

ПРАВИЛА ИГРЫ - ХРАНЕНИЕ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ОБЗОР:

Игроки (герои) бросают свои кубики, чтобы получить **золото** 🟡, **осколки солнца** 🔥 и **осколки луны** 🌙, которые они могут потратить на:

- Приобретение новых граней для улучшения своих кубиков,
- Совершение героических подвигов.

...И всё это для того, чтобы получить драгоценные очки славы 🏆!

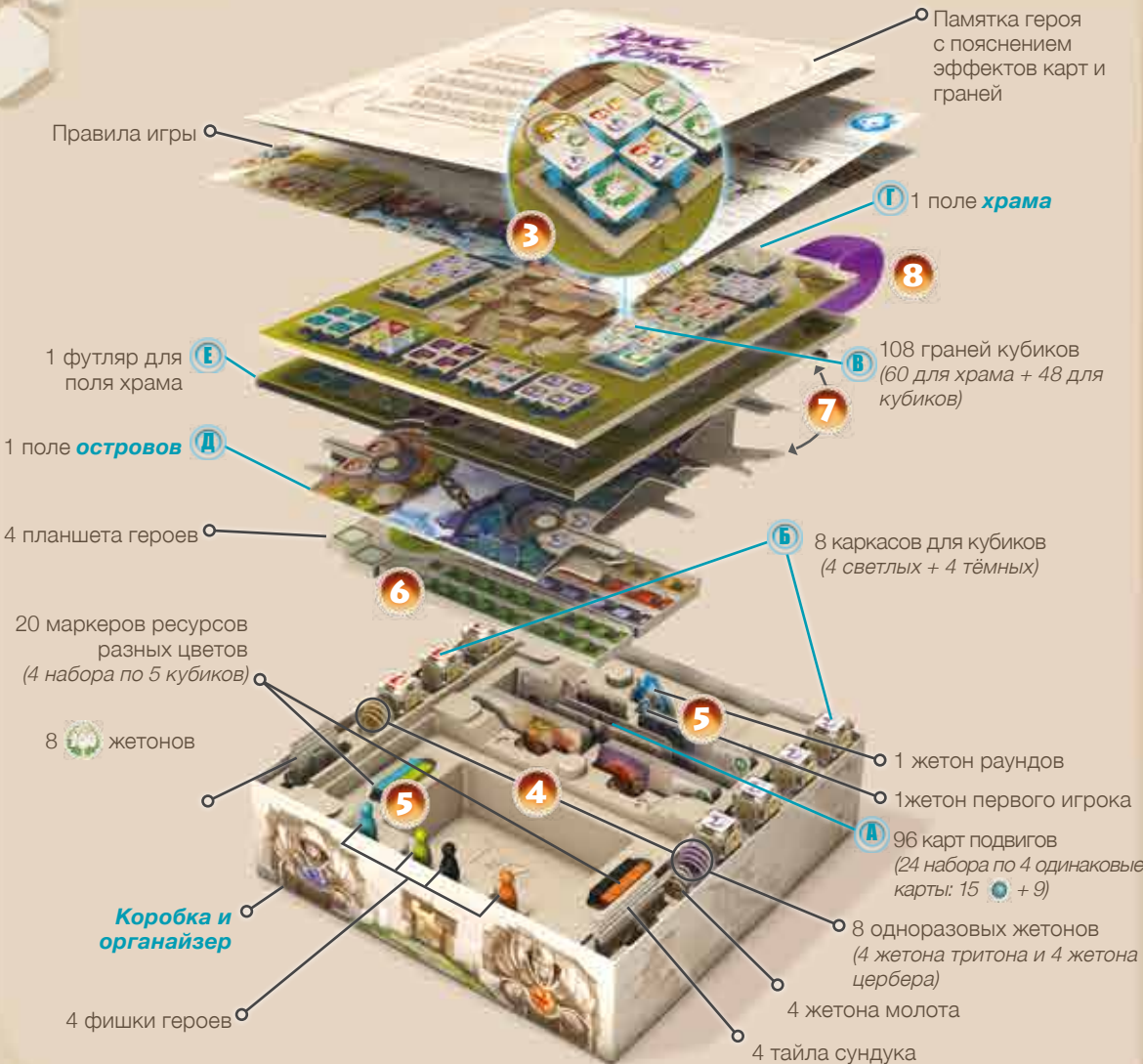
Экономьте время!

В этой игре правильное складывание компонентов в коробку существенно сократит время подготовки к следующей партии.



I

КОМПОНЕНТЫ



II

ХРАНЕНИЕ ИГРЫ

После каждой игры складывайте компоненты игры в коробку в следующем порядке:

1. Рассортируйте карты подвигов (А) в стопки по 4 одинаковые карты. Положите их в соответствующие места органайзера, разделив их по стоимости и типу (с или без Б).
2. Соберите кубики (Б) в соответствии с их цветом* (как показано на рисунке). *Во время игры цвета каркасов кубиков не имеют значения.
3. Остальные грани (В) положите в храм (Г) как показано на футляре для поля храма (Е).
4. Положите одноразовые жетоны, жетоны молота и тайлы сундука в соответствующие места органайзера.
5. Положите фишки героев, счётчик очков, жетон первого игрока и маркеры ресурсов в соответствующие места органайзера.
6. Положите планшеты игроков в отведённое для этого место в органайзере.
7. Сложите поле острова (Д) и положите его сверху.
8. Вставьте поле храма (Г) футляр (Е) и положите его сверху поля острова.



III

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Подготовка к игре с 4 участниками

Изменения в подготовке к игре с 2 и 3 участниками см. в разделе «Подготовка к игре с разным количеством участников».

1. Убедитесь, что вы правильно сложили игру после прошлой партии, возьмите поле храма в футляре из коробки и пока отложите его в сторону.
2. Разверните поле островов и положите его рядом с коробкой.
3. Разложите все карты с иконками (эти карты рекомендуются для вводной игры) на соответствующие места вокруг поля островов так, чтобы в каждой стопке было по 4 одинаковых карты. Стоимость совершения подвига, указанная в углу карты и на поле острова рядом с этой картой, должна быть одинаковой. Если карты выложены на поле правильно, рисунок на поле станет продолжением рисунка на картах.
4. Положите счётчик раундов на «1» в круге раундов.
5. Каждый игрок выбирает цвет и берёт:
 - А 1 планшет героя и кладёт его перед собой;
 - Б 5 маркеров ресурсов своего цвета и кладёт их на отметки с «0» на своём планшете;
 - В фишку героя своего цвета и ставит её на соответствующий стартовый портал на поле островов;
 - Г светлый и тёмный кубики (собранные, как показано на иллюстрации «Стартовая конфигурация кубиков игрока» выше) и кладёт их на соответствующие места своего планшета.
6. Самый младший игрок берёт жетон первого игрока — он будет ходить первым в течение всей игры.
7. Игроки передвигают маркеры золота на своих планшетах на соответствующее количество делений (в зависимости от очередности хода):

Игрок 1 = 3, Игрок 2 = 2, Игрок 3 = 1, Игрок 4 = 0

7. Выньте поле храма из футляра и положите его сверху коробки. Футляр отложите в сторону до конца игры.

КАРТА ПОДВИГА

ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА

- А Очки славы (засчитываются в конце игры)
 - Б Эффект карты*
 - В Тип эффекта / /
 - Г Стоимость совершения подвига
- *У некоторых карт нет эффекта — только очки славы.

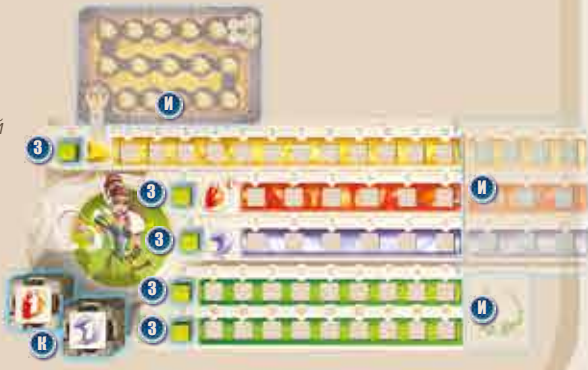
РУБАШКА

- А Постоянный эффект**
 - Б Тип постоянного эффекта /
 - В Карта подходит для вводной игры
- **У некоторых карт нет постоянного эффекта.



ПЛАНШЕТ ИГРОКА

- 3 4 резерва:
 - Резерв золота (от 0 до 12)
 - Резерв осколков солнца (от 0 до 6)
 - Резерв осколков луны (от 0 до 6)
 - Резерв очков славы (от 0 до 99), разделённый на единицы и десятки
- И 3 отведённые области:
 - Для карты подвига «Молот кузнеца»
 - Для карты подвига «Сундук кузнеца» (дополнительный резерв)
 - Для жетонов
- И Место для кубиков героя.



ПАРАМЕТРЫ ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

I – ПОДГОТОВКА К ИГРЕ С РАЗНЫМ КОЛИЧЕСТВОМ УЧАСТНИКОВ

Количество игроков	2	3	4
Количество карт в стопке	4	3	2
Количество граней кубиков в каждом квадрате святилища	4	4	2*
Стартовое золото 🟡 каждого игрока в зависимости от очередности (1-й/2-й/3-й/4-й игрок)	3/2/1/0	3/2/1	3/2
* Случайным образом уберите по 2 грани из каждого квадрата святилища.			
Количество раундов	9	10	9

При игре вдвоём 2 каждый игрок выполняет этап 1 хода («Божественное благословление») дважды в начале каждого раунда — см. «Ход раунда».

II – ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗНЫХ КАРТ ПОДВИГОВ

После первой игры можно изменить набор карт подвигов, которые будут появляться в игре.

Для этого при подготовке к игре замените от 1 до 9* наборов карт подвигов с от 1 до 9* наборов карт подвигов с альтернативными.

Например, вы можете заменить наборы 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 наборами 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 соответственно.

*Чем больше наборов вы замените, тем сложнее будет игра.



Игра разделена на раунды. В каждом раунде игроки делают по одному ходу, начиная с первого игрока.

ИГРОВОЙ РАУНД

Ход каждого игрока состоит из 4 последовательных этапов:

1 БОЖЕСТВЕННОЕ БЛАГОСЛОВЕНИЕ

Все игроки получают **божественное благословление** **одновременно***.

Напоминание: при игре с 2 участниками каждый игрок выполняет это действие дважды.

Получение божественного благословления 8 Бросьте оба своих кубика и положите их на соответствующие места планшета **выпавшими гранями вверх**. Примените эффекты двух граней в любом порядке (в большинстве случаев вы будете получать ресурсы).

Это происходит:

- во время этапа 1 хода каждого игрока,
- в случае срабатывания эффекта карты,
- после **изгнания** героя.

*В случае конфликта эффектов некоторых граней кубиков разыгрывайте их в порядке очерёдности, начиная с игрока, который совершает ход в данный момент.

Получение малого божественного благословления 3 Выберите и бросьте один из своих кубиков, положите его на планшет выпавшей гранью вверх и примените эффект грани. Малое божественное благословление не является частью этапа 1 хода игрока и происходит только в случае срабатывания эффектов карт.

2 АКТИВАЦИЯ КАРТ УСИЛЕНИЯ

Если у игрока есть карты усиления, то в свой ход он может применить эффект каждой карты по одному разу **в любом порядке**.

3 ОСНОВНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Игрок, совершающий ход, может выполнить одно из основных действий — А или Б:

А – ПОДНЕСТИ ДАРЫ БОГАМ

Игрок может взять одну или более (но **строго разные!**) граней из святилища, заплатив за каждую столько золота, сколько указано у квадрата, в котором она лежит. Сразу после этого игрок должен **заменить грани** своих кубиков новыми по своему усмотрению.

Замена грани кубика Новой гранью подденьте ту, которую хотите заменить в вашем кубике. Вставьте новую грань в пустое место кубика, а старую грань положите рядом со своим планшетом. Затем **положите обновлённый кубик** на свой планшет **новой гранью вверх**.

Б – СОВЕРШИТЬ ПОДВИГ

1) Игрок выбирает подвиг, который он хочет совершить, и тратит на это столько ресурсов, сколько указано рядом с картой подвига. Затем он **двигает*** свою фишку на портал у карты этого подвига. Если на этом портале стоит фишка другого игрока, то игрок, совершающий ход, **изгоняет** её.

*Если его фишка уже стоит на этом портале, двигать её не нужно.
Примечание: Игрок не может совершить подвиг, если в соответствующей стопке нет карт.

Изгнание героя

Если игрок, совершающий ход, двигает фишку своего героя на портал, на котором уже стоит фишка другого героя, то владелец этой фишки **передвигает** её на стартовый портал и немедленно получает **божественное благословление** в качестве компенсации.

2) Игрок берёт верхнюю карту подвига из выбранной стопки и применяет её эффект, если он есть.

3) Затем он кладёт карту **лицевой стороной вниз** рядом со своим планшетом **в одну из трёх стопок**, разделённых по типам эффектов:

Первая стопка: подвиги без постоянного эффекта.

Вторая стопка* : эти постоянные эффекты активируются в течение игры при выполнении определённых условий (см. памятку игрока).

Этот эффект встречается на картах, которые не используются для вводной игры.

Третья стопка* : эти постоянные эффекты доступны в течение всей игры и игрок может активировать их во время этапа 2 своего хода. (см. памятку игрока).

* При наклаывании карт все эффекты должны оставаться видимыми.

4 ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Один раз в свой ход игрок может потратить 2, чтобы совершить дополнительное основное действие (А или Б) из этапа 3 выше.

Конец хода игрока

После этапа 4 ход игрока завершается (вне зависимости от того, выполнил он дополнительное действие или нет).

Ход переходит к следующему игроку слева.

КОНЕЦ РАУНДА

Когда все игроки сделали по ходу, раунд завершается. Подвиньте счётчик раундов на следующее деление круга раундов и начните новый раунд. Игра завершается, когда сыграны все раунды*.

*9 раундов при игре с 2 и 4 участниками и 10 раундов при игре с 3 участниками.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

После окончания последнего раунда игра завершается и происходит подсчёт очков. Все игроки подсчитывают набранное количество на своих картах подвигов и планшете, включая жетоны. Игрок с наибольшим количеством объявляется победителем и занимает заслуженное место среди богов. В случае ничьей игроки разделяют победу.

ВАЖНЫЕ ДЕТАЛИ

- Во время игры можно брать и рассматривать свои кубики, но возвращать на место их нужно той же гранью вверх, которой они лежали до этого.

- **Подношение даров богам** — единственный способ заменить грани кубика. Нельзя менять грани кубика местами или вставлять заменённые ранее грани обратно в свой кубик.

- Фишка героя остаётся на портале до тех пор, пока герой не будет **изгнан** или не перейдёт на другой портал.

- При наличии ресурсов и карт подвигов игрок может совершить любой подвиг, включая те, которые он уже совершил, даже в течение одного и того же хода.

- Если вы достигли максимума какого-то из резервов на планшете (, или), все заработанные сверх резерва ресурсы сгорают.

- Если вы набираете 100 в резерве очков славы на планшете, возьмите жетон, верните маркеры на отметку «0» и продолжайте учитывать очки.

ПАМЯТКА

Золото | Осколки солнца | Осколки луны | Очки славы

ПРИМЕР ХОДА ИГРОКА

Все игроки получают **божественные благословения**. Максим выбрасывает на кубиках и и и сразу передвигает маркеры ресурсов на своём планшете.

2

У Максима есть три карты с эффектами. Он решает активировать их в таком порядке:

- 1 «Серебряная лань»: Максим получает **малое божественное благословление** и по его результатам добавляет 1 в свой резерв.
- 2 Первая «Сова стража»: Максим решает добавить 1 в свой резерв.
- 3 Вторая «Сова стража»: Он добавляет 1 в свой резерв.



3

У Максима 9 и он решает преподнести дары богам:

- 1 Он тратит 3, чтобы взять грань с, и ещё 3, чтобы взять грань с.
- 2 Так как по правилам Максим не может взять в свой ход одинаковые грани, он тратит ещё 2 на грань с. В общей сложности Максим потратил 8.



Максим решает поставить одну из приобретённых граней в один кубик, а две других грани — во второй.

- 3 Сначала он снимает грань с со своего первого кубика и ставит на его место грань с.
- 4 Затем он кладёт первый кубик на планшет гранью с вверх.
- 5 Во второй кубик Максим вставляет грань с вместо, а затем ставит грань с вместо.
- 6 Второй кубик он кладёт на планшет стороной с вверх.
- 7 Извлечённые из кубиков грани Максим кладёт рядом с планшетом.



4

Максим решает потратить 2, чтобы совершить дополнительное действие.

У Максима есть 5, он решил приобрести карту «Паромщик», которая стоит 4. Портал на соответствующем острове уже занят фишкой героя Саши, который до этого купил карту «Шлем невидимости».

- 1 Максим тратит 4 и ставит фишку своего героя на портал острова с картой подвига «Паромщик».
- 2 Герой Саши **изгнан**: Саша двигает фишку своего героя на стартовый портал и сразу получает **божественное благословление** (Саша бросает кубики и применяет выпавшие эффекты).
- 3 Максим берёт верхнюю карту подвига «Паромщик».
- 4 У этой карты нет мгновенного или постоянного / эффекта. Поэтому он переворачивает карту и кладёт её лицевой стороной вниз перед собой в соответствующую стопку.

На этом ход Максима завершается.

