ней свойства.

КОМПОНЕНТЫ

при размещении. Помните, свойство применяется в год, который наступил, и в последующие годы, но не применяется в более ранние годы.

- Свойства: Каждая свеча имеет одно или два свойства, которые срабатывают, когда свеча разыгрывается. Эти свойства указаны на самой карте, каждое из них отмечено символом или цифрой с символом. Цифра означает, какое количество раз свойство срабатывает.



В зависимости от роли, для которой они размещены, свечи получают дополнительную способность, связанную с передвижением, которая применяется при каждой их активации:

- У исследователя – два огня. Когда свеча с этой ролью передвигается, она может пропустить (перепрыгнуть) одну территорию и встать на следующей;
- У пилигрима – три огня. Когда свеча с этой ролью передвигается, она может передвигаться с одной территории на другую с тем же символом;
- У воина – четыре огня. Когда свеча с этой ролью передвигается и заходит на какую-либо территорию, 1 вражеская свеча на этой территории отступает на прилегающую территорию, которую выбирает активный игрок.

9 КАРТ ПРОКЛЯТИЙ

Эти карты представляют собой духов проклятия. Они преследуют Дома и пытаются склонить их на свою сторону. Карта проклятия состоит из следующих ключевых элементов:

- Регион: цифра на карте совпадает с цифрой на одном из регионов на игровом поле. Этот элемент используется во время всей игры для обозначения регионов, где не происходит конфликтов, так как проклятие слишком сильно там.
- Свойства: эффект, который карта накладывает на территорию, в которой она размещена одним из игроков (см. памятку по символам, где указаны все возможные свойства).



90 КАРТ ТАКТИКИ

Карты тактики представляют собой интриги, разыгрываемые Домами для победы над своими врагами во время сражений за регионы. Каждая карта тактики имеет одно или более свойств, и каждый эффект представлен определенным символом. Если символов на карте несколько, свойства применяются 1 раз за каждый символ.

Помните, свойства карты тактики всегда применяются в оспариваемом регионе, в котором в данный момент происходит битва (см. памятку по символам, где указаны все возможные свойства).

Примечания: некоторые карты тактики имеют символ в правом верхнем углу – перечеркнутый круг. Обычно можно нейтрализовать карту тактики во время сражения, но карта с этим символом не может нейтрализовать другие карты (сама она может быть нейтрализована другими картами).



5 СТРАНСТВУЮЩИХ ЗАМКОВ

Странствующие замки – столицы Домов. Из этих гигантских двигающихся крепостей появляются свечи и огни. Каждый Дом владеет только 1 странствующим замком на протяжении всей игры. Замок не может быть разрушен или удален с карты, его боевая сила равна 4. Во время начальной подготовки к игре замок каждой фракции размещается бесплатно. Странствующий замок – один из двух типов фигурок, которые могут передвигаться с помощью действия «Маневр» во время сезона возгорания.



5 СВЕЧЕЙ-ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ, 5 СВЕЧЕЙ-ПИЛИГРИМОВ, 5 СВЕЧЕЙ-ВОИНОВ

Эти фигурки представляют собой свечи, которые игроки ведут в битву. Каждый раз, когда карта свечи Дома или улучшенная карта свечи размещается в ячейку на планшете, соответствующая фигурка размещается на игровом поле.

Выбор, какую фигурку использовать, определяется той ролью, которую игрок решил дать карте свечи. Обратите внимание, что на игровом поле у игрока может быть только по одной свече каждой роли.

Вот эти роли:

- Роль исследователя: позволяет создавать свечу с двумя огнями.
- Роль пилигрима: позволяет создавать свечу с тремя огнями.
- Роль воина: позволяет создавать свечу с четырьмя огнями.

Фигурка имеет столько боевой силы, сколько на ней огней (уменьшение количества огней на свече снизит боевую силу самой свечи). Фигурки свечей (будь то исследователь, пилигрим или воин) являются фигурками, которые, как и странствующий замок, могут передвигаться во время сезона возгорания.



60 ОГНЕЙ СВЕЧИ

Эти фигурки представляют собой оставшиеся огни на фигурке свечи (будь то исследователь, пилигрим или воин). Количество огней на свече чрезвычайно важно, так как оно отображает силу свечи (1 единица силы за каждый огонь). Если сила свечи упадет до 0, она гаснет и, хотя остается на поле, но уже не дает боевой силы.



125 ЕДИНИЦ ПЛАМЕНИ ЗЕМЛИ

Эти фигурки являются местными гарнизонами, поставленными Домами для контроля над регионами. Хотя они и не способны уйти с территории, на которой их поставили, пламя земли способно защищаться и дает 1 единицу боевой силы в том регионе, в котором находится.

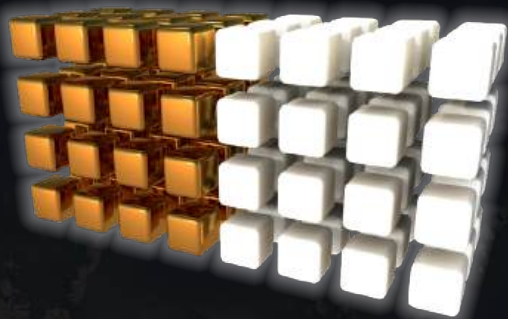
Помните, на каждой территории может быть максимум одно такое пламя от каждого Дома.



КОМПОНЕНТЫ

50 КУБИКОВ ЗОЛОТА И 50 КУБИКОВ ВОСКА

Это ресурсы, получаемые во время игры. Они используются для размещения свечей, оплаты храмов и жетонов улучшений. Воск используется только для размещения свечей, а золото – для получения храмов и жетонов улучшений.



36 ЖЕТОНОВ УЛУЧШЕНИЙ

Жетоны улучшений – улучшения, которые покупают Дома для адаптации своей стратегии в игре, получая либо различные немедленные преимущества, либо какую-то выгоду в будущем.

Они имеют (как и карты свечей) обозначение года (цифру), в котором свойства данного улучшения применяются. Указатель года (цифра) также обозначает стоимость покупки данного улучшения (1 кубик золота для улучшений первого года, 2 кубика золота для улучшений второго года, 3 кубика золота для улучшений третьего года). Улучшение может быть куплено даже тогда, когда его свойства еще не действуют, но эти свойства будут применены только тогда, когда наступит обозначенный на жетоне улучшения год.



18 ХРАМОВ

Это усиления, выставляемые на территории, но их эффект применяется сразу ко всему региону. Каждый из них действует различным образом в условиях боя или просто дает какое-то количество победных очков. Есть три типа храмов, свойства каждого них кратко приведены ниже:

- Белый храм: любой, кто разместит этот храм, и кто разрушит его, получит 4 победных очка.
- Серый храм: в регионе, где находится этот храм, во время сезона войн победа присуждается тому Дому, который имеет наименьшую боевую силу (для этого необходимо иметь хотя бы одну фигурку в этом регионе).
- Черный храм: в регионе, где находится этот храм, нельзя разместить проклятие.

Когда игрок покупает храм, он размещает его на круглую ячейку, в которой указан номер региона (жетон региона кладется на вершину храма). В регионе необходимо иметь как минимум 1 компонент своего цвета. Если там уже стоит другой храм, то новый купленный храм устанавливается поверх предыдущего и отменяет все его свойства. Всегда активны только свойства самого верхнего храма.



9 ФИШЕК ПРОКЛЯТИЯ И 9 ПОДСТАВОК

В то время, как карта проклятия просто указывает, какое свойство имеет конкретное проклятие, фишки проклятия (или фигурки) являются физическим проявлением мощи проклятия и воплощением страха и боли, которые оно приносит жителям Канделябрии. Когда бушует проклятие, многие аристократы и Дома решают закрыть на это глаза ради того, чтобы получить больше шансов на завоевание трона. Фишка проклятия (или фигурка) является фигуркой с боевой силой 3. Кто контролирует проклятия и куда оно размещается, решается в начале сезона войн (см. соответствующий раздел).



15 ЖЕТОНОВ ПРОКЛЯТОГО ПЛАМЕНИ

Эти жетоны используются для обозначения, какому игроку принадлежит проклятие, появившееся на игровом поле в начале сезона войн.



10 ЖЕТОНОВ РЕГИОНОВ

Эти жетоны используются для обозначения номера и состояния каждого из регионов. У каждого жетона две стороны, одна для обозначения номера региона, а вторая – для обозначения того, что регион не находится в состоянии войны. Во время сезона тумана определяется, какой стороной вверх должен быть этот жетон.

Если в регионе появляется храм, положите жетон на него.



КАК СОБРАТЬ ВИТРИНЫ

Собрать витрины к планшетам тактики и улучшений очень просто. Каждый из них состоит из центральной (держатель для карт, горизонтальный) и дополнительных частей, которые нужно вставить в прорези центральной части (вертикально). Вот так собирается витрина под улучшения:



А вот так – витрина под планшет тактики:



При этом витрина под проклятия имеет две вертикальные боковые подпорки и два длинных отрезка-держателя, которые надо вставить в прорези боковых подпорок.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ДЛЯ 3 – 5 ИГРОКОВ

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

Чтобы подготовить игру для 3-5 игроков:

1. Возьмите игровое поле и разложите его в центре стола. Для игры 3 игроков положите поле стороной с 8 регионами вверх и шкалой очередности хода на 3 игроков (сторона на 3 игроков); в ином случае положите поле другой стороной вверх.
2. Рядом с игровым полем положите планшет проклятий.
3. Фигурки проклятий (или фишки в подставках) и жетоны проклятого пламени разместите рядом с планшетом проклятий.
4. Планшет тактики поставьте рядом с игровым полем.
5. Возьмите 75 карт тактики без символов домов, перетасуйте их и положите 6 карт изображением вверх на планшет тактики. Оставшиеся карты тактики без символов домов положите рядом с планшетом рубашкой вверх, это будет колодой тактики. Каждый раз, когда одна или более карт тактики уходят с планшета тактики, выкладывайте на их место карты из колоды тактики.
6. Поместите планшет улучшений рядом с игровым полем.

7. Возьмите 36 жетонов улучшений, перемешайте их и разделите на 9 стопок по 3 жетона в каждой. Разместите их на планшете улучшений в соответствующих местах.

8. Поместите 18 уровней храма около планшета улучшений, разложив их по цветам.

9. Возьмите 50 улучшенных карт свечей (у них нет символа дома в правом верхнем углу карты), перетасуйте их и положите в стопку рубашкой вверх рядом с игровым полем.

10. Возьмите ресурсы (золото и воск), разложите по цветам (воск – белые кубики, золото – золотые кубики) в две кучки около игрового поля в досягаемости всех игроков – это общий запас. Из запаса во время игры игроки будут брать ресурсы и в запас они будут их возвращать, если какое-либо свойство не указывает специально, откуда взять или куда вернуть ресурсы.

11. Возьмите 12 жетонов регионов и поместите их на соответствующие номера на игровом поле той стороной вверх, на которой указан номер этого региона. В игре на 3-х игроков два из этих жетонов (с номерами 9 и 10) не нужны, верните их в коробку с игрой.

ПРОКЛЯТИЕ

Возьмите 9 карт проклятий, перетасуйте их, разделите на три стопки по три карты в каждой. Затем возьмите карты свечей Домов (не забудьте отложить в сторону улучшенные карты свечей) и рассортируйте их по годам.

Затем объедините 5 полученных стопок (3 стопки карт проклятий, 1 стопку карт свечей Домов второго года, 1 стопку карт свечей Домов третьего года) в общую колоду: одна стопка карт проклятий сверху, потом карты свечей Домов второго года, потом опять стопка карт проклятий, потом карты свечей Домов третьего года и в самом низу – третья (последняя) стопка карт проклятий. Это будет колода проклятий.

Однако, если вы играете втроем, 2 карты проклятий не нужны (те, что относятся к регионам 9 и 10), их нужно найти и убрать в коробку. Таким образом, приведенная выше инструкция по формированию колоды проклятий не меняется, только при раскладке карт проклятий в 3 стопки положите 3 карты в первую стопку, а во вторую и третью стопки – по 2 карты.

Собирая колоду проклятий для этого количества игроков, 3 карты проклятий положите наверх колоды. Две остальные стопки из 2 карт кладутся в центре и внизу колоды.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ДЛЯ 3 – 5 ИГРОКОВ



КОМПОНЕНТЫ ИГРОКА

Распределите Дома среди игроков (сделать это можно по выбору, случайно или любым другим способом, который нравится игрокам). Каждый игрок берет согласно цвету Дома:

- 1 планшет Дома
- 1 планшет войны Дома
- 1 странствующий замок
- 3 фигурки свечей (1 исследователь, 1 пилигрим, 1 воин)
- 12 огней свечи
- 25 фигурок пламени земли
- 5 карт свечей Дома
- 3 карты тактики Дома

Каждый игрок готовит свои компоненты к игре и выполняет начальную раскладку на игровом поле следующим образом:

1. Кладет планшет Дома перед собой.
2. Кладет планшет войны справа от него.
3. Берет 3 карты свечей Дома с символом первого года в руку.
4. Кладет карты тактики Дома на их место на планшете войны.
5. Берет 2 кубика воска и 2 кубика золота и кладет их на область склада на планшете.
6. Вставляет огни свечей в отверстия на фигурках свечей, потом размещает свечи на соответствующих местах перед планшетом Дома.
7. Размещает фигурки пламени земли своего цвета перед планшетом Дома так, чтобы до них было легко дотянуться.



ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА И НАЧАЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

В зависимости от Дома каждый игрок должен поместить начальные фигурки своей фракции в начальный регион своего Дома. В таблице приводится вся информация для завершения подготовки.

Храмы выставляются в регионы 4 и 9 только в том случае, если соответствующие Дома участвуют в игре.

Как только все фигурки выставлены на свои места, необходимо определить очередность хода. Игроки выставляют по одной фигурке пламени земли на шкалу очередности хода, согласно значению очередности хода (в соответствии с таблицей). Потом, если между фигурками пламени есть пустые места, сдвиньте их к началу шкалы очередности таким образом, чтобы пустых мест больше не было, а фигурки остались в том же порядке.

Логотип Дома	Название Дома	Очередность хода	Начальный регион	Очередность хода
	КЛАН ЗОЛЫ	2	8	Поместите фигурки пламени земли на каждую территорию начального региона и странствующий замок – на территорию с символом кузницы (шестеренка).
	ГИЛЬДИЯ МАСТЕРОВ-ИНЖЕНЕРОВ	3	2	Поместите фигурки пламени земли на каждую территорию начального региона и странствующий замок – на территорию с символом проклятия.
	ОРДЕН СЕЯТЕЛЕЙ	4	3	Поместите фигурки пламени земли на каждую территорию начального региона и странствующий замок – на территорию с символом проклятия.
	КОВЕН «НОВАЯ ЖИЗНЬ»	5	4	Поместите фигурки пламени земли на каждую территорию начального региона (за исключением территории с порталом) и странствующий замок – на территорию с таверной. Разместите белый храм в регионе.
	РЫЦАРИ СВЕТА	6	9	Поместите фигурки пламени земли на каждую территорию начального региона (за исключением территории с порталом) и странствующий замок – на территорию с таверной. Разместите черный храм в регионе.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

ХОД ИГРЫ

Игра длится три года (раунда). Каждый год разделен на три сезона, которые следуют один за другим по порядку. В конце третьего года игроки подсчитывают победные очки и определяют победителя. Три сезона:

1. **Сезон тумана:** в этом сезоне проявляются проклятия, и новые свечи вступают в игру.
2. **Сезон возгорания:** игроки совершают действия.
3. **Сезон войны:** происходят конфликты, и свечи гаснут.

СЕЗОН ТУМАНА

В этом сезоне игроки определяют области, в которых они будут сражаться в данном раунде, и узнают, какие свойства проклятия они будут способны взять под контроль.

Первый игрок по шкале очередности хода тянет карты из колоды проклятий до тех пор, пока не будут вытянуты 3 карты проклятий. Каждая карта свечи Домов, вытянутая до 3-й карты проклятий, уходит на руку игрока, который играет Домом этой свечи (см. символ на карте для идентификации того, к какой фракции относится эта свеча). Каждая карта проклятий отправляется на планшет проклятий изображением вверх на одно из трех мест.

Однако помните, что если вы играете в составе трех игроков, то после первого года вы должны будете вытянуть 2 карты проклятий вместо 3, до прекращения добора карт.

Также каждая карта проклятия указывает на регион, где проклятие усиливается. Эти регионы считаются пораженными проклятием, и в них не будет сражений. Центральный регион (номер 6) никогда не бывает поражен проклятием, но все остальные регионы хотя бы единожды за игру будут поражены проклятием. Чтобы обозначить это в игре, просто переверните соответствующий жетон региона со стороны с номером региона на сторону, показывающую, что регион поражен проклятием.

Примечание: с регионом, пораженным проклятием, можно взаимодействовать. Хотя в этом регионе не устраиваются сражения, вы все еще можете выполнять действия территорий этого региона, и фигурки в нем могут появляться или передвигаться без каких-либо ограничений.

ПОРАЖЕННЫЕ РЕГИОНЫ

ПРИМЕР

Была открыта карта проклятия с регионом 5, таким образом, регион 5 поражен проклятием, и во время сезона войн сражения там происходить не будут. Жетон с номером региона переворачивается на сторону с символом «X».



СЕЗОН ВОЗГОРАНИЯ

Во время этого сезона игроки совершают действия по подготовке к будущим сражениям. Этот сезон разделен на раунды, в которых игроки ходят согласно шкале очередности хода. Игроки выполняют действия по кругу до конца сезона, начиная с игрока на первой позиции шкалы очередности хода, а далее по шкале очередности хода до игрока на последней позиции, потом - снова первый игрок и так далее.

В свой ход игрок выбирает, какое действие ему выполнить. Это может быть 1 из 2 следующих действий:

- Размещение
- Маневр

Игрок может спастовать (то есть отказаться выполнять одно из действий, указанных выше) только тогда, когда у него на руке не останется карт свечей.

Когда все спасуют (то есть у всех игроков закончатся на руках карты свечей), эта фаза сезона завершается.

РАЗМЕЩЕНИЕ

Игрок может выбрать это действие для размещения новой свечи на карте и активации ее свойств.

Чтобы сделать это, он должен:

- взять одну из имеющихся у него карт свечей, решить, какую роль она получит, и поместить карту в соответствующую ячейку на планшете Дома. Выбрать можно одну из трех ролей (исследователь, пилигрим и воин), которые определяют количество огней у свечи и их уникальную способность при передвижении;
- заплатить стоимость карты в воске, убрав необходимое количество кубиков воска со склада Дома (количество воска указано на карте свечи, которую хотите разместить);
- взять фигурку свечи соответствующей роли и разместить ее на той же территории, где находится ваш странствующий замок;
- применить свойства, указанные на разыгранной карте свечи, если указанный там год, текущий или прошедший;
- вытянуть новую карту свечи из колоды улучшенных карт свечей и взять ее себе в руку.

В зависимости от роли, которая ей досталась, свеча имеет то количество огней и ту дополнительную способность на передвижение, которая всегда достается свечам этого типа.

- У исследователя два огня. Когда свеча с этой ролью передвигается, она может пропустить одну из территорий и встать на следующей.
- У пилигрима три огня. Когда свеча с этой ролью передвигается, она может переместиться с одной территории на другую с тем же свойством/символом.
- У воина четыре огня. Когда свеча с этой ролью передвигается и заходит на какую-либо территорию, одна свеча оппонента на этой территории отступает на прилегающую территорию по выбору активного игрока.

Как только фигурка размещается на игровом поле с соответствующим количеством огней на ней и ее свойство разыграно, действие закончено.

РАЗМЕЩЕНИЕ СВЕЧИ

ПРИМЕР

Сейчас – первый год, и игрок, который играет за клан Золы, решает разместить свечу с ролью пилигрима. Он платит 1 воск (стоимость свечи) и выкладывает выбранную карту в ячейку номер 2 (место для пилигрима) на планшете игрока.



Потом он берет фигурку пилигрима и размещает ее на территории, где расположен его странствующий замок.



На этом этапе он применяет свойства карты свечей, в данном случае получает 1 ПО и 1 карту тактики, если карта разыграна в первый год или позже. И, наконец, он берет новую карту свечи из колоды улучшенных карт свечей и оставляет ее у себя в руке.

МАНЕВР

Выполняя это действие, игрок может передвинуться на две клетки (одна и та же фигурка – на две клетки, или 2 разные фигурки – по одной) и активировать свойства территорий. Только странствующие замки и свечи могут передвигаться по игровому полю: другие фигурки выставляются на игровое поле (так или иначе) и, в конце концов, убираются с поля, но никогда не двигаются.

Чтобы выполнить действие маневра, игрок должен:

1. Сбросить карту свечи с руки и положить ее слева от планшета своего Дома изображением вверх.
2. Выбрать фигурку на игровом поле, которая может передвигаться, и передвинуть ее с территории, на которой она находится, на любую соседнюю территорию, считая соседними те, у которых есть хотя бы небольшой кусочек соприкасающихся границ с той территорией, с которой начинается движение, или на ту территорию, которая соединена с первой мостом.
3. Разместить фигурку пламени земли своего цвета на территорию, на которую была передвинута фигурка, если там еще нет фигурок пламени вашего Дома.
4. Если фигурка пламени земли была размещена во время этого действия, игрок обязан активировать действие, относящееся к этой территории (см. раздел «Действия территорий»).
5. Повторите шаги 2, 3 и 4 снова (можно выбрать ту же фигурку для еще одного передвижения или другую).

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Как уже было сказано, свечи и странствующий замок имеют уникальные свойства, связанные с передвижением, а именно:

- **Странствующий замок:** когда замок входит на территорию действием маневра, он может уничтожить один огонь оппонента на этой территории, не важно: пламя земли или один из огней на какой-либо свече врага.
- **Свечи:** во время действия маневра активный игрок может решить удалить (только 1 раз) огонь свечи с передвигаемой свечи для того, чтобы сделать дополнительное передвижение. Оно происходит по тем же правилам, что и любое передвижение, то есть при необходимости размещаются фигурки пламени земли и выполняются действия территорий.

После выполнения этих действий маневр завершен, игрок передает ход следующему игроку в порядке очередности согласно шкале очередности хода.

МАНЕВРЫ

ПРИМЕР

Игрок за клан Золы решает совершить действие маневра, сбрасывает карту свечи с руки и помещает ее слева от планшета Дома изображением вверх.



Потом он решает своим первым движением передвинуть странствующий замок на территорию с действием «Шахта». На ней он размещает фигурку пламени земли и выполняет действие территории (в данном случае получает ресурсы, см. следующий раздел) и уничтожает зеленое пламя, так как каждый раз, когда странствующий замок заходит на территорию, он уничтожает какой-либо огонь оппонента (огонь свечи или пламя земли).



В качестве второго движения он решает передвинуть свечу пилигрима, которая была введена в игру ранее. Он передвигает ее в зеленый регион, на территорию, связанную мостом. Как и в предыдущем движении, он размещает фигурку пламени земли и выполняет действие территории (в данном случае получает карту свечи, см. следующий раздел).



Так как он передвинул свечу, он выбирает (необязательно) передвинуть пилигрима еще раз: играющий за клан Золы убирает один из огней со свечи пилигрима, чтобы подвигать ее еще раз. И он двигает пилигрима на зеленую территорию с действием «Шахта», помещает дополнительную фигурку пламени земли и выполняет еще одно действие территории. На этом его действия закончены, и ход переходит к другому игроку.



ДЕЙСТВИЯ ТЕРРИТОРИЙ

Существует шесть разных действий, которые игрок может совершить, перемещаясь между землями Канделябрии, каждое с разными преимуществами и наградами.



Влияние на проклятие: поместите одно пламя земли перед одной из трех карт проклятий за каждую территорию с таким же символом, на которой у вас есть фигурка пламени земли.



Казармы: возьмите карту тактики с планшета тактики за каждую территорию с таким же символом, на которой у вас есть фигурка пламени земли.



Кузница: вы можете купить один жетон улучшений с планшета улучшений или один храм (из запаса) за каждую территорию с таким же символом, на которой у вас есть фигурка пламени земли. Вы должны оплатить покупку, нельзя взять больше жетонов улучшений, чем вы можете себе позволить (как по стоимости в ресурсах, так и с учетом свободных мест на планшете Дома). Стоимость улучшения зависит от года, в котором активируется это улучшение. Улучшения, чьи свойства активны с первого года, стоят 1 кубик золота, улучшения, чьи свойства активны со второго года, – 2 кубика золота, улучшения, чьи свойства активны с третьего года, – 3 кубика золота. Уровни храмов, с другой стороны, всегда стоят 2 кубика золота, вне зависимости от года, но их количество ограничено.



Шахта: возьмите 1 ресурс любого типа по своему выбору из общего запаса за каждую территорию с таким же символом, на которой у вас есть фигурка пламени земли. Поместите эти ресурсы на свой склад. Любые ресурсы, которые не помещаются на склад, сбрасываются. Игрок может взять любую комбинацию из базовых ресурсов в пределах количества шахт, на которых есть ваше пламя земли.



Поргал: возьмите одну из своих фигурок (свечу или странствующий замок) за каждую территорию с таким же символом, на которой у вас есть фигурка пламени земли, и передвиньте их на одну или более территорий на игровом поле. Это движение не считается действием размещения или маневра и поэтому не дает возможности размещать фигурки пламени земли или выполнять действия, относящиеся к территории, на которую пришла фигурка.



Таверна: возьмите улучшенную карту свечи из соответствующей колоды за каждую территорию с таким же символом, на которой у вас есть фигурка пламени земли. Верните столько карт свечей под низ колоды (можно вернуть и карты свечей Домов), сколько карт вы взяли.

ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ ТЕРРИТОРИИ

ПРИМЕР

Игрок за Орден Сеятелей заходит на территорию своей свечой-исследователем (он также мог перепрыгнуть через 1 территорию, так как это исследователь) и помещает фигурку пламени земли на территорию с символом «Кузница».



Игрок обязан выполнить действие «Кузница», поэтому он считает, на каком количестве территорий с этим символом есть его пламя земли. Всего таких территорий 3, поэтому он может купить любую комбинацию (3 штуки) жетонов улучшений и уровней храма. Игрок решает потратить 2 кубика золота (стоимость уровня храма всегда равна 2), чтобы купить серый храм, и помещает его в регион под номером 6.



Потом он тратит 1 кубик золота, чтобы купить 1 жетон улучшения (жетоны улучшений, чьи свойства активны с первого года, стоят 1 кубик золота) и поместить его на свободное место на своем планшете. Игрок мог бы купить еще один жетон улучшений или храм, но у него нет больше золота, поэтому его действия на этом закончены.



ВАЖНО: вы «контролируете» территорию, если на ней есть хотя бы одна ваша фигура (пламя земли, свеча или замок). Есть ли на этой территории чужие фигуры, не имеет значения.

ПОГАСШЕЕ ПЛАМЯ ЗЕМЛИ

В дополнение к пламени земли, выставленному к картам проклятий по действию «Влияние на проклятие» или по действиям свечей, любое **пламя земли, погашенное другим игроком, может быть помещено игроком в область карт проклятия** (если игрок решает этого не делать, оно отправляется в его запас).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПОГАСШЕГО ПЛАМЕНИ ЗЕМЛИ

ПРИМЕР

Пламя земли клана Золы на данной территории погашено силой свечи, только что размещенной игроком за Рыцарей Света. Поэтому игрок за клан Золы убирает с игрового поля это пламя земли и может поместить его в область любого проклятия. Он решает добавить его к третьему проклятию, повышая количество уже размещенных там своих огней до 4. Если другие игроки не прикрепят свои огни к этой карте проклятия, игрок за клан Золы получит контроль над этим проклятием во время сезона войн.



КОНЕЦ СЕЗОНА ВОЗГОРАНИЯ

Когда у всех игроков не осталось больше карт свечей на руках, данный сезон завершается, и игроки вступают в сезон войн. Если у игрока закончились карты свечей (одни – ушли в сброс, другие – были использованы при размещении), но, по крайней мере, у одного игрока все еще есть хотя бы одна карта свечи, эта фаза продолжается до тех пор, пока у всех не закончатся карты свечей. Игроку, который закончил раньше всех, придется ждать окончания ходов других игроков до начала следующего сезона.

СЕЗОН ВОЙН

В этом сезоне происходят все сражения. Сезон разделен на три этапа:

- Подготовка к военным действиям
- Военные действия
- Окончание военных действий

ПОДГОТОВКА К ВОЕННЫМ ДЕЙСТВИЯМ

Во время этого этапа игроки подготавливают свои карты тактики, а проклятия размещаются на игровом поле. Эта фаза состоит из следующих шагов:

1. Каждый игрок берет все карты тактики (Дома и приобретенные) со своего планшета войны себе в руку.
2. Каждый игрок переворачивает планшет войны на другую сторону.
3. Игроки получают под контроль проклятия, начиная с крайнего левого.

Каждое проклятие уходит под контроль того игрока, чьих фигурок пламени земли больше всего стоит перед этим проклятием.

В случае ничьей контроль получает игрок, который стоит раньше на шкале очередности хода. Как только игрок получил контроль над проклятием, игроки должны убрать все фигурки пламени земли, которые они поставили перед этим проклятием, обратив на их место около планшетов Домов.

Получивший контроль над проклятием игрок также берет фигурку проклятия (или фишку), помещает свой жетон проклятого огня на нее и решает, в какой регион разместить проклятие. Проклятие должно быть размещено в регионе, где есть хотя бы одна фигурка (странствующий замок, свеча или фигурка пламени земли) под контролем этого игрока.

Сразу после размещения активируется и разыгрывается уникальное свойство проклятия. После этого определяется, кто контролирует следующее проклятие. Как только все проклятия разобраны, этап окончен.

Примечание: В том случае, если один игрок получает под контроль больше одного проклятия и использует фигурки вместо фишек, он должен прикрепить 1 огонь свечи на первом, 2 огня свечи – на втором и 3 огня свечей – на третьем проклятии, чтобы отличать их друг от друга.

РАЗМЕЩЕНИЕ ПРОКЛЯТИЯ

ПРИМЕР

Игрок за Ковен «Новая жизнь» и игрок за клан Золы имеют по 3 огня перед картой одного проклятия. Но игрок за клан Золы стоит раньше на шкале очередности хода, поэтому именно он побеждает и берет под контроль это проклятие, прикрепляет один жетон проклятого огня к фишке (или огонь свечи к фигурке). Далее он решает воплотить проклятие в регионе под номером 9 (где у него есть, по крайней мере, одна фигурка), в котором применяется его свойства, а также сила проклятия.



ВАЖНО: любое пламя, погашенное во время сезона войн, возвращается в запас соответствующего игрока.

ВОЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Сражения происходят по очереди, одно за другим, **начиная с региона, непосредственно номер которого следует за номером первой вытянутой карты проклятия** (крайняя левая карта на планшете проклятий) и далее в порядке увеличения номера региона до региона с номером 10 (при наличии), а потом – с региона с номером 1 до возвращения к тому региону, где случилось первое сражение. В каждом регионе сражения происходят независимо друг от друга и только один раз.

Каждое сражение происходит следующим образом:

1. Определите, какие Дома будут участвовать в сражении в этом регионе. Все игроки, у которых в этом регионе на начало сражения есть хотя бы одна фигурка (пламя земли, свеча и/или странствующий замок), считаются участвующими в сражении.

Если в сражении участвует только один игрок, пропустите все следующие пункты и переходите прямо к шагу 7. Этот игрок объявляется победителем в данном регионе.

2. Каждый игрок, участвующий в сражении, выбирает, какие карты тактики он будет разыгрывать во время сражения, но не показывает их остальным игрокам. Можно сыграть до двух карт максимум (и минимум 0 карт), поместив их рубашкой вверх на планшет войны и закрыв ими соответствующие ячейки.

3. Все игроки раскрывают карты одновременно.

4. Согласно очередности хода, начиная с первого игрока, каждый участвующий игрок может сбросить без применения свойств одну (или обе) карту тактики, разыгранную им, чтобы удалить без применения свойств карту тактики, сыгранную другим игроком, которая имеет хотя бы один такой же символ, как и на его сбрасываемой карте. (Некоторые карты тактики имеют символ в правом верхнем углу – перечеркнутый круг, который означает, что данная карта тактики не может нейтрализовать другие карты, но он не защищает ее саму от нейтрализации другими картами).

5. Далее игроки играют оставшимися картами тактики в порядке очередности, сбрасывая их после разыгрывания. Карты тактики сбрасываются до конца сезона, они снова станут доступны игрокам в начале следующего сезона. Если у игрока на планшете войны меньше двух карт тактики (например, его карты нейтрализовали или он решил их не разыгрывать), он применяет те свойства на своем планшете войны, которые не накрыты картами тактики. Эти малые свойства не могут быть нейтрализованы.

6. Игроки подсчитывают боевую силу своих фигурок, победа присуждается игроку с наибольшей суммой боевой силы в регионе. В случае ничьей побеждает в сражении тот игрок, который стоит раньше на шкале очередности хода.

Напоминание: Пламя земли имеет 1 боевую силу, проклятия – 3, странствующие замки – 4, а свечи – столько силы, сколько на них огней.

7. Победивший в сражении игрок получает количество победных очков в зависимости от года, в который произошло сражение: 4 ПО – в первом году, 8 ПО – во втором и 12 ПО – в третьем.

8. И, наконец, если победитель – первый среди участвующих в сражении по шкале очередности хода, он передвигается по этой шкале до тех пор, пока не станет последним среди всех участвующих в конфликте игроков (все огни, соответственно, сдвигаются). Если несколько побежденных оппонентов подпадают под это правило, маркер победителя помещается после маркера последнего из них на шкале очередности хода.

Как только победитель определен, переходите к следующему сражению или к концу военных действий, если все конфликты были разыграны.

СРАЖЕНИЕ

ПРИМЕР

Сейчас идет первый год игры. Клан Золы, Ковен «Новая жизнь» и клан Сеятелей участвуют в сражении в регионе под номером 3, так как у каждого из них в этом регионе есть хотя бы 1 фигурка.

Боевая сила Сеятелей равна 6
(2 фигурки пламени земли + 4 от странствующего Замка);

Боевая сила «Новой жизни» тоже равна 6
(1 фигурка пламени земли + 3 от проклятия + 2 огня от воина);

Боевая сила клана Золы равна 4
(2 фигурки пламени земли + 2 огня от пилигрима).

На шкале очередности хода они находятся в следующей последовательности: клан Золы -> Сеятели -> Новая жизнь

Все три игрока берут свои планшеты войны, переворачивают их и размещают карты тактики (рубашкой вверх, от 0 до 2), которые они хотят разыграть. После этого игроки раскрывают свои карты и, начиная с первого в порядке очередности хода игрока, сбрасывают при желании одну или обе карты тактики, которые они вскрыли, для того, чтобы нейтрализовать (заставить оппонента сбросить) карты тактики, сыгранные другими игроками (при совпадении одного или более символов).

Игрок за клан Золы сбрасывает карту с символами «Зажечь 1/Погасить 1» для того, чтобы отменить карту «Зажечь 2/Погасить 1» игрока за Ковен «Новая жизнь». Далее наступает ход игрока за орден Сеятелей, у него есть карта «Погасить 3» и карта «Зажечь 1/Украсть 2 ресурса» – карта тактики, которая не может нейтрализовать другие карты. Игрок за Сеятелей пасует, как и игрок за Ковен «Новая жизнь».



Теперь пришло время применить свойства карт в порядке очередности хода. Первым – игрок за клан Золы, который гасит огонь/пламя земли Сеятелей, после чего размещает 1 фигурку пламени земли и получает 1 ПО.

В данный момент боевая сила клана Золы равна 5, Сеятелей – 5, Новой жизни – 6.



Игрок за Сеятелей гасит 3 огня/пламени земли (2 огня/пламени земли «Новой жизни» и один клана Золы), размещает 1 фигурку пламени земли и крадет 2 ресурса у игрока за клан Золы.

В данный момент боевая сила клана Золы равна 4, Сеятелей – 6, Новой жизни – 4.



И, наконец, пришла очередь хода игрока за Ковен «Новая жизнь». Он гасит пламя земли клана Золы и размещает еще 3 огня/пламени земли. В данный момент боевая сила клана Золы равна 3, Сеятелей – 5, Новой жизни – 7.



Таким образом, Ковен «Новая жизнь» становится победителем, он получает 4 ПО, так как сражение произошло в течение первого года. Перемещений по шкале очередности хода не происходит, так как игрок за Ковен «Новая жизнь» и так стоит последним.

ОКОНЧАНИЕ ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ

Игроки в этой фазе должны пройти следующие шаги:

1. Перевернуть планшет войны на лицевую сторону.
2. Поместить стопкой все карты тактики на планшет войны (разыгранные, сброшенные и неиспользованные).
3. Сбросить все размещенные карты свечей (исследователей, пилигримов и воинов), поместив их под низ колоды улучшенных карт свечей.
4. Убрать с игрового поля все фигурки свечей (исследователей, пилигримов и воинов).
5. Перевернуть все жетоны регионов на сторону с номером региона.
6. Убрать все карты проклятий этого года в коробку с игрой.
7. Убрать все фигурки проклятий (или фишки с подставками) с игрового поля и поместить их обратно около планшета проклятий.
8. Забрать в руку все карты свечей, которые были отправлены в область маневра (сброся).

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда заканчивается третий год, игра завершена. Добавьте победные очки за улучшения замков к полученным во время игры. После этого игрок с наибольшим количеством победных очков (ПО) объявляется победителем.

В случае ничьей, игрок, который стоит раньше по шкале очередности хода, объявляется победителем.



РЕЖИМ ИГРЫ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

ВСТУПЛЕНИЕ

Игра для 2 игроков в «Проклятие Канделябрии» в целом следует правилам на 3-5 игроков, приведенным выше. Однако некоторые моменты игры отличаются. Различия перечислены ниже и сгруппированы по критерию момента в игре, когда они появляются.

Режим для 2-х игроков – прямая конфронтация двух сил за контроль над Канделябрийей.

Самыми серьезными изменениями являются изменения в картах проклятий и тактики:

- **Проклятия:** у них больше нет боевой силы, и они становятся фактически передвижным указателем того, где происходит сражение. Влияние на проклятие является теперь не способом взять его под контроль, а способом сместить акцент конфликта с региона, где игрок играет, в регион, где он побеждает.
- **Карты тактики** становятся расходным материалом, одно-разовыми предметами, которые разыгрываются одна за другой и приобретаются каждый ход. Это увеличивает силу и весомость свечей и их свойств, а также делает улучшения еще более значимыми.

ПОДГОТОВКА И ВЫБОР ДОМА

Игра будет проходить на стороне для 2-3 игроков игрового поля. Случайным образом определите первого игрока.

Этот игрок определит начальный регион на карте, который он хотел бы занять, после чего он берет соответствующий Дом (смотрите начальную расстановку фракций в таблице в разделе «Порядок хода и начальные компоненты»). Затем другой игрок выбирает регион (и Дом) из двух доступных ему на противоположной стороне игрового поля.

Помимо этой конкретной процедуры в определении того, какой игрок будет играть каким Домом, начальная подготовка проходит как обычно с единственным исключением: жетоны, указывающие количество регионов, будут все размещены стороной с номером вверх.

Размещение проклятия будет таким же, как и в режиме на 3 игроков.

РАЗНИЦА В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ

Есть некоторые изменения в процессе игры.

СЕЗОН ТУМАНА

Во время сезона тумана правила добора карт из колоды проклятий слегка изменяются.

Когда вы берете карты из колоды проклятий, вы тянете не до 2 карт проклятий, а до 3 (и размещаете их на витрине). Вместо того, чтобы переворачивать жетоны региона, каждое проклятие немедленно помещается на игровое поле на территорию с символом «Шахта» того региона, на который идет указание.

В сезон войн сражение будет проходить только в регионах, где находятся фишки проклятия (или фигурки).

Проклятие, оставшееся от предыдущего хода, не перемещается, а просто остается там, где оно было (смотрите раздел «Сезон войн» ниже).

ДЕЙСТВИЯ ТЕРРИТОРИЙ

Действие «Влияние на Проклятие» изменяется на «Передвиньте любое проклятие на одну территорию (не регион) за каждую территорию с тем же символом, на которой у вас есть пламя земли». Это действие теперь позволяет игрокам перемещать фишки (фигурки) проклятий, и тем самым решать, в каких регионах между ними будут происходить сражения. Перемещать проклятия во время сезона войн нельзя.

ПОГАСШЕЕ ПЛАМЯ ЗЕМЛИ

В дополнение к действию «Влияние на проклятие» любое пламя земли, погашенное другим игроком, позволяет переместить любое проклятие на 1 территорию. Таким образом уничтожение пламени земли оппонента становится менее выгодным, так как чем больше урона вы наносите противнику, тем больше у него контроля над тем, в каких регионах будут сражения.

СЕЗОН ВОЙН

В сезоне войн есть несколько изменений. Во-первых, игроки не берут проклятия под свой контроль. Вместо этого регионы, где будут происходить сражения, определяются по тому, где проклятия находятся в начале этого сезона (жетоны региона удобно использовать для обозначения таких регионов).

Второе изменение касается карт тактики, которые должны возвращаться в колоду карт тактики каждый раз, когда они используются или сбрасываются. В базовых правилах игры в игре на 3-5 игроков они все становятся доступными снова после каждого года, однако в игре на 2 для игроков карты тактики одноразовые.

И, наконец, не все карты проклятия сбрасываются, а только первые две слева. Это означает, что только две карты проклятия будут удалены, в то время как третья (без перестановки) останется на следующий год. Таким образом, каждый год будет происходить по три сражения.

КОНЕЦ ИГРЫ

По окончании третьего года игра завершена. Добавьте победные очки за улучшения замков к полученным во время игры. После этого победителем объявляется игрок с наибольшим количеством победных очков (ПО).

В случае ничьей игрок, который стоит раньше на шкале очередности хода объявляется победителем.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Игровой директор: Габриэль Порро

Геймдизайнеры: Габриэль Порро, Давиде Карчелли

Прототип: Мариалуиса Феррати, Пьеро Порро, Джузеппе Капассо

Корректура: April Lott

Ведущие художники: Мирко Требчани, Елена Банди, Дилан Анджелини

Художники:

Андреа Равалья, Ана Паула Биондетти, Андреа Суппа, Брайан Калеффи, Селеста Анджелини, Кристина Чезана, Давиде Молино, Федерика Касагранде, Франческа Багиоли, Франческа Лектер, Гайя Дег'Инноченти, Джорджо Риццо, Кенджи Гонсалес, Маттео Векки, Мария Бенедетта Лиасса, Мартина Савио, Массимилиано Велтри, Мирко Пьерфедеричи, Надя Луонго, Самуэле Зардинони, Селена Креззини, Валентина Бани

Гестировщики:

Амедео Сориа, Ренато Сиерво, Эллиотт Бассан, Мишель Фарадж, Франческо Пагануцци, Риккардо Джанола, Мишель Джанола, Лука Мартинелли, Маттиа Сальси, Никола Пампалони, Диего Ферраглия Франческо Занарди Марко Кинтавалла, Джакомо Боччи, Эдуардо Пасторини, Робин Тюльпан, Николас Руссо, Филиппо Бертоли

Особая благодарность: Франческо Билья, Майклу Рафтопулосу, Майклу Кингу, Роберто ди Мелье, всем нашим друзьям и людям, которые помогли нам осуществить этот проект!

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта: Олег Раптовский.

Отдельная благодарность: Евгений Сенкевич.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Республики Беларусь, Республики Молдова, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА».

СИМВОЛЫ



РОЛИ СВЕЧЕЙ

Каждый раз, когда свеча входит в игру, ей достается роль и пассивное свойство этой роли.



Когда вы двигаете свечу с этой ролью, вы можете пропустить (перепрыгнуть через) одну из территорий и разместить свечу на следующей.



Когда вы двигаете свечу с этой ролью, перейдите с одной территории на другую с таким же символом/свойством.



Когда вы двигаете свечу с этой ролью на какую-либо территорию, выберите 1 свечу оппонента на этой территории и переместите ее на соседнюю территорию.



СВОЙСТВА КАРТ ТАКТИКИ И СВЕЧЕЙ

Если перед символом есть какое-либо цифровое значение, то свойство этого символа повторяется указанное число раз.

Свойства карты тактики всегда применяются на той территории, где происходит сражение. Свойства свечей, наоборот, могут применяться к любой территории на игровом поле.

I

Свойства символов, следующих за этим символом, применяются в первый и последующие годы.

II

Свойства символов, следующих за этим символом, применяются во второй и последующие годы.

III

Свойства символов, следующих за этим символом, применяются в третий год.



Зажечь: это свойство позволяет игроку добавить огонь на Свечу или разместить одну из фигурку пламени земли.



Погасить: это свойство позволяет игроку убрать один огонь со свечи или убрать одну фигурку пламени земли оппонента с игрового поля.



Добор карт тактики: это свойство позволяет игроку взять карту тактики из тех, что находятся изображением вверх на соответствующей витрине.



Разрушение храма: уберите верхний уровень храма и верните его в область улучшений. Свойства этого храма прекращают действовать.



Получение победных очков (ПО): Получите количество победных очков, указанное на цифре перед этим символом. Если цифры нет, получите 1 ПО.



Кража ресурсов: это свойство позволяет игроку забрать любой ресурс у одного из игроков и разместить его на своем складе.



Стоимость в воске: количество кубиков воска, которое необходимо заплатить за размещения свечи.



Стоимость в золоте: количество кубиков золота, которое необходимо заплатить для покупки улучшений или храмов.



СВОЙСТВА КАРТ ПРОКЛЯТИЙ

Каждое свойство применяется в том регионе, где размещается фигурка (или фишка) проклятия. Свойство начинает действовать в момент размещения.

4 /

У этого проклятия 4 единицы боевой силы, а не 3.



Еще раз примените свойство свечи в том регионе, где только что было размещено проклятие. Количество огней на свече не меняется.



Возьмите свечу из того региона, где было размещено проклятие, и переместите ее в любое место на игровом поле.



Разместите храм в том регионе, где появилось проклятие, или получите жетон улучшения бесплатно.



Вы становитесь первым игроком на шкале очередности хода.



Если игрок, контролирующий проклятие, сражается хотя бы с одним оппонентом в том регионе, где было размещено проклятие, он получает удвоенное количество ПО в случае своей победы.



Погасите все пламя земли в том регионе, где размещаете проклятие.

2

Зажгите 2 любых огня (свечи или пламя земли) в том регионе, где размещаете проклятие.

2

Погасите до 2 любых огней (свечи или пламя земли) в регионе, где размещаете проклятие.

СИМВОЛЫ

ДЕЙСТВИЯ ТЕРРИТОРИЙ

Эти свойства применяются каждый раз, когда свеча или странствующий замок приходят на какую-либо территорию и когда размещается пламя земли.



Влияние на проклятие: добавьте пламя земли к одной из трех карт проклятий за каждую территорию с таким же символом, на которой есть ваше пламя земли.



Шахта: возьмите любой ресурс из общего запаса за каждую территорию с таким же символом, на которой есть ваше пламя земли.



Казарма: возьмите одну карту тактики с планшета тактики за каждую территорию с таким же символом, на которой есть ваше пламя земли.



Таверна: возьмите одну улучшенную карту свечи из соответствующей колоды за каждую территорию с таким же символом, на которой есть ваше пламя земли. Верните столько карт свечей под низ колоды, сколько карт вытянули.



Портал: возьмите одну из своих свечей или странствующий замок за каждую территорию с таким же символом, на которой есть ваше пламя земли, и передвиньте их на одну или более территорий по игровому полю.



Кузница: можно купить жетон улучшений или храм с планшета улучшений за каждую территорию с таким же символом, на которой есть ваше пламя земли. Храм стоит 2 золота, жетоны улучшений – 1 золото за каждый год.

УЛУЧШЕНИЯ ЗАМКА



Когда размещаете свечу, украдите один ресурс.



Ваш исследователь может перепрыгнуть через еще одну дополнительную территорию, когда передвигается.



Когда размещаете свечу, получите 1 ПО.



Когда размещаете проклятие, получите 1 карту тактики.



Когда размещаете свечу, зажгите 1.



Когда размещаете свечу, погасите 1.



У ваших проклятий +1 к боевой силе.



Когда размещаете храм, получите 1 ПО.



У вашего странствующего замка +1 к боевой силе.



Ваш воин выталкивает свечу оппонента на 1 дополнительную территорию.



Начиная со второго года, считается, что у вас на одну территорию с шахтой больше.



Начиная со второго года, считается, что у вас на одну территорию с символом влияния на проклятие больше.



Начиная со второго года, считается, что у вас на одну территорию с казармой больше.



Начиная со второго года, считается, что у вас на одну территорию с таверной больше.



Начиная со второго года, считается, что у вас на одну территорию с кузницей больше.



Начиная со второго года, считается, что у вас на одну территорию с порталом больше.



Начиная со второго года, у ваших проклятий +1 к боевой силе.



Начиная со второго года, каждый раз, когда размещаете храм, зажгите 1.



В конце игры получите 2 ПО за каждую территорию с влиянием на проклятие под вашим контролем.



В конце игры получите 2 ПО за каждую территорию с казармой под вашим контролем.



В конце игры получите 2 ПО за каждую территорию с таверной под вашим контролем.



В конце игры получите 2 ПО за каждую территорию с кузницей под вашим контролем.



В конце игры получите 2 ПО за каждую территорию с порталом под вашим контролем.



Начиная с третьего года, при каждом розыгрыше карты тактики (то есть она не должна быть нейтрализована) зажгите 1.



Начиная с третьего года, при каждом розыгрыше карты тактики (то есть она не должна быть нейтрализована) погасите 1.



Начиная с третьего года, при каждом розыгрыше карты тактики (то есть она не должна быть нейтрализована) украдите 2 ресурса.



Начиная с третьего года, при каждом розыгрыше карты тактики (то есть она не должна быть нейтрализована) получите 1 ПО.



Начиная с третьего года, у ваших проклятий +1 к боевой силе.



В конце игры получите 1 ПО за каждый кубик воска или золота, имеющийся на вашем складе.



В конце игры получите 1 ПО за каждую имеющуюся у вас карту тактики.



В конце игры получите 1 ПО за каждое ваше пламя земли на игровом поле.



В конце игры получите 1 ПО за каждую территорию с шахтой под вашим контролем.



Начиная с третьего года, каждый раз при размещении храма погасите 1.

СВОЙСТВА ХРАМОВ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ



Любой, кто разместит на поле этот храм, и любой, кто разрушит его, получит 4 ПО.



В регионе, где находится этот храм, во время сезона войн победа присуждается тому Дому, который имеет наименьшую боевую силу в этом регионе (если у него есть хотя бы одна активная фигурка в этом регионе).



Начиная с третьего года, каждый раз при размещении храма погасите 1.

СИМВОЛЫ ДОМОВ И УЛУЧШЕНИЯ ЗАМКА



КЛАН ЗОЛЫ



Когда двигается одна из ваших свечей, она может игнорировать территории с вашим пламенем земли и пропускать (перепрыгивать) их при движении.



Начиная со второго года, считается, что у вас на одну территорию с таверной больше.



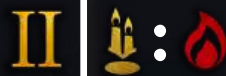
Начиная с третьего года, ваши воины выталкивают свечу оппонента на 1 дополнительную территорию.



ОРДЕН СЕЯТЕЛЕЙ



Когда вы размещаете свечу, можете разместить ее на любой территории.



Начиная со второго года, каждый раз при размещении свечи зажгите 1.



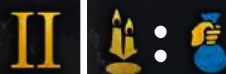
В конце игры получите 2 ПО за каждую контролируемую вами территорию с проклятием.



ГИЛЬДИЯ МАСТЕРОВ-ИНЖЕНЕРОВ



Когда вы сбрасываете карту свечи при выполнении действия «Маневр», можете выполнить действие территории «Кузница».



Начиная со второго года, каждый раз при размещении свечи украдите 1 ресурс.



Начиная с третьего года, каждый раз при розыгрыше карты тактики (то есть она не должна быть нейтрализована) получите 1 ПО.



РЫЦАРИ СВЕТА



Каждый раз при размещении или разрушении храма в регионе вы можете передвинуть имеющуюся у вас свечу на любую территорию этого региона. Не размещайте храмы, огни или пламя земли и не активируйте свойства территорий при выполнении этого передвижения.



Начиная со второго года, считается, что у вас на одну территорию с казармой больше.



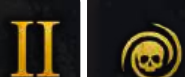
В конце игры получите 1 ПО за каждое ваше пламя земли на игровом поле.



КОВЕН «НОВАЯ ЖИЗНЬ»



Когда вы берете улучшенную карту свечи, возьмите 3 карты вместо одной.



Начиная со второго года, считается, что у вас на одну территорию с символом влияния на проклятие больше.



Начиная с третьего года, у ваших проклятий +1 к боевой силе.



ОБЩЕЕ ДЛЯ ВСЕХ ДОМОВ



Только один странствующий замок может находиться на одной конкретной территории одновременно. Когда замок входит на территорию действием маневра, он может уничтожить один огонь оппонента на этой территории, не важно: пламя земли или один из огней на какой-либо свече врага.

ЗАДАНИЯ И УВЯДАНИЕ



КОМПОНЕНТЫ



24 карты заданий



16 карт увядания



ДОПОЛНЕНИЕ «ЗАДАНИЯ»

Это дополнение добавляет в игру 24 карты заданий, разделенные на два типа: ежегодные задания и иерархические. Каждая карта заданий, вне зависимости от типа, содержит требование, при выполнении которого игрок получит определенное количество победных очков. Разница между заданиями разного типа заключается в том, когда и как игрок получит награду, а не в самой награде.

ЕЖЕГОДНЫЕ ЗАДАНИЯ

Ежегодные задания – задания, которые могут быть выполнены только одним игроком каждый год. Когда игрок выполняет задание, разместите фигурку пламени земли цвета такого игрока на эту карту задания, чтобы показать, что оно выполнено, и не дать другим игрокам получить за него ПО в этом году.

После этого игрок получает то количество победных очков, которое он получил бы, победив в сражении в регионе в этом году (4 победных очка в первом году, 8 ПО – во втором и 12 ПО – в третьем).

Фигурки пламени с ежегодных заданий возвращаются игрокам во время каждого сезона тумана, с данного момента задания снова доступны для выполнения.

Игрок может выполнять одно и то же задание неоднократно в разные годы.

ИЕРАРХИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ

Иерархические задания – задания, которые действуют на протяжении всей игры (пока их не выполнили), но их награды доступны только первым трем игрокам, которые их выполняют. Каждая карта имеет три ячейки для того, чтобы обозначить то количество раз (три), которое может быть выполнено за игру.

Когда игрок выполняет это задание, разместите фигурку пламени земли цвета Дома этого игрока на одну из ячеек для того, чтобы обозначить ее закрытие и не дать другим игрокам поставить на эту ячейку свою фигурку. Далее игрок получает победные очки согласно положению на карте: 12 победных очков, если занимает 1 место (первую ячейку), 8 ПО – за второе (вторую ячейку) и 4 ПО – за третье (третью ячейку). Победные очки начисляются немедленно, сразу после того, как ячейка закрывается фигуркой игрока.

Игрок может выполнить одно и то же задание несколько раз даже в течение одного года или даже сезона.

ПОЛУЧЕНИЕ ЗАДАНИЙ

Способы получения заданий зависят от режима игры.

ОБЫЧНЫЙ РЕЖИМ

Обычный игровой режим (3-6 игроков): оба типа заданий доступны. Перетасуйте оба типа карт заданий вместе. Каждый игрок получает две карты заданий в начале игры во время подготовки к игре. Одну из двух карт игрок оставляет себе, это будет его личное задание (секретная цель, которую надо выполнить), а вторая карта выкладывается около игрового поля, создавая тем самым набор общих заданий, которые все игроки могут выполнять.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Это дополнение несовместимо с одиночным режимом.

ИГРА НА 2 ИГРОКОВ

Оба типа заданий доступны в этом режиме игры. Правила игры совпадают с правилами для обычного режима игры, с двумя изменениями:

- первое: второе место (ячейка) каждого иерархического задания заблокировано, и победные очки за него получить нельзя. Чтобы обозначить это, используйте фигурку пламени не используемого в игре Дома;
- второе: во время первого года ежегодные задания недоступны. В начале сезона возгорания разместите на этих картах фигурки пламени не используемых в игре Домов, чтобы заблокировать их (они убираются согласно правилам в начале сезона тумана второго года).



ВЫПОЛНЕНИЕ ИЕРАРХИЧЕСКОГО ЗАДАНИЯ

ПРИМЕР

Игрок за клан Золы только что разместил пилигрима, который является его третьей свечей. Игрок за клан Золы – третий игрок, который разместил 3 свечи, поэтому он занимает третье место (ячейку) на карте заданий. Другие ячейки уже заняты. Он получает 4 ПО, и, так как карта заданий завершена (все ячейки закрыты), ее можно убрать из игры.



СПИСОК ЗАДАНИЙ

ЕЖЕГОДНЫЕ

- | | | | |
|-----------|---|------------|----------------------------------|
| | Постройте храм. | I | Купите улучшение 1-го года. |
| | Разружьте храм. | II | Купите улучшение 2-го года. |
| 1° | Возьмите под контроль первое проклятие. | III | Купите улучшение 3-го года. |
| 2° | Возьмите под контроль второе проклятие. | | Погасите пламя земли. |
| 3° | Возьмите под контроль третье проклятие. | 6 | Возьмите под контроль регион №6. |
| | Погасите все огни какой-либо свечи. | | Нейтрализуйте карту тактики. |

ИЕРАРХИЧЕСКИЕ

- | | | | |
|-----------|--|----------|--|
| | Победите в сражении с помощью серого храма. | | Победите в сражении с проклятием оппонента в регионе. |
| | Победите в сражении в регионе с белым храмом. | | Победите в сражении с проклятием под вашим контролем в регионе. |
| | Победите в сражении в регионе с черным храмом. | 2 | Нейтрализуйте обе карты тактики одного игрока в одном и том же сражении. |
| 3° | Разместите все три свечи в этот ход. | 6 | Получите не менее 6 кубиков ресурсов за одно действие. |
| | Погасите последний огонь свечи, используя замок. | 3 | Купите 3 улучшения или храма одним действием. |
| | Погасите последний огонь свечи, используя свечу. | 3 | Получите не менее 3 карт тактики одним действием. |

ВЫПОЛНЕНИЕ ЕЖЕГОДНОГО ЗАДАНИЯ

ПРИМЕР

В этом примере игрок за клан Золы только что построил храм, и, так как задание было общим (и никто его в этом году еще не выполнил), он выполняет это задание. Игрок за клан Золы помещает свое пламя земли на карту заданий и получает 8 ПО.



ЗАДАНИЯ И УВЯДАНИЕ

ДОПОЛНЕНИЕ «УВЯДАНИЕ»

Те, кто наделен большей силой, растут первыми. С тех пор, как Дома начали пытаться взять под контроль проклятие, совершая жертвоприношения, над ними нависла новая угроза – увядание. Оно пошло по рядам живых свечей, изменяя их самих, их приоритеты и ценности.

Это дополнение добавляет карты с особыми способностями, похожими на карты тактики. Их использование, однако, отличается. Игроки получают карты увядания во время сезона войны, каждый раз, когда игрок пытается взять под контроль проклятие, он терпит неудачу. Эти карты размещаются на планшете войны и изменяют имеющиеся на нем способности, добавляя новые тактические преимущества и способности для Домов.

Это дополнение не совместимо с соло-режимом.

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ УВЯДАНИЯ

Во время подготовки к игре, разместите карты увядания стопкой рубашкой вверх рядом с картами проклятий. Каждый Дом, который оказывается вторым (в случае ничьей за второе место, обратитесь к шкале порядка хода) в гонке за получение силы проклятия, берет одну карту увядания. Эта карта должна быть немедленно размещена на планшете войны, что приведет к изменению одной из обычных способностей на усиленную. Этот эффект длится до конца текущего сезона войны.

Если получилось так, что должен взять третью карту увядания (на всех трех проклятиях он оказался вторым), ему необходимо сначала сбросить одну из двух предыдущих и только потом разместить новую. Сброшенные карты отправляются под низ колоды увядания (у карт увядания нет стопки сброса).

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ УВЯДАНИЯ

ПРИМЕР

Игрок за клан Золы имеет 2 пламени земли на карте проклятия, так что он лишь второй в гонке за получение этой карты проклятия, и поэтому он получает 1 карту увядания. Он размещает ее на своем планшете войны в ячейке с символом «Погасить». Теперь у планшета войны новая способность.



СПОСОБНОСТИ КАРТ УВЯДАНИЯ



Передвинуть свою свечу на 1 территорию.



Получить 1 ПО или зажечь 1.



Получить карту тактики.



Погасить 1 или украсть 1 ресурс.



Украсть 1 ПО.



Зажечь 1 или украсть 1 ресурс.



Уничтожить храм.



Украсть 1 ресурс или получить 1 ПО.

ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

ДОПОЛНЕНИЕ «6-Й ИГРОК»

Дополнение добавляет новые механики исследования и новый Дом для игры – **Династия Химеры**. Дополнение добавляет возможность играть в составе **до 6 игроков**. В дополнении также появляются **новые карты свечей**.



ДОПОЛНЕНИЕ «СОЛО-РЕЖИМ»

Это дополнение добавляет механику возвышенностей для игр на несколько игроков, режим для соло-игры, а также **100 новых карт**.



В соло-режиме для каждого сценария выполняется специальная подготовка, в которой начальные войска Дома чрезвычайно малы, и игрок сражается против одного или двух других Домов. Игрок за ограниченное количество ходов должен победить все войска на игровом поле вокруг имеющейся у него цели или победить все свечи домов, присутствующие на игровом поле.



ДОПОЛНЕНИЕ «АРМИИ КАНДЕЛЯБРИИ»

Дополнение добавляет в игру **128 миниатюр** для замены пламени земли из базовой игры, а также миниатюры для 3 проклятий.





LUNAR OAK
STUDIO

