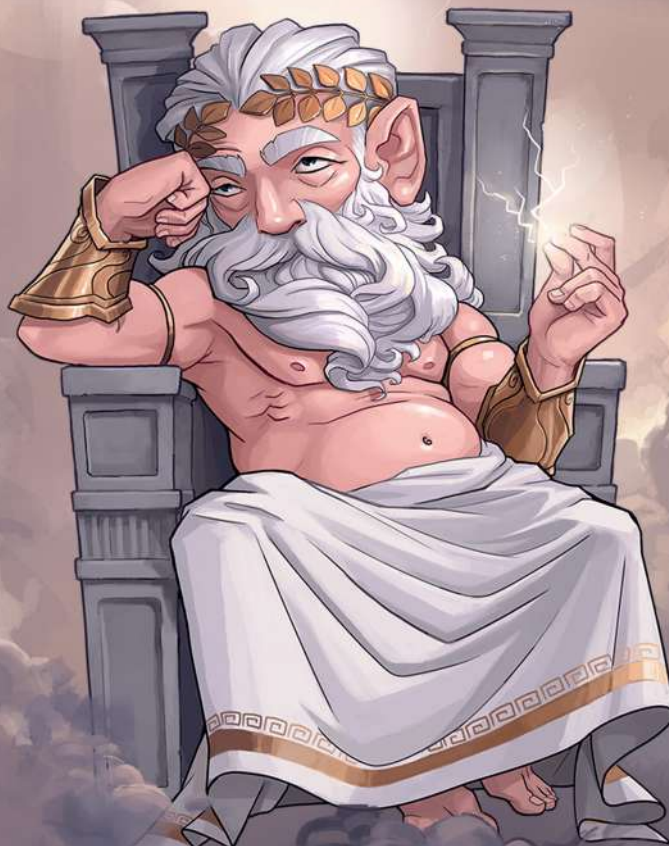


ШЕЛЧОК СУДЬБЫ



ПРАВИЛА



2-4 игрока



От 8 лет



Партия 15 минут



Объясняется за 5 минут

ОБ ИГРЕ

Вместе с другими богами вы нежитесь на Олимпе и решаете судьбы простых смертных по щелчку пальцев. Но вдруг узнаете, что вы не единственные в мире боги! Египтяне поклоняются какому-то Анубису, а вон тот воинственный народ в шкурах некоему Одину. Эй, а главный кто? Попробуйте выяснить!

В игре вы станете одним из богов и будете распространять свою веру: отправлять щелчками своих пророков на острова и строить храмы. За это вы будете получать победные очки. Кто наберёт их больше всех — станет сильнейшим богом и победит.

Фишка игры в том, что здесь всё решают щелчки. Пророков надо не просто ставить на поле, а именно отправлять щелчком прямо с облаков. Вам понадобится ваша меткость и аккуратность, ведь пророк должен приземлиться прямо на остров.

СОСТАВ

- **Игровое поле** в виде мягкого коврика. По углам — облака, отсюда вы будете отправлять пророков. В центре — острова, куда должны попасть пророки, и море — в нём пророки не оказывают влияния на острова.



- **28 пророков** — маленькие деревянные фишки, по семь каждого цвета. Чем больше на острове ваших пророков, тем больше населения вам поклоняется.



- **Восемь фанатиков** — деревянные фишки среднего размера, по две каждого цвета. Фанатики появляются в игре по условиям некоторых карт.



- **16 храмов** — самые большие деревянные фишки, по четыре каждого цвета. Стройте их, чтобы заработать больше влияния.



- **Большие деревянные фишки Сфинкса и Короля обезьян.**



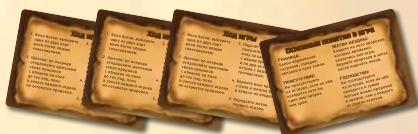
- **Два листа наклеек для деревянных фишек.**



- **20 карт воли богов** — они меняют игру каждый круг.



- **Четыре памятки** — на них написаны порядок хода и важные игровые термины.



- **Четыре двусторонние карты богов** — напоминают вам, за кого вы играете и какой способностью обладаете.



- **Жетон первого игрока.**



- **Жетон сердца** для Фрейи.



- **Жетон божественной руки** для Дагды.



- **Жетон бездны**, куда попадают пророки, улетевшие за пределы поля или попавшие в пуп земли.



- **Жетон торнадо** — появляется в игре вместе с волей богов «Торнадо».



- **Жетоны победных очков.** По 15 жетонов номиналом одно очко и три очка и 20 жетонов номиналом пять очков.



- **Правила игры**, которые вы держите в руках.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Возьмите наклейки. Найдите большую жёлтую фишку, которая отличается по размеру от всех других жёлтых фишек. Наклейте на неё Сфинкса. Наклейте на чёрную фишку Короля обезьян. Остальные наклейте на деревянные фишки так, чтобы совпадали цвет и размер.



- 2 Разложите игровое поле. Сядьте вокруг игрового поля так, чтобы у каждого из вас был свой угол, покрытый облаками.
- 3 Случайным образом раздайте каждому по одной карте бога. С каждой стороны карты разные боги, вы можете выбрать, за кого играть. На картах богов есть способности — их можно игнорировать в первой партии, чтобы быстрее освоить игру.
- 4 Если вы играете со способностями и для способности вашего бога нужны жетон или фишка, возьмите их. Если вам достался **Дагда** — возьмите жетон божественной руки. Если вы играете за **Фрейю** — возьмите жетон сердца. Если вы играете за **Ра**, замените одного своего пророка на фишку Сфинкса. Он считается пророком, хотя он больше и тяжелее.



- 5 Раздайте каждому игроку по пять пророков (если играете втроем, то по шесть) и по четыре храма того же цвета, что и карта выбранного бога. Положите их рядом с картой своего бога — это ваш запас.

Если в какой-то момент игры по правилам вам нужно будет получить или добавить пророка, то всегда имеется в виду обычная фишка пророка.

Облако игрока. Отсюда вы будете отправлять своих пророков.



У островов и городов есть **граница** — белое обрамление по краям. Считается, что ваш пророк на острове или в городе, если он находится непосредственно на территории или касается её границы.

Город — небольшой круг на острове, который считается частью острова. Если ваш пророк окажется в городе, то вы сможете построить храм в любой части этого острова.



Пуп земли — небольшой круг в центре поля. Не считается островом. Если попасть в него, то можно сразу получить победные очки.

Вова

- 6 Раздайте каждому игроку по памятке.
- 7 Перемешайте карты воли богов и положите их колодой лицом вниз рядом с игровым полем.
- 8 Положите жетон бездны рядом с игровым полем. На него вы будете класть пророков, которые выбыли из игры.
- 9 Положите жетоны победных очков рядом с полем.
- 10 Определите первого игрока: отправьте щелчком со своих облаков одного своего пророка. Все отправляют одновременно. Тот, чей пророк приземлился ближе всех к пупу земли, берёт жетон первого игрока. После этого заберите своих пророков с поля обратно в свой запас.
- 11 Все оставшиеся карты, фишки и жетоны уберите в коробку с игрой.

Вы можете начинать играть, попутно читая правила.

ХОД ИГРЫ ВКРАТЦЕ

Каждый круг состоит из трёх этапов:

- 1. Воля богов.** Вы берёте две карты воли богов и общим голосованием оставляете одну. Она задаёт условие игры.
- 2. Щелчки.** Каждый по очереди отправляет по одному своему пророку с облаков на землю, чтобы они попали на острова. А лучше в города — тогда вы постройте храмы. Этап заканчивается, когда у всех заканчиваются пророки в запасе.
- 3. Подсчёт очков.** Вы подсчитываете своё присутствие и господство на островах и получаете за это очки. Присутствие — значит, на острове находится хотя бы один ваш пророк или храм. Господство — значит, на острове ваши фишки в большинстве. Чем больше таких островов, тем лучше.

Игра заканчивается после четвёртого круга. Если играете вдвоём, то после третьего. Победит тот, кто наберёт больше всех очков.

ХОД ИГРЫ ПОДРОБНО

1. Воля богов

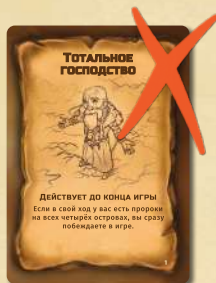
В первой партии можете пропускать этот этап, так будет проще освоить игру.

На этом этапе вы общим голосованием выбираете одну из двух карт воли богов. Эта карта задаёт условие игры.

- Если у вас жетон первого игрока, возьмите с верха колоды воли богов одну карту, затем вторую. Карта, которую вы вытянули первой, считается верхней, вторая — нижней. Это важно для голосования.
- Зачитайте вслух текст обеих карт. Обсудите, какую лучше оставить.
- Проголосуйте одновременно. Поднимите большой палец вверх, если вы хотите оставить верхнюю карту. Или опустите вниз, если нижнюю.
- Посчитайте голоса. Карту, за которую проголосовало большинство, положите рядом с игровым полем лицом вверх. Другую карту уберите под колоду.

Аня голосует за верхнюю карту, остальные за нижнюю. Побеждает и остаётся в игре нижняя карта.

Верхняя карта



Аня



Боря



Нижняя карта



Гриша



Вова



Если голосов поровну, выберите одну из карт случайно, не подглядывая. Положите её рядом с полем лицом вверх.

Способность бога:

Если вы играете за **Фемиду**, вы можете использовать свою способность на этом этапе: когда по итогам голосования выходит ничья, выберите карту самостоятельно.

На карте написано какое-то условие, которое будет действовать до конца игры или столько, сколько указано на карте. Если текст карты противоречит правилам, то главнее карта.

Теперь вы можете переходить к этапу щелчков — и отправить своих пророков на землю.

2. Щелчки

На этом этапе вы будете отправлять с облаков своих пророков по одному, пока они у вас не закончатся.

Ходите первым, если у вас жетон первого игрока. После вас все ходят по часовой стрелке.

а) Разместите одного своего пророка на своём облаке. Пророк может стоять в любом месте на вашем облаке и может касаться его границ.

Важно: нельзя размещать пророка на чужих облаках.

Например: Гриша может отправлять своих пророков с любого места на своём облаке — они обозначены зелёным. Чужие облака, откуда Гриша не может отправлять пророков, обозначены красным.



б) Отправьте пророка на поле. Отправить — значит, щёлкнуть по пророку или толкнуть его пальцем, как показано ниже.



Отправлять можно любым пальцем. Необязательно зажимать указательный палец большим.



Если вы отправили пророка, а он всё ещё касается вашего облака или его границы, то снова щёлкните по нему. До тех пор пока он не окажется за пределами облака. После этого щёлкать по пророку в этот ход нельзя.

Например: Гриша отправил пророка, но тот улетел недалеко и всё ещё касается границы его облака. Гриша может щёлкнуть по нему ещё раз.

Способность богов:

Если вы играете за **Дагду**, можете использовать божественную руку, когда отправляете пророка. Например, поставить её на пути пророка, чтобы он не улетел дальше, чем вам нужно. Действуйте по правилам, описанным на вашей карте.

Если вы играете за **Тюра**, то можете использовать свою способность на этом этапе: отправляйте пророка не ведущей рукой, чтобы получить возможность щёлкнуть по нему же ещё раз, если он попал на остров.

Если ваш пророк приземлился:

- **на остров** — оставьте пророка там. Считается, что пророк на острове, если он находится на территории острова или касается его границы.
- **в город** — за каждого вашего пророка в городе вы можете построить свой храм на этом острове. Считается, что пророк в городе, если он находится внутри круга на острове или касается границы этого круга. Уберите пророка на жетон бездны и поставьте свой храм в любой точке острова. Если у вас закончились храмы, вы можете взять свой храм с любого другого острова. На одном острове может быть сколько угодно ваших храмов и сколько угодно храмов других богов.

Например:

Гриша играет за **Дагду**. Он отправляет своего пророка, и тот попадает в город. Теперь Гриша может построить храм. Он убирает фишку этого пророка из города на жетон бездны и ставит храм на любое место на острове, необязательно именно туда, где был пророк.



- **в море** — оставьте пророка там.
- **за пределами поля, стола, на чужих облаках** — уберите его на жетон бездны. Пророки с жетона бездны вернутся к вам в конце круга.
- **в пуп земли** или коснулся его границы — уберите всех пророков, включая пророков соперников, с пупа земли на жетон бездны. За каждого убранный на жетон бездны пророка его владелец получает одно очко за каждый остров со своим присутствием и ещё одно очко за саму фишку пророка. Посмотрите пример на следующей странице.

Например:

Боря играет за **Фемиду**. Он отправляет своего пророка, и он попадает в пуп земли. Боря подсчитывает своё присутствие. Его пророки находятся на двух островах. Боря получает два очка за присутствие на островах и одно очко за фишку пророка, которого убирает с пупа земли на жетон бездны.



в) На этом ваш ход заканчивается. Передайте ход игроку слева. Играйте до тех пор, пока у всех игроков не закончатся пророки в запасе.

Способность бога:

Если вы **Морриган**, вы можете использовать свою способность в конце своего хода. Действуйте по правилам, описанным на вашей карте.

Пока вы по очереди отправляете пророков, может случиться следующее:

- Пророк, которого отправили с облаков, может сбить других пророков на поле, а также храмы и жетоны.
- Если вашего пророка сбили и он оказался в другой местности, действуйте в свой ход по обычным правилам.
- Если ваш храм выбили за пределы острова, заберите храм себе обратно в запас.
- Пророк может оказаться сверху на другой фишке пророка или храма или под ней. Тогда считается, что верхняя фишка занимает ту же позицию, что и нижняя.

Способности богов:

Если вы **Зевс**, то можете использовать свою способность на этом этапе: когда строите храм, можете расположить его на любом острове.

Если вы играете за **Анубиса**, то можете использовать свою способность, когда впервые за круг убираете пророка на жетон бездны: отправьте его ещё раз со своего облака.

Этап щелчков заканчивается, как только у всех игроков заканчиваются пророки в запасе. Переходите к этапу подсчёта очков.

3. ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Посчитайте свои победные очки первым, если у вас жетон первого игрока. После вас все считают по очереди по часовой стрелке.

Способность бога:

Если вы играете за **Фрейю**, то в начале этапа подсчёта очков можете использовать жетон сердца по правилам, описанным на вашей карте.

- а) Возьмите по одному очку за каждый остров с вашим присутствием — то есть на этом острове есть хотя бы один ваш пророк или храм.

- б) Возьмите по два очка за каждый остров с вашим господством — то есть на этом острове ваших пророков и храмов в сумме больше, чем у других игроков. Если на острове нет других пророков и храмов, кроме ваших, то на этом острове у вас и присутствие, и господство. Если в господстве ничья, то никто не получает очков.

Способность бога:

Если вы играете за **Фемиду**, то можете использовать свою способность и решить одну ничью так, как захотите.

Пример подсчёта очков:

- Аня присутствует на двух островах — она получает 2 победных очка. Господствует на одном острове, Аня получает ещё 2 очка. Итого у Ани 4 очка.
- Боря присутствует на одном острове, он получает 1 очко. Господства нет. Итого у Бори 1 очко.
- Вова присутствует на двух островах, он получает 2 победных очка. Господства нет. Итого у Вовы 2 очка.
- Гриша присутствует на трёх островах, он получает 3 очка. Господствует на одном острове, Гриша получает 2 очка. Итого у Гриши 5 очков.



Аня



Боря



Гриша



Вова

- в) Когда все возьмут победные очки, заберите обратно в запас всех своих пророков с поля, с жетона бездны и со всех карт, куда выставляли пророков (это могут быть карты богов и карты воли богов).
- г) Все храмы оставьте на месте. Они будут стоять на поле до конца игры, если их не выбьет с острова другая фишка.
- д) Проверьте действующие карты воли богов, и если какие-то из них перестали действовать, уберите их в коробку.
- е) Передайте жетон первого игрока игроку слева от вас.
- ж) Начните новый круг с этапа воли богов — или с этапа щелчков, если это ваша первая партия.

КОНЕЦ ИГРЫ

После финального круга посчитайте, у кого сколько очков накопилось. Верховным богом объявляется тот, у кого больше всех победных очков!

Если ничья, то победит тот, у кого на поле больше храмов. Если и храмов поровну, определите победителя, отправив с облаков по одному пророку. Чей пророк окажется ближе к пупу земли, тот победил.

Если это была ваша первая партия, попробуйте сыграть вторую по полным правилам: вместе с этапом воли богов и способностями богов.



ВОПРОСЫ И НЮАНСЫ

— **Мой пророк был в море, его случайно выбили на остров. Теперь он участвует в подсчёте очков?**

— Да, если до подсчёта очков его не выбьют куда-то ещё.

— **Коля в свой ход выбил моего пророка, и тот оказался в городе. Теперь я могу построить на этом острове свой храм?**

— Да, в свой ход после отправки пророка с облака, если тот пророк всё ещё будет в городе.

— **Моего пророка выбили обратно на моё облако. Могу ли я отправить его заново?**

— Нет, уберите его на жетон бездны. Отправить своего пророка заново можно только в начале своего хода, если после щелчка пророк всё ещё находится на вашем облаке или его границе.

— **Во время моего хода мой пророк попал на другого пророка, который стоит в городе. Я могу построить храм?**

— Да, считается, что обе фишки находятся в городе.

— **Мой пророк попал в город, но я не хочу строить храм на этом острове. Могу отказаться?**

— Да. Тогда просто оставьте пророка там, где он лежит.

— **После моего щелчка сразу три пророка оказались в пупе земли. Как начислять очки?**

— Текущий игрок убирает всех пророков с пупа земли на жетон бездны. Каждый убранный пророк приносит своему владельцу одно очко плюс одно очко за каждый остров, на котором присутствуют пророки его владельца.



МОСИГРА

mosigra.ru



Magellan

mglan.ru



awakenrealms.com

Авторы: Ян Труханович, Лукаш Влодарчик, Павел Стобецки, Камил Ярзонбек.
Художники: Дагмара Гонска, Кшиштоф Пьязек.

Локализация игры

Разработка: Максим Половцев, Анна Половцева, Иван Гудзовский, Анна Давыдова.

Дизайн и вёрстка: Ольга Карпова, Евгений Загатин.

Корректор Ксения Ларина.

© 2019 AWAKEN REALMS Lite sp. z o.o. Все права защищены.

© Издание на русском языке. ООО «Магеллан Производство», 2021.

111033, Россия, Москва, ул. Золоторожский Вал, д. 11, стр. 9,

этаж 2, комн. 205. Тел.: +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.

И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!