

ПРАВИЛА

ПРАВИЛА ИГРЫ

ВОЗРОЖДЕНИЕ

РАЙНЕР КНИЦА

10+
ЛЕТ

2-4
ИГРОКА

60
МИН

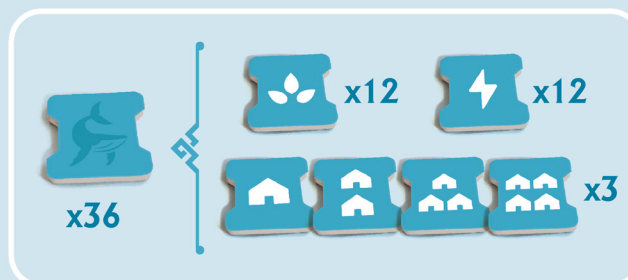
MIGHTY
BOARDS

ШОТЛАНДИЯ

После череды бедствий, приведших цивилизацию к упадку, сообщества по всему миру возрождаются из пепла в гармонии с природой. Шотландия лежит в руинах, и древние кланы взяли на себя задачу по восстановлению своей страны. Как вожди кланов вы будете бороться за стратегический контроль над страной и ее великолепными замками.

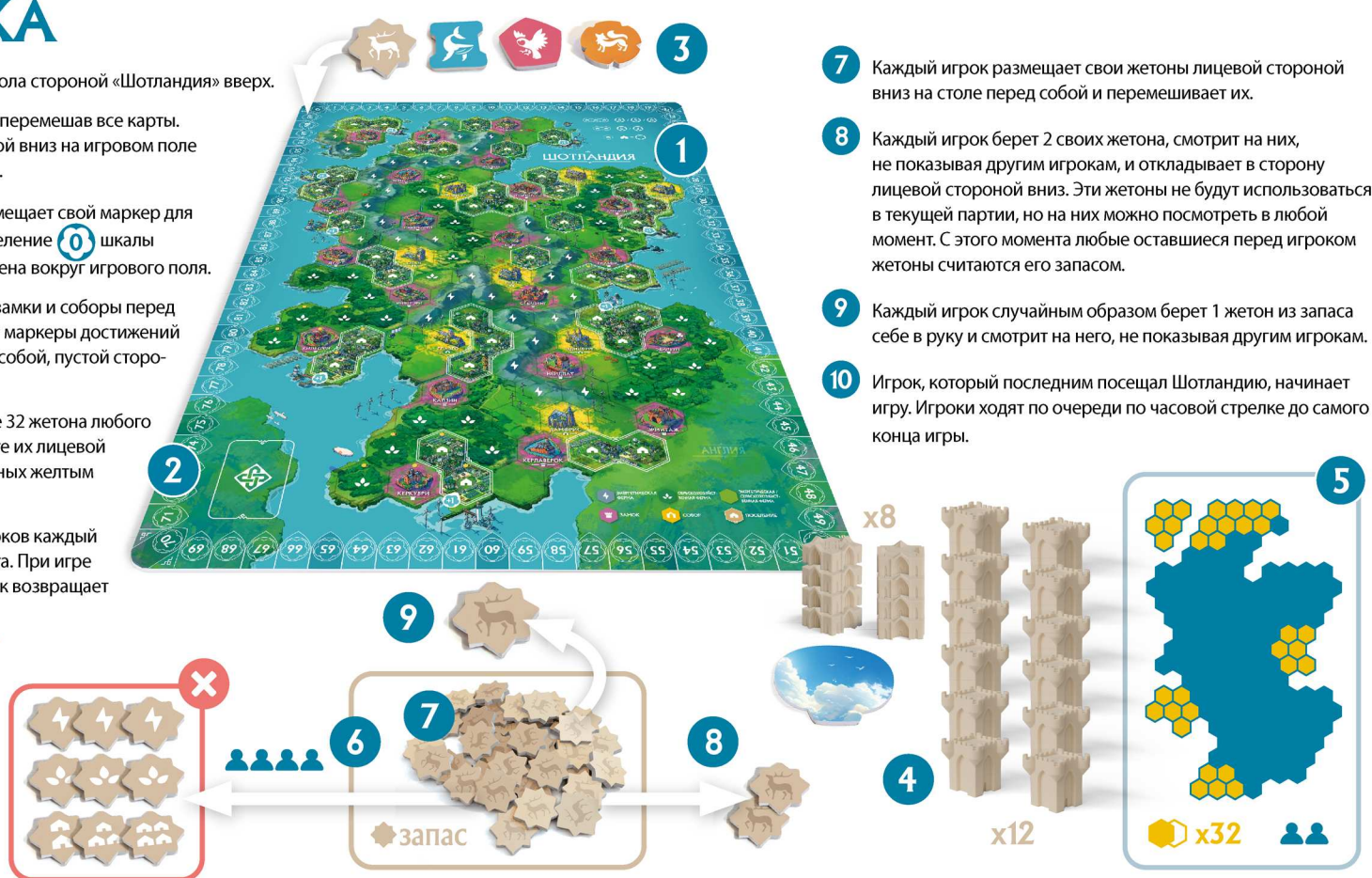
КОМПОНЕНТЫ

- 1 игровое поле «Шотландия»
- 32 карты заданий с соответствующей рубашкой
- 4 памятки
- 32 собора (4 цветов) по 8 на каждого игрока
- 48 замков (4 цветов) по 12 на каждого игрока
- 8 маркеров достижений ПО (4 цветов) по 2 на каждого игрока
- 4 маркера ПО (4 цветов) по 1 на каждого игрока
- 144 жетона (4 цветов) по 36 на каждого игрока
Плюс 4 запасных пустых жетона



ПОДГОТОВКА

- 1 Выложите игровое поле в центре стола стороной «Шотландия» вверх.
- 2 Сформируйте колоду карт заданий, перемешав все карты. Разместите колоду лицевой стороной вниз на игровом поле в предназначенном для этого месте.
- 3 Каждый игрок выбирает цвет и размещает свой маркер для подсчета победных очков (ПО) на деление 0 шкалы победных очков, которая расположена вокруг игрового поля.
- 4 Каждый игрок размещает все свои замки и соборы перед собой. Затем все игроки размещают маркеры достижений ПО с одной пустой стороной перед собой, пустой стороной вверх.
- 5 При игре на 2 игроков возьмите 32 жетона любого неиспользуемого цвета и разместите их лицевой стороной вниз на ячейках, отмеченных желтым шестиугольным символом.
- 6 При игре на 3 или 4 игроков каждый игрок берет все жетоны своего цвета. При игре на 5 игроков каждый игрок возвращает следующие компоненты в коробку:
 - 3 жетона энергетических ферм
 - 3 жетона сельскохозяйственных ферм
 - по 1 жетону поселения каждого значения: 2, 3 и 4.



- 7 Каждый игрок размещает свои жетоны лицевой стороной вниз на столе перед собой и перемешивает их.
- 8 Каждый игрок берет 2 своих жетона, смотрит на них, не показывая другим игрокам, и откладывает в сторону лицевой стороной вниз. Эти жетоны не будут использоваться в текущей партии, но на них можно посмотреть в любой момент. С этого момента любые оставшиеся перед игроком жетоны считаются его запасом.
- 9 Каждый игрок случайным образом берет 1 жетон из запаса себе в руку и смотрит на него, не показывая другим игрокам.
- 10 Игрок, который последним посещал Шотландию, начинает игру. Игроки ходят по очереди по часовой стрелке до самого конца игры.

Цель игры

Наберите как можно больше победных очков, стратегически размещая жетоны для строительства энергетических ферм, размещения сельскохозяйственных ферм и образования поселений в Шотландии. Получите дополнительные очки, выполняя личные задания, полученные в соборах, забирая замки под свой контроль и открывая порты. Игра заканчивается в тот момент, когда все игроки размещают все свои жетоны. Затем игроки сравнивают количество полученных ими победных очков и определяют победителя.

Ход игры

В свой ход выполните 3 действия в следующем порядке:

1. Разместите жетон из руки на игровом поле.
2. Получите ПО за этот жетон.
3. Возьмите 1 жетон из своего запаса себе в руку.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

1. Размещение жетонов

В начале вашего хода вы становитесь активным игроком. Разместите жетон из своей руки лицевой стороной вверх на незанятой шестиугольной ячейке на игровом поле, символ на которой совпадает с символом на жетоне (☘, ⚡ или 🏠). Ячейка с жетоном игрока на ней с этого момента считается занятой. Нельзя размещать жетоны на ячейки соборов, замков, а также на водные ячейки.

Следующие правила применяются при размещении жетонов:

☘ СЕЛЬСКОХОЗЯЙСТВЕННЫЕ ФЕРМЫ

Вы можете разместить жетон сельскохозяйственной фермы только на ячейке с символом сельскохозяйственной фермы или на пустой ячейке (ячейке без символов).

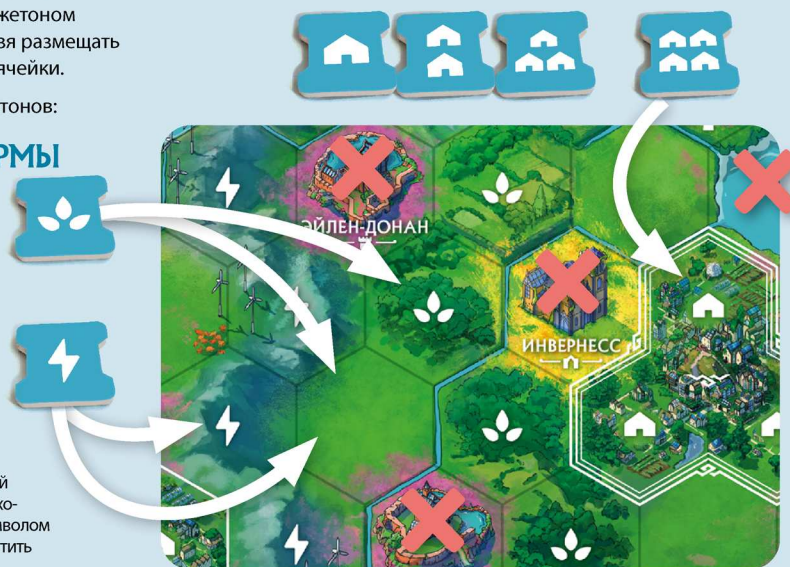
⚡ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ ФЕРМЫ

Вы можете разместить жетон энергетической фермы только на ячейке с символом энергетической фермы или на пустой ячейке (ячейке без символов).

Исключения: Если в свой ход вы пытаетесь разместить жетон энергетической фермы, но на игровом поле нет незанятых ячеек с символом энергетической фермы или пустых ячеек, вы можете разместить этот жетон на ячейке с символом сельскохозяйственной фермы. Точно так же, если вы пытаетесь разместить жетон сельскохозяйственной фермы, но на игровом поле нет незанятых ячеек с символом сельскохозяйственной фермы или пустых ячеек, вы можете разместить указанный жетон на ячейке с символом энергетической фермы.

🏠 ПОСЕЛЕНИЯ

Вы можете разместить жетон поселения только на ячейке с символом поселения 🏠. Жетоны поселений могут быть с 1, 2, 3 или 4 символами поселений. Количество имеющихся символов поселений показывает, сколько влияния принесет этот жетон при размещении его в поселении (см. «Поселения» на странице 3).



2. Получение ПО за размещение жетонов

После размещения вашего жетона на игровом поле подсчитайте количество ПО, которые вы получаете за это размещение, и немедленно переместите свой маркер ПО вперед по шкале ПО на соответствующее количество делений. Жетоны приносят ПО следующим образом:

СЕЛЬСКОХОЗЯЙСТВЕННЫЕ ФЕРМЫ

Когда вы размещаете жетон сельскохозяйственной фермы, получите 1 ПО за каждый жетон в области из сельскохозяйственных ферм, которую вы только что создали или в которую вы добавили жетон, включая жетон, который вы только что разместили.

Область из сельскохозяйственных ферм состоит из смежных жетонов сельскохозяйственных ферм 1 цвета.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ ФЕРМЫ

Когда вы размещаете жетон энергетической фермы, получите 1 ПО за каждый жетон в области из энергетических ферм, которую вы только что создали или в которую вы добавили жетон, включая жетон, который вы только что разместили.

Область из энергетических ферм состоит из смежных жетонов энергетических ферм 1 цвета.



Примечание: Хотя очки за жетоны сельскохозяйственных ферм и за жетоны энергетических ферм начисляются одинаковым образом, они не создают смешанные области. **Только жетоны одного цвета и типа создают области.**

Пример А: Хотя синий игрок размещает свой жетон энергетической фермы на соседней ячейке с ранее размещенным жетоном энергетической фермы, жетоны не создают область, так как второй жетон принадлежит бежевому игроку. Синий игрок немедленно получает 1.



Пример Б: Бежевый игрок размещает еще один жетон энергетической фермы на соседней ячейке со своим размещенным ранее жетоном энергетической фермы. Они создают область из двух совпадающих по цвету и типу жетонов, поэтому бежевый игрок немедленно получает 2.



ПОСЕЛЕНИЯ

ПО за поселение начисляются в тот момент, когда все ячейки, из которых состоит поселение, оказываются заняты. Игроки получают ПО в зависимости от влияния, которое они имеют в поселении. Общее значение влияния игрока в поселении равно количеству символов поселения на всех жетонах поселений его цвета в этом поселении.



1 МАЛОЕ ПОСЕЛЕНИЕ (состоит из 1 ячейки, обведенной одной линией)

Разместите жетон поселения в единственной незанятой ячейке поселения и немедленно получите количество ПО, равное влиянию этого жетона (числу символов поселения на нем).

2 СРЕДНЕЕ ПОСЕЛЕНИЕ (состоит из 2 ячеек, обведенных двойной линией)

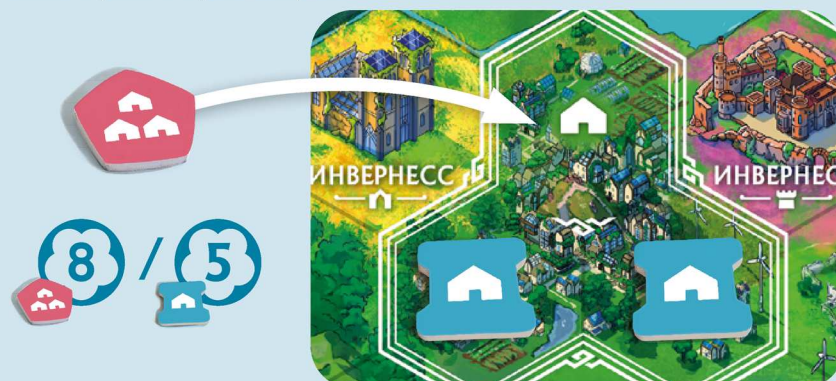
Когда обе ячейки заняты, игрок с наибольшим влиянием (количеством символов поселений на жетонах его цвета) в поселении немедленно получает 5. Второй (если он есть) игрок получает 3. В случае спорной ситуации игрок, завершивший поселение, проигрывает и получает 3, второй игрок получает 5. Если всего один игрок владеет всем средним поселением, он получает 5 + 3 = 8.

Пример: Розовый игрок размещает жетон поселения рядом с жетоном синего игрока, обе ячейки в среднем поселении теперь заняты. Розовый игрок имеет 2 влияния в этом поселении, а синий – 1, поэтому розовый игрок получает 5, а синий получает 3.



3 КРУПНОЕ ПОСЕЛЕНИЕ (состоит из 3 ячеек, обведенных тройной линией)

Когда все 3 ячейки заняты, игрок с самым наибольшим влиянием (количеством символов поселений на жетонах его цвета) в поселении получает 8, а игрок на втором месте по влиянию получает 5. Другие игроки с меньшим количеством влияния не получают ПО. Если у игрока несколько жетонов в этом поселении, их значение складывается для определения общего значения влияния в этом поселении. Если все поселение занято жетонами одного игрока, он получает 8 + 5 = 13. Игрок, завершивший поселение, при спорной ситуации проигрывает. Дальнейшие спорные ситуации решаются в пользу игрока по часовой стрелке от игрока, завершившего поселение.



Пример: У синего игрока – два жетона, по одному влиянию на каждом. Розовый игрок размещает жетон, на котором 3 влияния. Все ячейки в крупном поселении теперь заняты. У розового игрока – больше влияния, чем у синего игрока, поэтому розовый игрок получает 8, а синий – 5.

ПОРТЫ:

Каждый раз, когда игрок размещает жетон поселения на ячейке с портом, он немедленно получает 1.

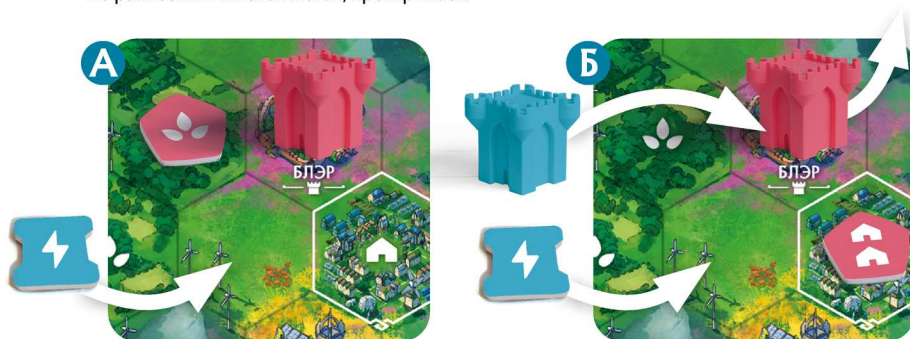
Если эта ячейка – единственная или последняя в поселении, также происходит начисление ПО за все поселение.



ЗАМКИ

Игроки берут под свой контроль замки, занимая больше ячеек, соседних с ячейкой замка, чем у других игроков. Если ваш жетон – первый размещенный жетон на соседней с замком ячейке, разместите 1 из ваших замков на ячейке замка для того, чтобы показать, что в настоящий момент вы контролируете этот замок.

Если вы размещаете жетон на ячейке, соседней с ячейкой замка, на которой уже стоит замок одного из игроков, определите, кто из вас теперь занимает больше ячеек, соседних с ячейкой замка. Если в настоящий момент вы занимаете больше соседних ячеек, вы получаете контроль над замком. Верните замок другого игрока в его запас и замените его одним из своих замков. Если игроки занимают равное количество соседних с ячейкой замка ячеек, спорная ситуация разрешается в пользу игрока с самым большим количеством жетонов энергетических и сельскохозяйственных ферм, соседних с ячейкой замка. Если спорная ситуация сохраняется и после подсчета жетонов ферм, тогда игрок, только что разместивший свой жетон, проигрывает.



Примеры:

А Синий игрок размещает жетон энергетической фермы рядом с ячейкой замка, на которой стоит замок розового игрока. У обоих игроков по одному жетону в ячейках, соседних с замком, поэтому возникает спорная ситуация. Розовый игрок сохраняет контроль над замком.

Если позднее в игре синий игрок разместит еще один жетон на соседней с ячейкой замка ячейке, то у него будет больше жетонов и тогда он возьмет этот замок под свой контроль, заменив замок розового игрока своим замком.

Б У розового и синего игроков по 1 жетону на соседних с замком ячейках. Однако жетон синего игрока – жетон энергетической фермы, а жетон розового игрока – жетон поселения, поэтому синий игрок получает контроль над замком, так как он занимает больше соседних с замком ячеек жетонами ферм. Синий игрок заменяет замок розового игрока одним из своих замков.

СОБОРЫ

Размещая жетоны на соседних с собором ячейках, вы получаете карты заданий, содержащие цели, за выполнение которых начисляются победные очки.

Когда вы первый раз размещаете жетон на соседней с собором ячейке, разместите 1 из ваших соборов на эту ячейку собора. Если на указанной ячейке уже есть собор, поставьте ваш собор поверх ранее размещенного. Возьмите 1 карту задания с верха колоды карт заданий, прочитайте ее про себя для того, чтобы узнать, какое вам выпало задание, после чего положите эту карту лицевой стороной вниз перед собой так, чтобы только вы знали, в чем заключается это задание.

Вы можете получить только 1 карту с каждой ячейки собора. На игровом поле есть 8 разных ячеек соборов, поэтому вы можете получить максимум 8 карт заданий во время игры.

3. Новый жетон

После того, как вы получили победные очки за только что размещенный жетон, закончите свой ход, взяв жетон из своего запаса в руку. Посмотрите на него, не показывая другим игрокам. Этот жетон вы разместите во время вашего следующего хода. Следующий игрок по часовой стрелке теперь может сделать свой ход.



Важно: вы выполняете условие на карте задания, даже если делите лидерство с другими игроками по указанному на карте критерию. Проще говоря, вы выполняете условие, если у каждого другого игрока не больше того, что указано в карте, чем у вас. На картах об этом стоит напоминание: «При равенстве условие также выполняется».

ФИНАЛЬНОЕ НАЧИСЛЕНИЕ ПО

ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ,

когда все игроки размещают все свои жетоны из запаса на игровом поле. После этого игроки получают победные очки за следующее:



Примечание: Когда количество ваших ПО достигает 100, переверните ваш маркер достижений ПО с пустой стороны на сторону «100». Если количество ПО достигло 200, поменяйте ваш маркер достижений ПО на маркер с цифрой «200» и переверните его в тот момент, когда количество ваших ПО достигнет 300.

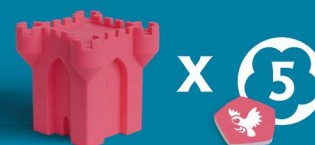
1. Незавершенные поселения

В конце игры каждый жетон поселения в поселении, где все еще есть незанятые ячейки, приносит победные очки таким образом, как если бы он был единственным жетоном в малом поселении. Другими словами, игроки получают количество победных очков, равное влиянию своих жетонов поселения в незавершенных поселениях.



2. Замки

В конце игры игроки получают по 5 за каждый замок под своим контролем на игровом поле.



3. Карты заданий

И, наконец, игроки вскрывают свои карты заданий и получают победные очки за выполнение условий на своих картах.

Примечание: Каждая карта «Соборная награда» приносит 3 в любом случае, при этом выполнять какие-то условия не требуется.



Как только было завершено финальное начисление ПО, игрок с наибольшим количеством ПО объявляется победителем.

Ничья при определении победителя разрешается в пользу игрока, который контролирует замок в Эдинбурге (отмечен на игровом поле белым символом трилистника). Если никто из игроков, претендующих на первое место, не контролирует замок в Эдинбурге, то выигрывает игрок, контролирующий замок в Стерлинге (отмечен на игровом поле белым символом трилистника), даже если этот игрок не претендовал на первое место.



ПРАВИЛА
ПРОДВИНУТЫЙ РЕЖИМ

ВОЗРОЖДЕНИЕ

РАЙНЕР КНИЦА



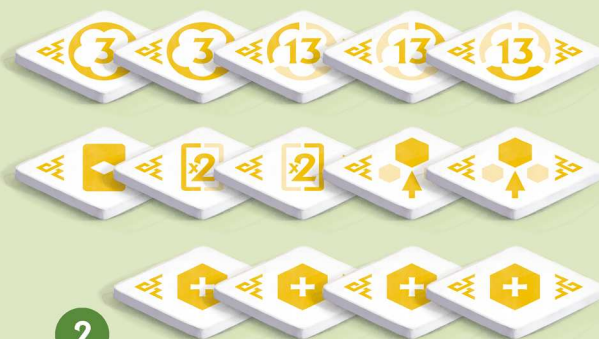
ИРЛАНДИЯ

Пока шотландцы работают над возрождением своей родной страны, ирландские кланы также жаждут возродить былую славу своих кельтских общин. Какой клан сделает самый большой вклад в восстановление Изумрудного острова?

КОМПОНЕНТЫ

Следующие компоненты необходимы для игры на стороне игрового поля «Ирландия».

- 1 игровое поле «Ирландия»
- 14 жетонов наград круглых башен
- 12 карт общих заданий с соответствующей рубашкой
- 4 маркера удвоения (4 цветов), по 1 на каждого игрока



Вы также будете использовать компоненты, используемые для игры на стороне «Шотландия»:

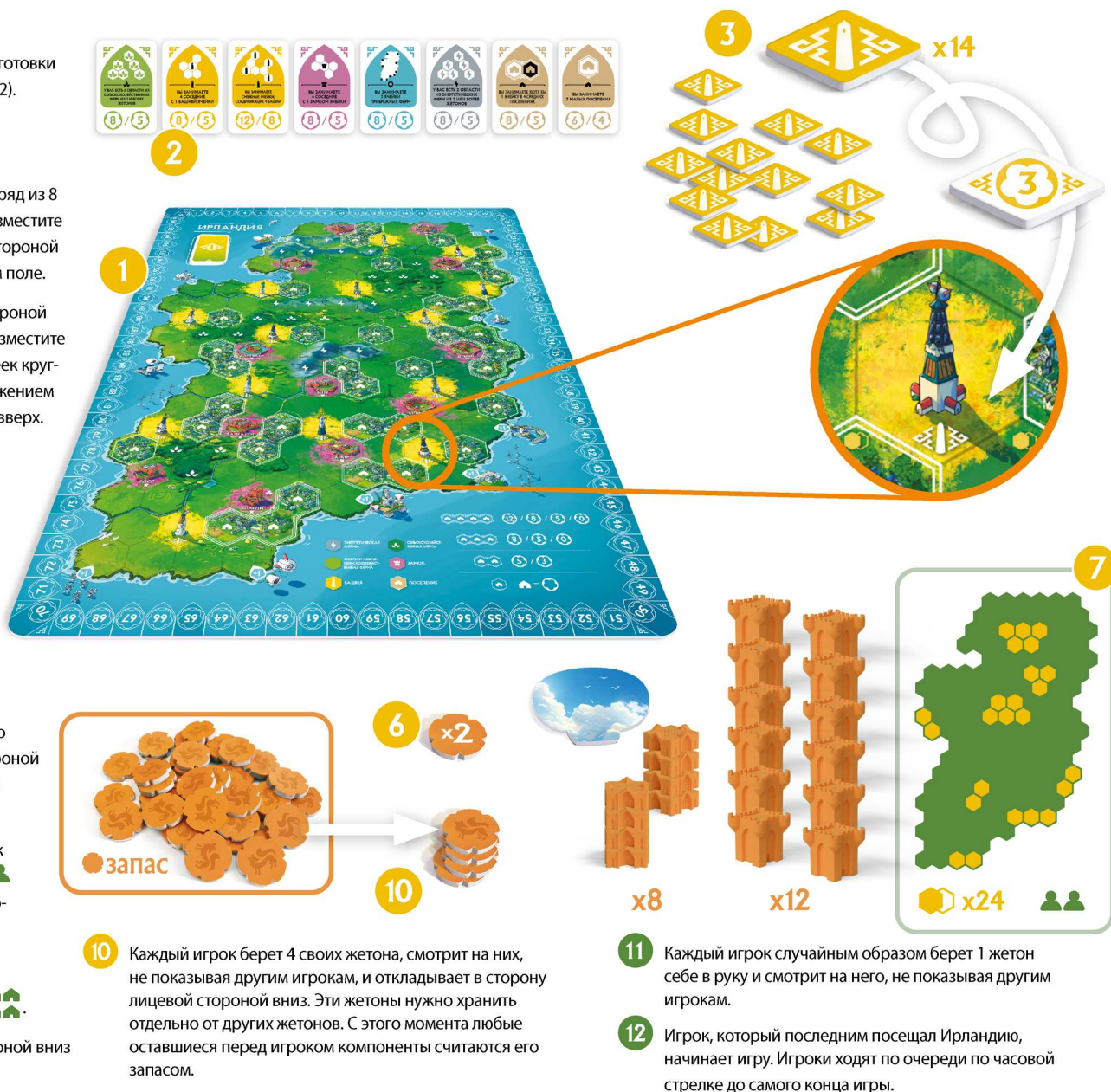
- 144 жетона (4 цветов) – по 36 на каждого игрока
- 32 собора (4 цветов) – по 8 на каждого игрока
- 48 замков (4 цветов) – по 12 на каждого игрока
- 8 маркеров достижений ПО (4 цветов) – по 2 на каждого игрока
- 4 маркера ПО (4 цветов) – по 1 на каждого игрока
- 4 памятки



Вам не понадобятся карты заданий, используемые для игры на стороне «Шотландия».

Пункты, выделенные желтым , отличаются от этапов подготовки для игры на стороне «Шотландия» (см. «Подготовка» на стр. 2).

- 1 Выложите игровое поле посередине стола стороной «Ирландия» вверх.
- 2 Перемешайте колоду карт общих заданий, выложите ряд из 8 карт лицевой стороной вверх над игровым полем. Разместите оставшиеся карты общих заданий стопкой лицевой стороной вниз на предназначенном для этого месте на игровом поле.
- 3 Выложите жетоны наград круглых башен лицевой стороной вниз и перемешайте их. Затем случайным образом разместите по 1 жетону награды круглой башни на каждую из ячеек круглых башен на игровом поле (желтые ячейки с изображением круглой башни) и переверните их лицевой стороной вверх.
- 4 Каждый игрок выбирает себе цвет и размещает свой маркер ПО на деление 0 шкалы победных очков, которая расположена вокруг игрового поля.
- 5 Каждый игрок размещает все свои замки и соборы перед собой. Затем все игроки размещают маркеры достижений ПО с одной пустой стороной перед собой, пустой стороной вверх.
- 6 Каждый игрок размещает маркер удвоения своего цвета перед собой.
- 7 При игре на 2 игроков возьмите 24 жетона любого неиспользуемого цвета и разместите их лицевой стороной вниз на ячейках, отмеченных желтым шестиугольным символом.
- 8 При игре на 3 или 4 игроков каждый игрок берет все жетоны своего цвета. При игре на 5 игроков каждый игрок возвращает следующие компоненты в коробку:
 - 3 жетона энергетических ферм
 - 3 жетона сельскохозяйственных ферм
 - 1 жетон поселения каждого значения
- 9 Каждый игрок размещает свои жетоны лицевой стороной вниз на столе перед собой и перемешивает их.



Цель игры

Наберите как можно больше победных очков, стратегически размещая жетоны для строительства энергетических ферм, размещения сельскохозяйственных ферм и образования поселений. Получите дополнительные очки, выполняя общие задания во благо всей Ирландии, забирая замки под свой контроль и строя прибрежные фермы. Игра заканчивается в тот момент, когда все игроки разместят все свои жетоны. Затем игроки сравнивают количество полученных ими победных очков и определяют победителя.

Ход игры

В свой ход выполните 3 действия в следующем порядке:

1. Разместите жетон из руки на игровом поле.
2. Получите ПО за этот жетон и проверьте, не выполнили ли вы общее задание.
3. Возьмите 1 жетон из своего запаса себе в руку.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

1. Размещение жетонов

В начале вашего хода вы становитесь активным игроком. Разместите жетон из своей руки лицевой стороной вверх на незанятой ячейке на игровом поле. Следуйте правилам игры для стороны «Шотландия» для размещения жетонов сельскохозяйственных ферм, энергетических ферм и поселений (см. раздел «Размещение жетонов» на странице 2).



2. Начисление ПО за жетоны

Следуйте правилам игры для стороны «Шотландия» для начисления ПО за жетоны сельскохозяйственных ферм, энергетических ферм, поселений, замков (см. раздел «Начисление ПО за жетоны» на страницах 3-4). Следующие аспекты игры на стороне «Ирландия» отличаются от уже описанных:

ПРИБРЕЖНЫЕ ФЕРМЫ

Они заменяют порты со стороны игрового поля «Шотландия» и приносят ПО таким же образом. Каждый раз, когда игрок размещает жетон на ячейку с символом , он немедленно получает .

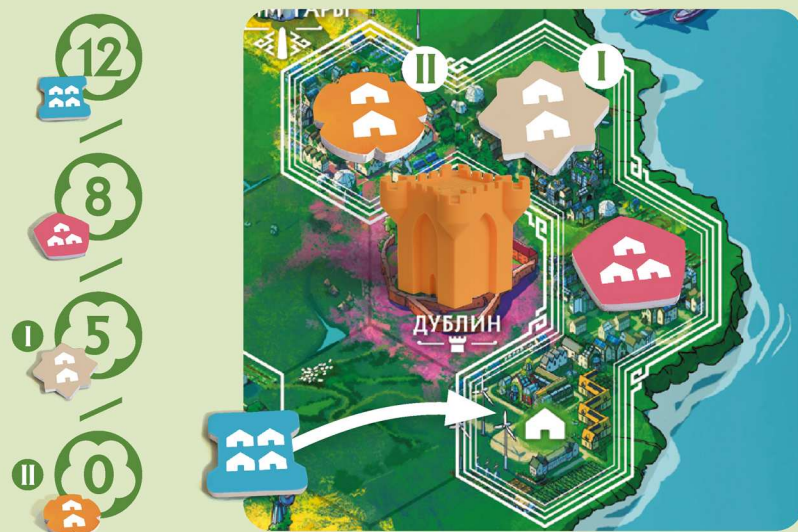


РАЗРОСШИЕСЯ ПОСЕЛЕНИЯ

Малые (одна ячейка), средние (2 ячейки) и крупные поселения (3 ячейки) следуют тем же правилам, что указаны в соответствующих разделах игры на стороне «Шотландия» (см. «Шотландия», страница 3). Однако на стороне «Ирландия» также есть разросшиеся поселения, отмеченные символом 4 поселений, состоящие из 4 ячеек и обведенные рамкой из 4 линий. Когда все 4 ячейки такого поселения заняты, игрок с наибольшим значением влияния получает . Второй по количеству влияния игрок получает . Третий по количеству влияния игрок получает .



Спорные ситуации разрешаются так же, как и с поселениями других типов. Если только 2 игрока представлены в разросшемся поселении, игрок с наибольшим количеством влияния получает  +  = , а игрок со вторым по значению влиянием получает . Если все 4 жетона в одном поселении принадлежат одному и тому же игроку, он получает все ПО за это поселение:  +  +  = .



Пример: Синий игрок размещает четвертый жетон в разросшемся поселении, и начинается начисление ПО. Так как у синего игрока больше влияния, чем у других, синий игрок получает . Розовый игрок – второй по влиянию, поэтому он получает . Между оранжевым и бежевым игроками возникла спорная ситуация, но бежевый игрок сидит за столом ближе к синему игроку (он разместил последний жетон в поселении) по часовой стрелке, поэтому бежевый игрок получает , а оранжевый игрок – .

КАРТЫ ОБЩИХ ЗАДАНИЙ

Когда вы размещаете жетон, проверьте, не выполнили ли вы условие на 1 или более картах общих заданий в ряду над игровым полем. Первый игрок, выполнивший задание, немедленно получает большее количество победных очков, указанное на карте. Чтобы отметить это, он размещает один из своих соборов под большим значением ПО, указанным на карте. Любые другие игроки, закончившие задание с этой карты, до конца игры будут получать меньшее количество ПО с карты и будут размещать один из своих соборов под вторым (меньшим) значением ПО, указанным на карте. Только первый игрок может получить большее количество ПО с карты, но любое количество игроков может получить меньшее количество ПО с карты. Каждый игрок может выполнить задание с любой из 8 выложенных в ряд карт только один раз (ни у одного из игроков не может быть 2 собора на одной и той же карте).



Примечание: Некоторые условия на карте общего задания требуют соединить замки или круглые башни. Чтобы сделать это, займите своими жетонами смежные ячейки, соединяющие соответствующие круглые башни или замки. Сами замки и башни не считаются «соединяющими» ячейками, так как ни один из игроков не может занять их.



Пример: Оранжевый игрок только что разместил жетон сельскохозяйственной фермы на игровом поле. Он проверяет ряд карт общих заданий над игровым полем и замечает, что он выполнил условие общего задания **A**. Первым игроком, выполнившим условие этой карты у другой башни, был синий игрок, поэтому оранжевый игрок размещает один из своих соборов под меньшим значением ПО на карте  и получает указанное количество ПО. Оранжевый игрок также замечает, что размещение его жетона выполняет условие карты общего задания **B**. Так как он – первый игрок, выполнивший это задание, он немедленно размещает один свой собор под цифрой  и получает указанное количество ПО.

КРУГЛЫЕ БАШНИ

Как только вы в первый раз занимаете ячейку, соседнюю с круглой башней, вы можете претендовать на получение награды соответствующей круглой башни. Смотрите таблицу наград круглых башен на странице 8 для получения подробной информации о том, как активировать их. Вы можете получить награду каждой круглой башни только один раз. **Однако награду одной и той же круглой башни могут получить несколько игроков.**



3. Новый жетон

После того, как вы получили победные очки за только что размещенный жетон, закончите свой ход, взяв жетон из своего запаса в руку. Посмотрите на него, не показывая другим игрокам. Этот жетон вы разместите во время вашего следующего хода. Следующий игрок по часовой стрелке теперь может сделать свой ход.

НАГРАДЫ КРУГЛЫХ БАШЕН



Разместите второй жетон (4х)

Когда вы занимаете ячейку, соседнюю с этой круглой башней, возьмите 1 случайный жетон из 4 жетонов, отложенных вами в сторону во время подготовки к игре. Немедленно разместите этот жетон, соблюдая все правила размещения жетонов и получения очков за них.

Важно: Способность «Разместите второй жетон» может быть активирована только один раз за ход. Если второй жетон, который вы размещаете в тот же ход, тоже выкладывается на ячейку, соседнюю с башней, которая дает вам такую возможность, игнорируйте ее и получите только ПО за размещение этого жетона.



Маркеры удвоения (2х)

Когда по соседству с каждой из двух этих круглых башен есть ячейка, занятая вами, разместите ваш маркер удвоения над любой из 8 карт общих заданий, условия которых вы **еще не выполнили**. Если вы выполните указанное условие до конца игры, вы получите удвоенное количество ПО.



Получите 13 ПО (3х)

Когда по соседству с каждой из трех этих круглых башен есть ячейка, занятая вами, получите 13.



Возьмите 3 жетона (2х)

Когда вы занимаете ячейку, соседнюю с этой круглой башней, завершите ваш ход, затем вместо 1 жетона возьмите 3 новых жетона из запаса (если возможно). Во время вашего следующего хода выберите 1 жетон и разыграйте его, как обычно, а затем замешайте 2 других жетона обратно в ваш запас лицевой стороной вниз.



Возьмите карту общего задания (1х)

Когда вы занимаете ячейку, соседнюю с этой круглой башней, возьмите верхнюю карту из колоды общих заданий, посмотрите на задание и разместите эту карту лицевой стороной вниз перед собой. Теперь эта карта считается вашим личным заданием, и только вы можете получить ПО за выполнение этого задания. Если вы выполните условия задания на карте (или уже выполнили их), вы получите большее количество ПО, указанное на этой карте. В конце игры вскройте карту и получите ПО за свое личное задание.



Получите 3 ПО (2х)

Когда вы занимаете ячейку, соседнюю с одной из этих круглых башен, получите 3.

ФИНАЛЬНОЕ НАЧИСЛЕНИЕ ПО

ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ, когда все игроки разместят все свои жетоны из запаса на игровом поле. Игроки получают победные очки за следующее:

1. Незавершенные поселения и замки

Получите ПО за незавершенные поселения и замки согласно правилам игры на стороне «Шотландия» (см. раздел «Финальное начисление ПО» на странице 4).



2. Карты личных заданий

Вскройте любые карты личных заданий и получите большее количество ПО, указанное на карте, если вы смогли выполнить условие на карте.



Выигрывает игрок с наибольшим количеством ПО.

Спорные ситуации решаются в пользу игрока, контролирующего замок в Бларни (отмечен на игровом поле символом белого трилистника). Если никто из игроков в спорной ситуации не контролирует замок в Бларни, выигрывает игрок, который занимает больше ячеек, соседних с круглой башней на холме Тары (отмечен на игровом поле символом белого трилистника), **даже в том случае, если он не претендовал на первое место**. Если спорная ситуация сохраняется и с холмом Тары, тогда игроки в спорной ситуации с холмом Тары делят победу.



СОЗДАТЕЛИ

Гейм-дизайнер: Райнер Книция
Гейм-директор: Дэвид Чиркоп
Художественный директор: Марк Каша
Разработчик игры: Гордон Каллея
Иллюстратор: Анна «Микадо» Пржибыльска
Обложка: Катя «веснер» Редесюк
Графический дизайнер, 3D-дизайнер и концепт-художник: Макс Косек

Менеджер по маркетингу: Эвелин Фубер
Менеджер сообщества: Гарри Апартоглу
3D скульптор: Гастон Сантибаньес
Редактор: Эрик Слоусон
Особая благодарность: Афродита Андреу, Кристофер Борг и Бритта Штёкманн

Возрождение – Правила игры – Версия 1.1b
Геймдизайн: © Dr Reiner Knizia, 2024. Все права защищены. Данное издание: Mighty Boards Ltd, 2024. Все права защищены. Никакая часть этого продукта не может быть воспроизведена без разрешения Mighty Boards.



WWW.MIGHTY-BOARDS.COM