

ПРАВИЛА. ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ ТА ЗБЕРІГАННЯ КОМПОНЕНТІВ

МЕТА ГРИ

Гравці (герої) кидають кубики, щоб отримати **золото** 🏆, **уламки сонця** ☀️ й **уламки місяця** 🌙, які можна витратити на:

- придбання нових граней для вдосконалення своїх кубиків;
 - здійснення героїчних подвигів.
- І це все заради того, щоб отримати дорогоцінні **очки слави** 🏆!

Заощаджуйте час!
Правильно зберігаючи компоненти в коробці, ви суттєво зменшите час на приготування до наступної партії.



II

ЗБЕРІГАННЯ ГРИ

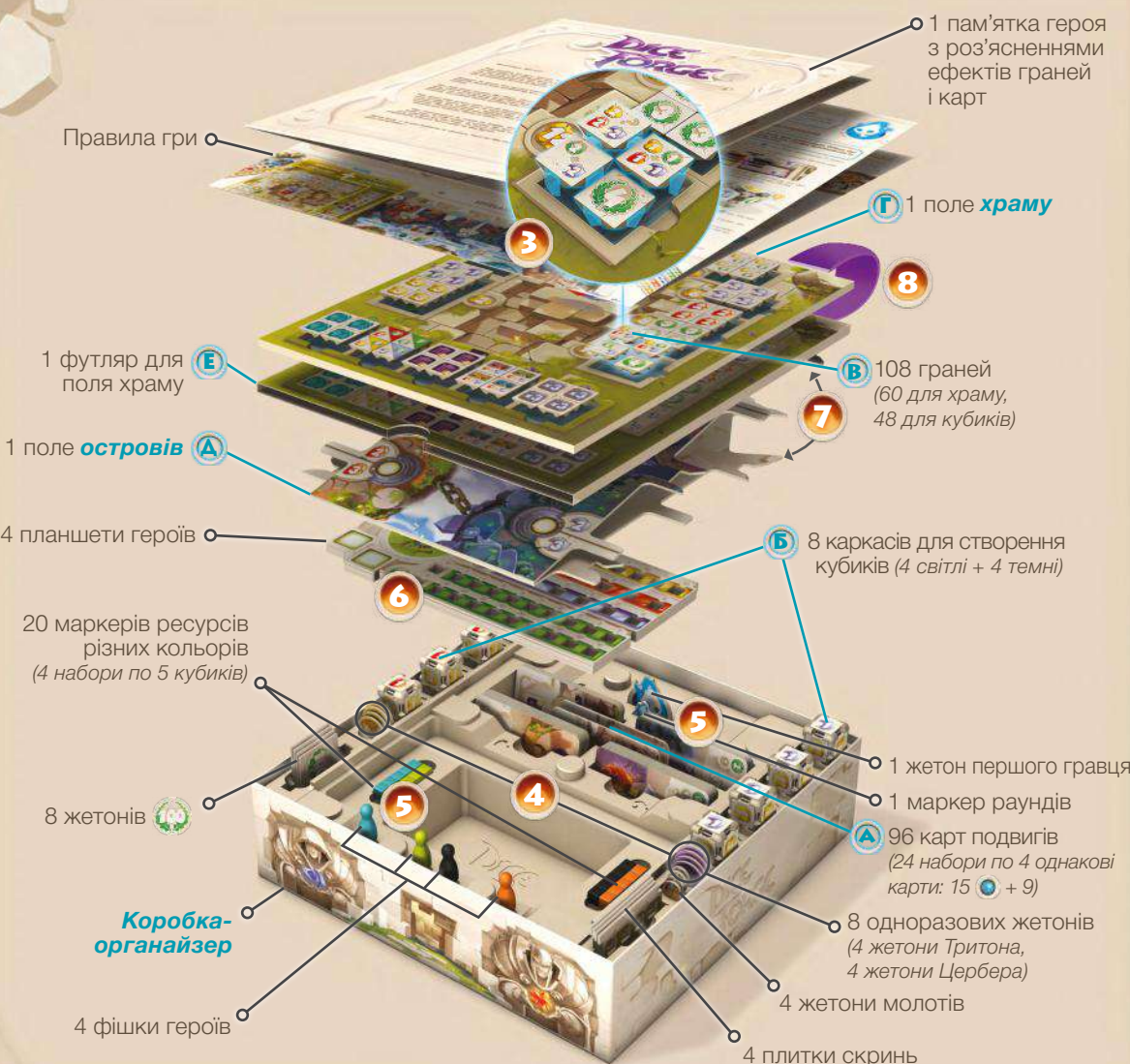
Після кожної гри складайте компоненти в **коробку-органайзер** у такому порядку:

1. Посортуйте карти подвигів (А) на стоси за малюнком (по 4 однакові карти). Покладіть їх у відповідні комірки органайзера, розділивши за вартістю й типом (з або без Б):
2. Складіть світлий і темний кубики (Б) так, як показано на малюнку (колір каркасів кубиків не впливає на перебіг гри), і покладіть у відповідні комірки.
3. Решту граней (В) покладіть у **храм** (Г), як показано на футлярі для поля храму (Е).
4. Покладіть одноразові жетони, жетони 🏆, жетони молотів і плитки скринь у відповідні комірки органайзера.
5. Покладіть фішки героїв, маркер раундів, жетон першого гравця і маркери ресурсів у відповідні комірки органайзера.
6. Покладіть планшети героїв у відведене місце в органайзері.
7. Згорніть поле **островів** (А) і покладіть його зверху.
8. Вставте поле **храму** (Г) у футляр (Е) і покладіть його на поле **островів**.



I

КОМПОНЕНТИ



III

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ ВЧОТИРЬОХ

Зміни в приготуваннях для гри вдвох ² чи втрох ³ див. у розділі «Варіанти приготувань».

Переконайтеся, що правильно склали компоненти після попередньої партії, візьміть поле храму у футлярі й поки що відкладіть його вбік.

1. Розгорніть поле островів і покладіть його біля коробки.
2. Розкладіть стосами всі **карти з** Б (ми радимо взяти ці карти для першої партії) на відповідних островах на полі островів так, щоб у кожному стосі було 4 однакові карти. Вартість, зазначена в куті карти та на її острові, повинна бути однаковою.
3. Покладіть маркер раундів на поділку «1» треку раундів.
4. Потім кожен гравець вибирає колір своїх компонентів і бере:
 - А 1 **планшет героя** і кладе його перед собою.
 - Б 5 маркерів ресурсів і кладе їх на поділки «0» на своєму планшеті.
 - В 1 фішку героя і розміщує її на відповідному початковому порталі.
 - Г Світлий і темний кубики (складені, як показано в розділі «Зберігання гри») та розміщує їх у відповідних комірках на своєму планшеті.
5. Жетон першого гравця бере наймолодший гравець (він першим виконуватиме ходи до кінця гри).
6. Потім кожен гравець переміщує маркер золота на своєму планшеті на певну кількість поділок залежно від черговості ходів:

1-й гравець — 3 🏆

2-й гравець — 2 🏆

3-й гравець — 1 🏆

4-й гравець — 0 🏆
7. Дістаньте храм із футляря й покладіть його на верх коробки, а сам футляр відкладіть убік до кінця гри.

Карта подвигу

ЛИЦЕ

- А Очки слави (рахують наприкінці гри)
- Б Ефект карти (деякі карти не мають ефектів — лише очки слави)
- В Тип ефекту 🏆 / 🏆 / 🏆
- Г Вартість здійснення подвигу

ЗВОРОТ

- А Постійний ефект (деякі карти не мають постійного ефекту)
- Е Тип постійного ефекту 🏆 / 🏆
- Ж Карта для першої партії



ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ

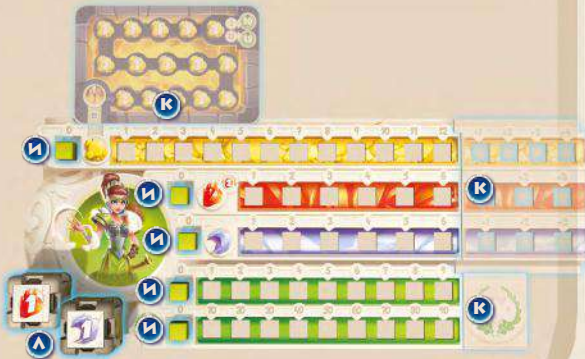
И 4 запаси:

- запас золота (від 0 до 12);
- запас уламків сонця (від 0 до 6);
- запас уламків місяця (від 0 до 6);
- запас очок слави (від 0 до 99), розділений на десятки й одиниці.

К 3 зони:

- для карти подвигу «Молот коваля»;
- для плитки скрині, яку дає карта «Скриня коваля» (додатковий запас);
- для жетонів 🏆

А Місце для кубиків героя.



ВАРІАНТИ ПРИГОТУВАНЬ

I. ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ З РІЗНОЮ КІЛЬКІСТЮ ГРАВЦІВ

Кількість гравців	4	3	2
Кількість карт у стосі	4	3	2
Кількість граней кубика в кожному квадраті святинища	4	4	2*
Початкове золото 🏆 кожного гравця залежно від черговості ходів (1-й / 2-й / 3-й / 4-й гравець)	3/2/1/0	3/2/1	3/2

*Навмання вилучити по 2 грані з кожного квадрата.

Кількість раундів	9	10	9
-------------------	---	----	---

2. Якщо ви граєте вдвох, то на початку кожного раунду двічі виконуєте крок 1 «Божественне благословення» (див. «Перебіг раунду» на с. 2).

II. ВИКОРИСТАННЯ РІЗНИХ КАРТ ПОДВИГІВ

Після першої партії гравці можуть самі вибирати, які карти подвигів використовувати у грі.

Для цього під час приготувань до гри замініть від 1 до 9 наборів карт подвигів з Б на альтернативні набори, як показано праворуч.

Наприклад, ви можете замінити набори 3 🏆, 6 🏆 та 4 🏆 на відповідні набори 3 🏆, 6 🏆 та 4 🏆 без Б.

Ви можете замінити всі набори, кілька наборів або не замінювати їх узагалі. Що більше наборів ви заміните, то складнішою буде гра.



Гра триває кілька раундів. Щораунду кожен гравець виконує 1 хід, починаючи з першого гравця.

ХІД АКТИВНОГО ГРАВЦЯ

Гравця, що виконує хід, називають «активним гравцем». Кожен хід складається з 4 послідовних кроків:

БОЖЕСТВЕННЕ БЛАГОСЛОВЕННЯ (УСІ ГРАВЦІ)

Усі гравці одночасно* отримують божественне благословення.

Нагадування. Якщо ви граєте вдвох, то кожен гравець виконує цей крок двічі.

Отримання божественного благословення. Киньте обидва кубики й розмістіть їх у відповідних комірках свого планшета викинутими гранями догори. Потім застосуйте ефекти двох граней у довільному порядку (зазвичай ви отримуватимете ресурси).

Ви отримуєте божественне благословення:

- на початку ходу кожного гравця;
- завдяки ефектам карт;
- після вигнання іншого героя.

*У разі конфлікту деяких ефектів граней застосовуйте їх за черговістю ходів, починаючи з активного гравця.

Отримання малого благословення. Виберіть і киньте один зі своїх кубиків. Потім покладіть його на свій планшет викинутою гранню догори і застосуйте її ефект.

Мале благословення не вважають частиною першого кроку. Його отримують лише завдяки ефектам карт.

КАРТИ ПІДСИЛЕННЯ (АКТИВНИЙ ГРАВЕЦЬ)

Якщо активний гравець має карти з підсилювальними ефектами, то може у свій хід у довільному порядку застосувати ефект кожної карти 1 раз.

ВИКОНАННЯ ДІЇ (АКТИВНИЙ ГРАВЕЦЬ)

Активний гравець може виконати дію А або дію Б.

ДІЯ А. ЗРОБИТИ ПОЖЕРТВУ БОГАМ

Активний гравець бере одну або кілька різних граней зі святилища, заплативши за кожну грань стільки, скільки зазначено біля відповідного квадрата. Потім гравець повинен негайно замінити будь-які грані своїх кубиків новими.

Заміна грані кубика. Підцепіть новою гранню ту грань свого кубика, яку хочете замінити. Вставте нову грань у порожнє місце кубика, а попередню грань покладіть біля свого планшета. Потім покладіть кубик назад на планшет оновленою гранню догори.

ДІЯ Б. ЗДІЙСНИТИ ПОДВИГ

Активний гравець вибирає, який подвиг хоче здійснити, і витрачає зазначену поряд з картою подвигу кількість ресурсів. Потім він переміщує свою фішку на портал острова цієї карти. Якщо на цьому порталі стоїть фішка іншого гравця, активний гравець його виганяє.

Якщо його фішка вже стоїть на цьому порталі, її не треба переміщувати. Примітка. Герой не може здійснити подвиг, якщо відповідний стос карт вичерпався.

Вигнання героя

Якщо активний гравець переміщує свою фішку на портал, на якому вже стоїть фішка іншого гравця, то цей гравець переміщує свою фішку на початковий портал і негайно отримує божественне благословення як компенсацію.

Потім активний гравець бере верхню карту подвигу з вибраного стосу й застосовує її ефект, якщо такий є.

Після цього він кладе цю карту долілиць біля свого планшета в один із трьох стосів, розділених за типами ефектів.

Стос 1: карти подвигів без постійного ефекту.

Стос 2*: ці постійні ефекти карт застосовують протягом гри за певних умов (див. пам'ятку героя).

Примітка. Ефектів цього типу немає на картах для першої партії.

Стос 3*: ці постійні ефекти карт діють протягом усієї гри. Активний гравець може застосовувати ці ефекти під час кроку свого ходу.

* Розміщуйте карти одна на одній так, щоб бачити їхні ефекти.

ВИКОНАННЯ ДОДАТКОВОЇ ДІЇ (АКТИВНИЙ ГРАВЕЦЬ)

Один раз за хід активний гравець може витратити 2, щоб виконати додаткову дію А або Б (див. крок вище).

КІНЕЦЬ ХОДУ ГРАВЦЯ

Після кроку хід активного гравця негайно завершується (байдуже, виконав він додаткову дію чи ні).

Тепер свій хід виконує наступний за годинниковою стрілкою гравець.

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Після того як кожен гравець виконає свій хід, раунд завершується. Перемістіть маркер раундів на 1 поділку вперед і почніть новий раунд. Гра завершується, коли ви зіграєте всі раунди (9 раундів у грі вдвох або вчотирьох та 10 раундів у грі втриьох).

КІНЕЦЬ ГРИ Й ПІДРАХУНОК ОЧОК

Наприкінці останнього раунду гра негайно закінчується і гравці рахують отримані очки.

Кожен гравець додає всі свої на картах подвигів і планшеті, також рахуючи жетони. Гравець, який отримує найбільше, перемагає та посідає заслужене місце серед богів. У разі нічиєї всі претенденти з найбільшою кількістю ділять перемогу.

ВАЖЛИВІ ДЕТАЛІ

У будь-який момент гри можна брати й розглядати грані своїх кубиків. Однак їх треба повертати на планшет тією гранню догори, якою вони лежали до того.

Заміна грані — це єдиний спосіб удосконалити кубик. Не можна міняти місцями грані на кубиках або повертати на кубики зняті грані.

Фішка героя залишається на вибраному порталі, доки його не виганять або гравець не вирішить перемістити героя на інший портал.

Гравець може здійснити будь-який подвиг, навіть якщо вже його здійснював. Завдяки додатковій дії можна здійснити два однакові подвиги за один хід.

Якщо ви досягли максимуму на треку будь-якого ресурсу, то втрачаєте всі здобуті ресурси, що перевищують максимум треку.

Якщо ви накопили 100, візьміть жетон, перемістіть маркер на поділку «0» треку очок слави і почніть відлік спочатку.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проекту: Олександр Ручка
Координатор проекту: Володимир Рибаків
Випускова редакторка: Алла Костовська
Перекладачка: Олександра Асташова
Редактор: Святослав Миколайчук
Верстка: Артур Патріхалко
Українське видання © 2023 Geekach
Усі права застережено
www.geekach.com.ua

НАГАДУВАННЯ

золото | уламки сонця
уламки місяця | очки слави

ПРИКЛАД ХОДУ АКТИВНОГО ГРАВЦЯ

Усі гравці отримують божественне благословення. Активний гравець Микита викидає на кубиках і й негайно переміщує маркери відповідних ресурсів на своєму планшеті.



Микита має 3 карти з ефектами. Він вирішує застосувати їх у такому порядку:

- «Срібна лань»: Микита отримує мале благословення і в підсумку здобуває 1.
- Перша карта «Сова стража»: Микита вирішує додати 1 у свій запас.
- Друга карта «Сова стража»: Микита додає 1 у свій запас.



Микита має 9 і вирішує зробити пожертву богам:

- Він витрачає 3, щоб узяти грань, та ще 3, щоб узяти грань.
- За правилами Микита не може взяти у свій хід дві однакові грані, тому він витрачає ще 2, щоб узяти грань. Загалом він витрачає 8 (переміщуючи маркер золота на відповідну кількість поділок).



Микита вирішує використати нові грані, щоб замінити ними 1 грань на першому кубикі й 2 грані на другому.

- Спершу він знімає грань з першого кубика й замінює її гранню.
- Потім він кладе цей кубик на планшет гранню догори.
- На другому кубикі Микита замінює грань на, потім — грань на.
- Потім він кладе цей кубик на планшет гранню догори.
- Зняті грані Микита кладе біля свого планшета.



Микита вирішує витратити 2, щоб виконати додаткову дію.

Микита має 5 і хоче придбати карту «Поромник», яка коштує 4. Портал на відповідному острові вже зайнятий фішкою героя Олексі, який до цього купив «Шолом-невидимку».

- Микита витрачає 4 і ставить свою фішку на портал острова з картою подвигу «Поромник».
- Герой Олексі вигнаний: Олексі переміщує свою фішку на початковий портал і негайно отримує божественне благословення (Олексі кидає кубики й застосовує ефекти викинутих граней).
- Микита бере верхню карту подвигу «Поромник».
- Ця карта не має ні негайного, ні постійного / ефектів, тому Микита негайно кладе її долілиць перед собою на верх відповідного стосу.

Хід Микити завершується.



DICE FORGE

КУЗНЯ
ДОЛІ

ПАМ'ЯТКА ГЕРОЯ

Вітаємо тебе, смертний!

Історії про твої героїчні подвиги досягли нашого божественного царства. У пориві нескінченної щедрості ми даємо тобі шанс стати напівбогом і посісти місце серед нас. Однак ти не єдиний герой, якого вшанували такою честю. Ми проведемо легендарний турнір, щоб вибрати найдостойнішого й заодно розважитися — нам, богам, буває нудно до смерті...

Приготуйтеся покинути світ смертних, герої! Наш турнір проходитиме на небесних островах. Кожен з нас створив по острову, і ви помітите, що смаки в богів... різні.

Перед турніром ми дамо вам кубики. Ці артефакти даруватимуть вам божественні благословення, які дадуть вам змогу здобувати золото та інші підношення для нас. Якщо вони нам сподобаються, ми допоможемо удосконалити кубики, щоб ваші дари були ще кращими. Щедрі смертні нам більше до душі...

Також ви повинні довести свою корисність, здійснюючи героїчні подвиги. Ми підготували для вас захопливі та, ясна річ, смертельно небезпечні випробування. Вони чекають на вас за порталами, що з'єднують острови. Чи вдасться вам їх подолати? Так чи інакше, ви заплатите за спробу наперед... Утім, у нагороду ви отримаєте божественні реліквії та чарівних істот. Вони стануть у пригоді, якщо ви вчасно їх здобудете.

Турнір от-от почнеться. Тримайте цю пам'ятку під рукою — вона допоможе розібратися з випробуваннями, що чекають попереду. Однак спершу ознайомтеся із загальними правилами турніру.

Удачі вам! Якщо ви все ще в неї вірите... А як казав один мудрий чоловік, ми, боги, в кості не граємо...

МОЛОТ КОВАЛЯ



1. Переверніть цю карту та прикріпте її до свого планшета. Потім візьміть жетон молота й розмістіть його на початковій поділці треку молота стороною «I» догори.

Відтепер щоразу, коли ви будь-яким способом отримуєте жетони, ви можете вибирати, скільки жетонів додавати в запас. Частину або все отримане жетонів ви можете витратити на просування жетона по треку молота на його карті (за 1 жетон можна перемістити жетон на 1 поділку).

Якщо жетон молота досягнув останньої поділки, отримайте 10 жетонів, переверніть жетон молота стороною «II» догори й розмістіть на початковій поділці треку.

Якщо жетон знову досягне останньої поділки, отримайте 15 жетонів, покладіть карту «Молот коваля» у стос карт без постійних ефектів і відкладіть жетон молота вбік.

Якщо ви взяли нову карту молота до того, як повністю використали й відклали вбік попередню.

- Поки що покладіть її під поточну карту (або карти) «Молот коваля».
- Після того як ви двічі досягнете останньої поділки на поточній карті, приберіть її та розмістіть жетон молота стороною «I» догори на початковій поділці наступної карти «Молот коваля».

СКРИНЯ КОВАЛЯ



Візьміть плитку скрині та приєднайте її до свого планшета. Так ви збільшите допустимий обсяг запасів ресурсів.

ВЕЛИКА ВЕДМЕДИЦЯ



Немає негайного ефекту.

Ефект.

Отримуйте 3 жетони щоразу, коли:

- виганяєте іншого героя;
- вашого героя виганяють.

УПЕРТИЙ КАБАН



Ефект.

Візьміть із храмового саду грань з упертим кабаном.

Виберіть іншого гравця і віддайте йому цю грань. Цей гравець повинен негайно замінити нею будь-яку грань одного (на його вибір) зі своїх кубиків. Грань з кабаном не можна зняти з кубика до кінця гри.

Ефект.

Отримуйте 1 жетон, 1 жетон або 3 жетони щоразу, коли інший гравець застосовує ефекти грані з кабаном.

Примітка: на ефект не поширюється штраф карти «Мінотавр».

СРІБЛЯСТА ЛАНЬ



Немає негайного ефекту.

Ефект.

Отримайте мале благословення.

САТИРИ



Усі гравці (крім власника цієї карти) кидають свої кубики й кладуть їх назад на свої планшети, не застосовуючи ефектів викинутих граней. Потім ви вибираєте 2 викинуті грані на кубиках суперників і застосовуєте їхні ефекти (як під час отримання божественного благословення).

СТАРІЙШИНА



Немає негайного ефекту. Ефект.

Можете витратити 3 жетони, щоб отримати 4 жетони.

ДИКІ ДУХИ



Отримайте 3 жетони та 3 жетони.

СОВА СТРАЖА



Немає негайного ефекту.

Ефект.

Отримайте 1 жетон, 1 жетон або 1 жетон.

МІНОТАВР



Усі гравці (крім власника цієї карти) кидають свої кубики, кладуть їх назад на свої планшети й застосовують ефекти викинутих граней з такими змінами:

- Усі грані, що зазвичай дають ресурси (зокрема жетони), зараз натомість забирають їх.
- Ефекти граней небесного корабля не спрацюють.

Примітка 1: якщо маркер певного ресурсу досягає поділки «0» (або вже там перебуває), то решту втрат цього ресурсу ви ігноруєте.

Примітка 2: якщо гравець може вибрати, який ресурс втратити, то може мінімізувати втрати, вибравши ресурс, якого в нього обмаль або зовсім немає.

МАПА ОСТРОВІВ ТА ЕФЕКТИ КАРТ



НЕБЕСНИЙ КОРАБЕЛЬ



Візьміть із храмового саду грань з небесним кораблем і негайно замінити нею будь-яку грань одного з ваших кубиків.

ЩИТ СТРАЖА



Виберіть із храмового саду будь-яку грань і негайно замінити нею будь-яку грань одного з ваших кубиків.

ЦЕРБЕР



Візьміть одноразовий жетон Цербера й покладіть його перед собою.

Отримавши **божественне благословення** або **мале благословення**, ви можете скинути жетон Цербера, щоб застосувати ефекти викинутих граней ще раз.

Щоб скинути цей жетон, покладіть його долілиць біля стосів ваших карт.

Примітка 1: якщо грань дає змогу отримати ресурси на вибір, удруге можете вибрати інший ресурс.

Примітка 2: ви можете використати лише один жетон Цербера за хід.

ВАРТОВИЙ



Отримайте 2 **божественні благословення** поспіль.

Щоразу викидаючи чи у запас або натомість отримати по 2 за кожен та.

ТИПИ ЕФЕКТІВ



НЕГАЙНІ ЕФЕКТИ

Отримавши карту:

- 1) негайно застосуйте її ефект;
- 2) потім покладіть цю карту долілиць до інших карт, що не мають постійних ефектів.



ПІДСИЛЮВАЛЬНІ ЕФЕКТИ

Отримавши карту:

покладіть карту долілиць до інших карт з ефектами.

Постійний ефект:

застосовуйте ефект під час кроку вашого ходу. Ефект кожної такої карти можна застосувати лише 1 раз за хід.

ПОРОМНИК



Не має ефекту, лише дає

ШОЛОМ-НЕВИДИМКА



Візьміть із храмового саду грань і негайно **замініть** нею будь-яку грань одного з ваших кубиків.

РАК



Отримайте 2 **божественні благословення** поспіль.

ГІДРА



Не має ефекту, лише дає

ГОРГОНА



Не має ефекту, лише дає

АЗЕРКАЛО БЕЗОДНІ



Візьміть із храмового саду грань і негайно **замініть** нею будь-яку грань одного з ваших кубиків.

СФІНККС



Отримайте 4 **малі благословення** поспіль (використовуйте той самий кубик для отримання всіх 4 благословень).

ТИФОН



Отримайте по 1 за кожну грань, яку ви **замініть** із початку гри (орієнтуйтеся на кількість знятих граней перед вами).

ТРИТОН



Візьміть одноразовий жетон Тритона.

У будь-яку мить під час свого ходу можете скинути цей жетон, щоб отримати 2, 2 або 6.

Використавши жетон, покладіть його долілиць біля стосів ваших карт.

ЦИКЛОП



Отримайте 4 **малі благословення** поспіль (використовуйте той самий кубик для отримання всіх 4 благословень).

Щоразу викидаючи чи у запас або натомість отримувати по 1 за кожне



ЗУМОВЛЮВАНИЙ ЕФЕКТ

Отримавши карту:

покладіть карту долілиць до інших карт з ефектами.

Постійний ефект:

застосовуйте ефект щоразу, коли виконуєте умову карти.

НАГАДУВАННЯ

золото | уламки сонця
уламки місяця | очки слави

ХІД АКТИВНОГО ГРАВЦЯ



1. Усі гравці одночасно отримують **божественне благословення** (у разі конфлікту ефектів граней застосовуйте їх за черговістю ходів).



2. Активний гравець може застосувати ефекти своїх карт у довільному порядку.



3. Активний гравець може виконати **одну** з таких дій:
 зробити пожертву богам (візьміть грань зі святилища);
 здійснити подвиг (візьміть карту з острова).



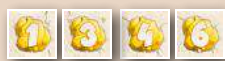
4. Активний гравець може витратити **2** , щоб виконати 1 додаткову дію (один раз за хід).

НАГАДУВАННЯ

золото | уламки сонця | уламки місяця | очки слави

ЕФЕКТИ БАЗОВИХ ГРАНЕЙ

СТАНДАРТНІ ГРАНІ



Отримайте **1|3|4|6** .



Отримайте **1|2** .



Отримайте **1|2** .

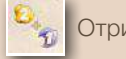


Отримайте **2|3|4** .

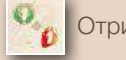
ГІБРИДНІ ГРАНІ



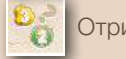
Виберіть або й отримайте **1|2** цього ресурсу.



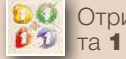
Отримайте **2** та **1** .



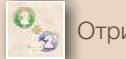
Отримайте **1** та **1** .



Отримайте **3** або **2** .



Отримайте **1** , **1** , **1** .



Отримайте **2** та **2** .

ЕФЕКТИ ОСОБЛИВИХ ГРАНЕЙ



Ця грань не дає ресурсів, але збільшує значення другої викинутої грані втричі.

Примітка. Якщо ефект другої викинутої грані дозволяє вибрати ресурс, спершу виберіть ресурс, а потім помножьте його значення на 3.

Приклад:

$$\text{x3} + \text{1} = 3 \text{ } \langle \text{gold} \rangle \text{ або } 3 \text{ } \langle \text{sun} \rangle \text{ або } 3 \text{ } \langle \text{moon} \rangle$$

$\text{x3} + \text{x3}$: ви нічого не отримуете.

Якщо під час кидка **малого благословення** випадає x3 , то ви нічого не отримуете.



Копіює ефект(и) викинутої грані суперника.



$\text{Copy} + \text{x3}$: спершу виберіть, яку грань ви хочете скопіювати, а потім помножьте її значення на 3.

Приклад:

$$\text{Copy} + \text{x3} = 6 \text{ } \langle \text{gold} \rangle \text{ або } 6 \text{ } \langle \text{sun} \rangle \text{ або } 6 \text{ } \langle \text{moon} \rangle$$

ЕФЕКТИ ГРАНЕЙ, ПОВ'ЯЗАНИХ З ІНШИМИ КАРТАМИ

Ви можете купити грань зі святилища на **2** дешевше й негайно **замінити** нею будь-яку грань одного з ваших кубиків.

Примітка. Якщо ця грань випала одночасно в 2 або більше гравців під час кроку **«Божественне благословення»** , вони розігрують її ефект згідно з черговістю ходів, починаючи з активного гравця.

$\text{x3} + \text{x3}$: ви можете купити грань зі святилища на **6** дешевше й негайно **замінити** нею будь-яку грань одного з ваших кубиків.

Кожна грань «Упертого кабана» пов'язана з 1 картою і дає ефекти двом гравцям — власнику кубика й власнику карти. Якщо на кубика випадає ця грань, то:

Ефект 1: власник кубика отримує **1** або **1** .

Ефект 2: власник карти застосовує ефект пов'язаної карти «Упертий кабан».

Особливий випадок. Якщо за допомогою грані ви копіюєте ефект на кубика згідно з черговістю ходів, починаючи з активного гравця. Власник карти застосовує ефект пов'язаної карти «Упертий кабан».

Приклад:

Ефект 1

$$\text{Copy} + \text{x3} = 1 \text{ } \langle \text{sun} \rangle \text{ або } 1 \text{ } \langle \text{moon} \rangle$$

Ефект 2

$\text{Copy} + \text{x3} = 1 \text{ } \langle \text{sun} \rangle \text{ або } 1 \text{ } \langle \text{moon} \rangle \text{ або } 3 \text{ } \langle \text{star} \rangle$
 — власник пов'язаної з гранню карти «Упертий кабан».

$\text{Copy} + \text{x3}$: власник кубика множить на 3 вибраний ресурс і отримує **3** або **3** .

Власник карти тричі застосовує ефект пов'язаної карти «Упертий кабан».



У грі є 4 різні грані «Щита стража» , по 1 для кожного типу ресурсу. На кожній грані зображені 2 можливі **нагороди (А і Б)**.

Ефект «Щита стража» залежить від того, яка грань випала на другому кубика. Ви можете отримати лише одну з нагород.
Нагорода А. Якщо на другому кубика випав такий же ресурс, як на грані , отримайте **5** .

Нагорода Б. Якщо на другому кубика випав інший ресурс, ніж на грані , отримайте ресурси з обох граней.

Приклад:

$$\text{Shield A} + \text{1} = 4 \text{ } \langle \text{gold} \rangle + 5 \text{ } \langle \text{star} \rangle$$

$$\text{Shield B} + \text{1} = 1 \text{ } \langle \text{sun} \rangle + 3 \text{ } \langle \text{moon} \rangle$$

Примітка. Якщо ефект другої викинутої грані дає змогу вибрати ресурс, спершу виберіть бажаний ресурс, а потім визначте нагороду за .

Приклад:

$$\text{Shield A} + \text{1} = 5 \text{ } \langle \text{star} \rangle$$

• Якщо гравець вибирає **1** : $\text{Shield A} = 5 \text{ } \langle \text{star} \rangle$ (А)

• Якщо гравець вибирає **1** або **1** : $\text{Shield B} = 3 \text{ } \langle \text{moon} \rangle$ (Б)

$\text{Shield B} + \text{x3}$: помножьте нагороду Б на 3. Приклад: $\text{Shield B} + \text{x3} = 9 \text{ } \langle \text{moon} \rangle$

Якщо під час кидка **малого благословення** випадає , отримайте нагороду Б.