

## GAME OBJECTIVE

В течение восьми игровых дней постепенно создавайте свою команду, нанимая компаньонов. Их эффекты, связанные с элементами и активируемые в зависимости от результата броска вашего кубика, принесут вам искры. Продвигайтесь в своем путешествии в поисках освещенных деревень. Тот, кто соберет больше всего искр, рассеет тьму и впишет свое имя в древние тексты.

## COMPONENTS

- ❖ 1 трек встречи.



- ❖ 30 кубиков: 20 больших и 10 маленьких. Большие кубы можно получить за способности карт - они принадлежат игроку, если карта находится в игре. Маленькие кубики передаются от игрока к игроку в каждом раунде (см. Подробности о костях на стр. 14).



- ❖ 53 карты: 7 искателей приключений и 46 компаньонов (23 карты с пометкой А и 23 карты с пометкой В на рубашке).

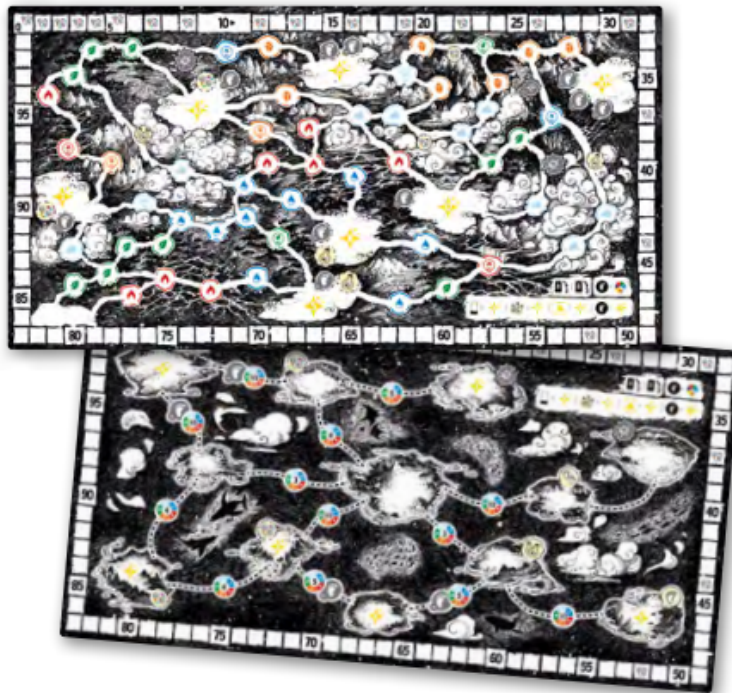


Adventurers



Companions

- ❖ Карта приключений, с одной стороны «Провинция теней», а с другой «Архипелаг тьмы».

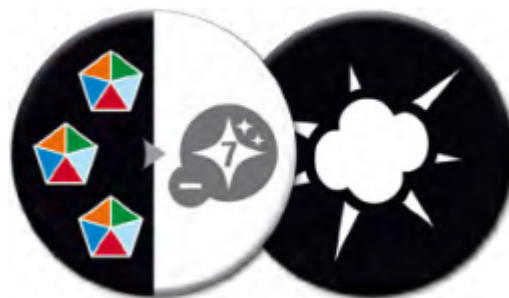


- ❖ 8 больших жетонов (1 жетон первого игрока, 7 жетонов заклинаний).

First player



Spell



Front

Back

- ❖ 90 маленьких жетонов (44 жетона переборки, 25 жетонов светлячков, 25 жетонов следов).



**Примечание:** жетоны следа и светлячков двусторонние, их можно перевернуть, если нужно больше светлячков или следов.

- ❖ 7 жетонов победных очков (ПО).



Для путешествия по Провинции теней

- ❖ 7 жетонов лагеря.



- ❖ 7 жетоны команды.



Для путешествия по Архипелагу тьмы

- ❖ 20 жетонов лодки.



## Структура карты

Искры, которые вы **получите** в конце игры

Искры, которые вы **потеряете** в конце игры

### Свойства

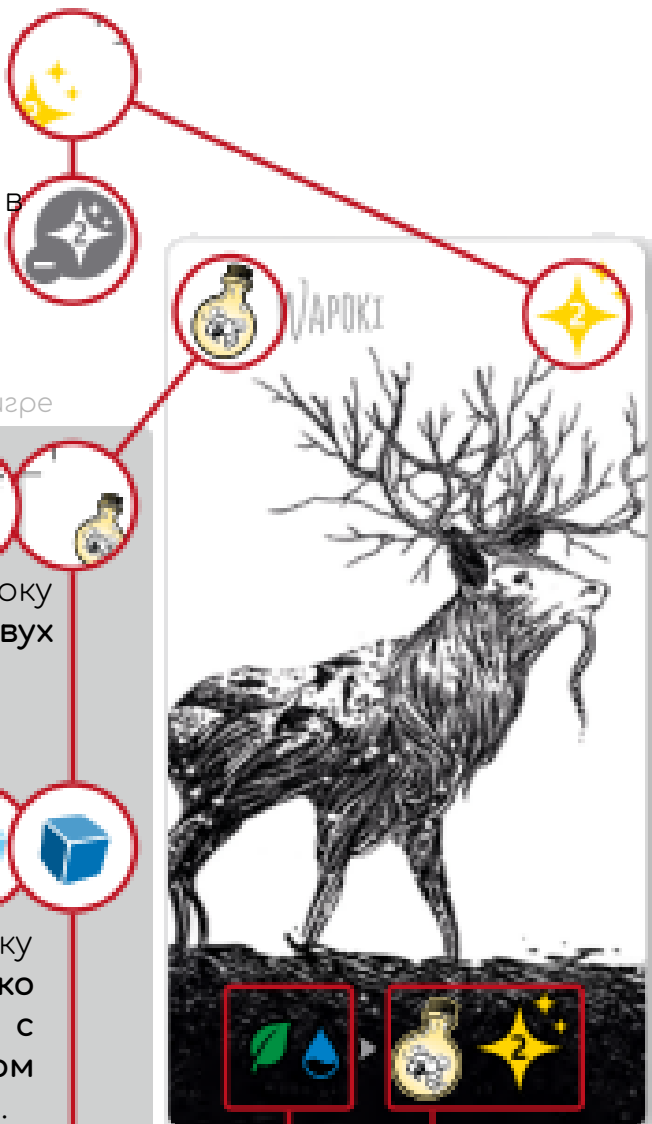
Работают пока карта находится в игре

Это свойство позволяет игроку получить **одного или двух светлячков** в конце игры



Это свойство позволяет игроку брать **один или несколько кубиков** в соответствии с указанным числом и цветом (подробнее о Sketals см. стр. 15).

Это свойство позволяет игроку **перебрасывать кубы** каждый раунд.



Элементы, которые нужно получить на кубиках для активации эффекта карты

Эффекты

Эффект карты, применяемый во время каждого раунда, после получения необходимых элементов (подробнее см. эффекты на стр. 15).

**Важно:** способности никогда не требуют взятия жетонов. Жетоны можно получить за счет эффекта карты.

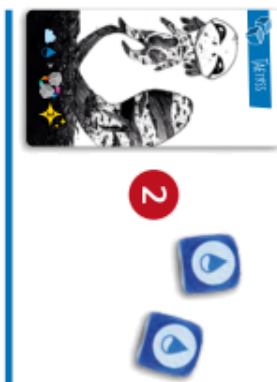
# GAME SETUP



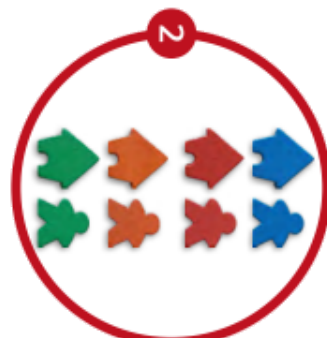
- 1) Выберите на какой из сторон карты приключений вы будете играть: **Провинция Теней** или **Архипелаг Тьмы**.
- 2) Каждый игрок выбирает искателя приключений, затем берет его карту и большие кубики, соответствующие его способности. Также каждый игрок берет компоненты одного цвета в зависимости от выбранной стороны карты приключений и помещают свой жетон ПО на цифру 10 трека ПО. **В путешествии в Провинции Теней**, игроки размещают свой жетон команды и лагеря на стартовой ячейке карты приключений. **Для «Архипелага тьмы»** они размещают 4 лодки на центральном острове и ставят оставшуюся лодку перед собой в качестве напоминания об их цвете.
- 3) Разместите рядом с полем 6 кубиков: **5 больших кубиков** (красный, голубой, синий, оранжевый и зеленый) и **маленький черный кубик**.
- 4) Неиспользованные искатели приключений и соответствующие им компоненты убираются в коробку.
- 5) Сформируйте рядом с полем запас из жетонов светлячков, перебрсов и следов. Жетоны заклинаний перемешайте и сложите стопкой лицевой стороной вниз.
- 6) По-отдельности перемешайте две колоды карт-компаньонов (А и В). Затем из каждой колоды уберите в коробку по **3 компаньона**. Затем колода А кладется на колоду В, образуя единую стопку, и кладется лицевой стороной вниз рядом с треком встречи. Первые 5 компаньонов колоды кладутся слева направо лицом вверх по 5 делениями трека встречи.
- 7) Случайным образом определите первого игрока. Он размещает перед собой **жетон первого игрока**. Затем игрок справа получает 2 жетона перебрса.
- 8) Первый игрок бросает **9 маленьких кубиков** (2 зеленых, 2 голубых, 2 синих, 1 красный, 1 оранжевый и 1 фиолетовый). Затем размещает их на треке встреч в соответствии с их результатом. Если на фиолетовом кубике выпал символ следа - перебросьте его.
- 9) Если одно или несколько делений на треке встреч окажутся пустыми - положите жетон следа на каждую ячейку без кубика.



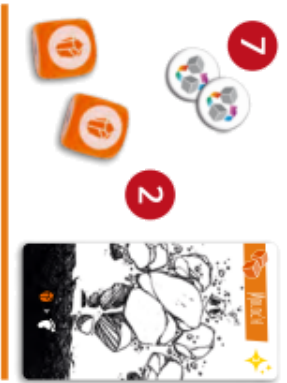
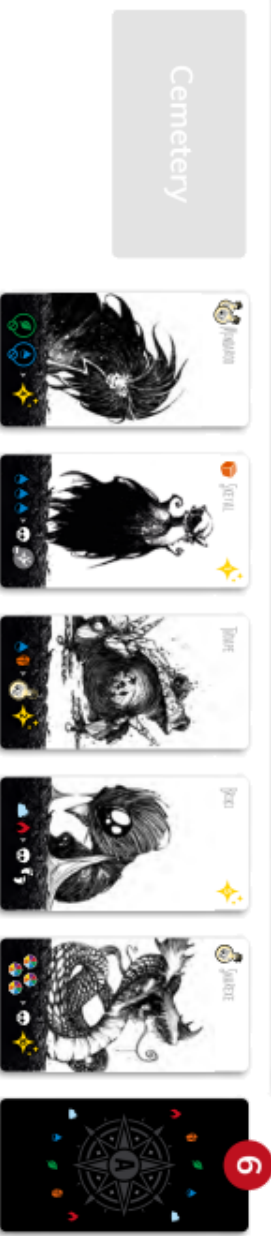
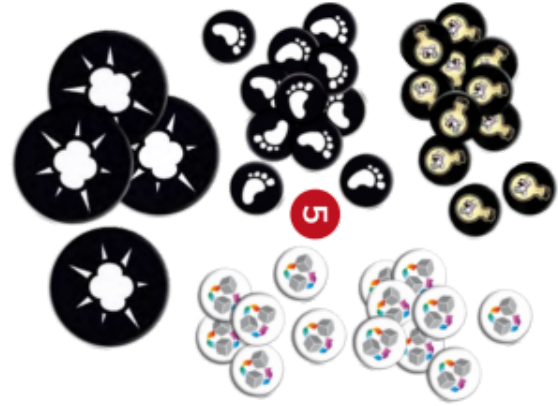
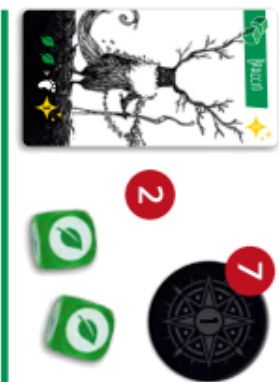
Player 1



Player 2



Player 4



## BURSTS OF LIGHT

Есть несколько способов, которыми игрок может заработать или потерять искры:

### В течение игры

- ❖ применяя эффект определенных карт;
- ❖ по результату желтого и черного кубиков.

Каждый раз, когда игрок получает или теряет искру, он немедленно перемещается вперед или назад на одно деление по треку ПО.

### В конце игры

- ❖ по свойствам некоторых карт, указаны в правом верхнем углу;
- ❖ за прогресс команды на карте путешествий;;
- ❖ за светлячков;
- ❖ за оставшимся жетоны следа.

## PLAYING THE GAME

Каждый раунд (представляющий один день) состоит из 5 фаз.

1. **Утро** — Наймите компаньона: каждый игрок по очереди выбирает одного компаньона, расположенного рядом с треком встреч.
2. **Позднее утро** — Бросьте кубики: игроки одновременно бросают свои кубики и могут использовать свои перебросы.
3. **Полдень** — Разыграйте карты: игроки активируют эффекты своих карт одновременно в соответствии с результатами своих кубиков.
4. **День** — Продолжение путешествия: игроки одновременно перемещают свою команду или одну из своих лодок вперед по карте приключений в зависимости от значений кубиков.
5. **Вечер** — Конец раунда и сброс: игроки кладут свои маленькие кубики на трек встречи, и он обновляется для следующего дня.

## УТРО – Наймите компаньона

Начиная с первого игрока и двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок берет компаньона с трека встреч вместе с маленькими кубиками и жетонами следов, которые находятся над ними на треке встреч. Затем они помещаются перед игроком. Во время игры компаньоны располагаются перед каждым игроком, справа от искателя приключений, один за другим.

После того, как все игроки выбрали себе нового компаньона, те, кто остался на шкале встреч, отправляются на кладбище. Но маленькие кубики и жетоны следов не взятых компаньонов остаются на месте.

### При игре вдвоем

Взяв своего компаньона, первый игрок выбирает одного из оставшихся на треке встреч компаньонов и отправляет его на кладбище. Маленькие кубики и жетоны следов, связанные с ними, остаются на месте.

## ПОЗДНОЕ УТРО – Бросьте и перебросьте кости

После того, как все игроки выбрали своего компаньона, они одновременно бросают кубики, которые находятся перед ними, и **держат их в открытую выпавшими значениями до конца раунда**. Игроки с перебросами могут использовать столько, сколько пожелают. Каждый переброс позволяет перебросить **один или два кубика только один раз**.

**Важно:** игроки могут использовать **3 переброски, чтобы перевернуть кубик, любой стороной по своему выбору**.

Перебросы можно получить разными способами.

- ❖ Использование **силы завербованных компаньонов** (Lumipilis): в этом случае переброс может быть использован один раз за раунд при условии, что карта все еще находится в игре.



- ❖ С помощью **жетона**: в этом случае переброс можно использовать один раз, после чего жетон сбрасывается.





- ❖ Использование **трека ПО**: игрок может переместить свой жетон назад по треку ПО на место с символом переброски, чтоб перебросить кубики. Его нужно использовать немедленно, а жетон не брать. Если после этого переброса результаты кубиков по-прежнему неудовлетворительны, игрок может снова переместить свой жетон очков обратно на следующую ячейку с символом переброса. Это можно повторять столько раз, сколько необходимо, пока игрок не вернется к нулевому количеству искр на шкале очков.



**Важно:** после завершения этого шага результат броска фиксируется до конца раунда. Игрок не может перебросить бросок после того, как он начал применять эффекты своих карт.

### Пример 1

Синий игрок бросает 4 кубика: два больших кубика, полученных по свойству его искателя приключений (Taetyss), и два маленьких кубика. Их результат:

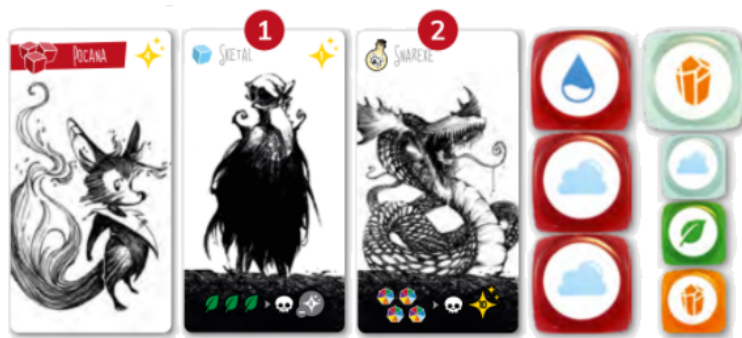


Ему нужен дополнительный символ воды, чтобы дважды активировать эффект искателя приключений (Taetyss). Игрок решает использовать 3 переброски, чтобы сменить сторону облаков на сторону воды. Его компаньон дает ему один переброс, и он сбрасывает два жетона переброски, чтобы получить три переброса.



## Пример 2

Красный игрок бросает 7 кубиков: три больших кубика, полученных по свойству его искателя приключений (Росана), большой кубик, полученный по свойству его компаньона, **1** и три маленьких кубика. Их результат:



Красный игрок хочет попытаться отправить на кладбище своего компаньона **2**, чтобы заработать 10 искр, ему нужно четвертое облако. Он перемещается назад по треку ПО, чтобы остановиться на ячейке со значком переброса.



Его результат:



Он еще раз передвигается назад по треку ПО для получения второго переброса. Он получает желаемый результат:



## ПОЛДЕНЬ – Разыграйте карты

Одновременно игроки проверяют одну карту за другой, чтобы узнать, сработали ли их эффекты, учитывая значения на своих кубиках. Если у игрока есть необходимая комбинация символов среди его кубиков, как показано в нижней части карты, срабатывает эффект компаньона. Игроки выбирают порядок, в котором они разыгрывают свои карты (подробнее см. Эффекты карт на стр. 14). При этом нужно учитывать следующее:

- ❖ Один и тот же кубик можно использовать для срабатывания эффектов нескольких карт.

- ❖ Один кубик можно использовать только один раз на карту
- ❖ Эффект карты может срабатывать несколько раз (кроме случаев, когда этот эффект предполагает отправку компаньона на кладбище или относится к одному из этих символов).



- ❖ Игроки должны применять все срабатывающие эффекты, вне зависимости от того хорошие они или плохие.
- ❖ Есть вероятность, что эффекты могут не сработать.
- ❖ Определенные стороны кубика (фиолетовый, желтый и черный) дают немедленно бонусу или штрафу для игрока (см. Подробности о костях на стр. 14).

### Пример 3



- 1 У голубого игрока 2 пары кубов воздуха и камня. Эффект его авантюриста (Eoles) срабатывает дважды. Игрок зарабатывает 4 искры и 2 светлячка.
- 2 У игрока есть два кубика с символом камня. Срабатывает эффект его компаньона. Sketal тут же отправляется на кладбище и игрок получает 2 искры. Зеленый кубик, связанный с этим компаньоном, возвращается в запас.
- 3 У игрока нет символа воды. Срабатывает эффект его компаньона. Он получает 2 искры и жетон переброса.

### Двигайтесь вперед по шкале очков

Каждый раз, когда игрок зарабатывает искру, он немедленно перемещает свой жетон вперед на одно деление по теку ПО. Если игрок доходит до конца шкалы очков, он продолжает отсчет с начала шкалы.

**Важно:** в этом случае больше не доступны перебросы, указанные на поле.

## ДЕНЬ – Продолжение пути

Каждый игрок может переместить свою компанию или одну из своих лодок на карте приключений используя еще раз результат, ранее полученный на его кубиках. Каждый кубик, отправленный в запас на предыдущей фазе, не позволяет передвигаться по карте приключений.

### Общие правила путешествий

Несколько жетонов (лагерь, команда или лодки) разного цвета могут одновременно находиться на одной клетке, в одной деревне или на одном острове.



Если игрок проходит или останавливается на ячейках с этими символами со своей компанией или одной из своих лодок, он берет соответствующий жетон из запаса и кладет его перед собой.



Если игрок проходит или останавливается в локации на ячейках с этим символом со своей компанией или одной из своих лодок, он теряет столько вспышек света, сколько указано, и немедленно перемещает свой жетон очков обратно по треку ПО.



Если игрок проходит или останавливается на ячейках с этим символом командой или одной из своих лодок, **он должен** вернуть столько жетонов следа в запас, сколько указано, если он не может этого сделать, он не может остановиться на этом месте.



Если игрок проходит или останавливается на ячейках с этим символом, **он должен:**

- ❖ либо отправить одного из своих компаньонов на кладбище, не применяя никакого эффекта, даже если на карте фигурирует череп,
- ❖ или скинуть жетон заклинания, если оно есть у игрока. Жетон заклинания помещается в коробку без применения его эффекта.

**Примечание:** искателя приключений нельзя отправить на кладбище.

### Путешествие в Провинции теней



У каждого игрока есть жетон команды для этого приключения. Игрок может двигаться вперед на несколько клеток в выбранном им направлении, пока выполняются условия, требуемые для каждой клетки. Компания не может проходить мимо одного и того же места дважды в течение одного и того же раунда.

Игрок может перемещать свою компанию несколькими способами.



- ❖ Он может использовать **один из своих кубиков** с символом клетки, в которую игрок хочет попасть. На этом этапе каждый кубик можно использовать только один раз. После использования отложите кубик от других, чтобы показать, что он использовался.



- ❖ В некоторых случаях у **игрока не должно быть** символа, представленного на клетке среди его кубиков.



- ❖ Игрок может использовать **один или несколько жетонов следа** в качестве любого символа. Каждый сброшенный жетон следа позволяет игроку продвинуться на один шаг вперед в желаемом направлении.



Когда игрок проходит через деревню со своей командой, он может решить остановиться. Он размещает на нем свой лагерь, и на этом раунде заканчивает движение. **В конце игры учитывается количество искр, указанное на деревне, в которой находится ваш лагерь,**

независимо от того, где находится команда.

#### Пример 4

**Синий игрок** использует 1 символ облака, чтобы переместиться вперед. Он убирает жетон следа обратно в запас, чтобы попасть в деревню и получает жетон переброса. Он решает не останавливаться в этой деревне. У него нет каменного символа, поэтому он переходит к следующему квадрату. Он вынужден остановиться на нем, потому что для продолжения у него не должно быть символа огня.



**Красный игрок** играет деревянной лодкой, он хочет переплыть на остров справа. Ему нужно именно то количество различных символов, которое указано на карте, здесь 1 или 2. Среди его кубиков есть символы облаков и камней, поэтому необходимые условия выполнены. Когда он оказывается на острове, он получает два следа.



### Путешествие по Архипелагу тьмы

У каждого игрока есть четыре лодки для этого приключения, которые они смогут перемещать с острова на остров, чтобы к концу игры заработать как можно больше искр. Игрок не может размещать несколько своих лодок на одном острове. В течение каждого раунда лодки могут перемещаться только по одной на соседний остров.



Для этого у игрока должно быть **ровно** столько символов различных **элементов**, сколько указано на карте, ни больше, ни меньше. Специальные символы не учитываются (см. стр. 14).

Игрок может использовать **один или несколько жетонов следов** в качестве любого элемента: сброшенный жетон заменяет отсутствующий элемент.

### ВЕЧЕР – Окончание раунда и сброс

Игра заканчивается, когда в колоде больше нет компаньонов (см. Конец игры, стр. 13). В противном случае игроки готовятся к следующему раунду:

1. Чтобы обозначить конец раунда, каждый игрок кладет свои маленькие кубики на деления трека встреч в ячейку, соответствующую значению на их кубиках, включая маленький черный кубик.

**Важно:** Если на кубике указана вспышка света -2 или символ следа, его необходимо перебрасывать до тех пор, пока он не выпадет значение с каким-либо цветом, а затем поместить его на соответствующую ячейку.


2. 5 первых компаньонов колоды кладутся лицевой стороной вверх перед 5 ячейками на треке встречи. Жетон следа с видимой верхней стороной добавляется перед каждым компаньоном без кубика, если таковой имеется.
3. Жетон первого игрока передается следующему игроку по часовой стрелке.

**Примечание:** если игрок забыл продвинуться вперед по шкале очков, по карте приключений или взять жетоны, он больше не может этого сделать.



Игра заканчивается по завершении 8-го раунда, когда в колоде больше нет компаньонов для подготовки следующего раунда. Затем игроки проводят окончательный подсчет ПО.

## 1 Искатели приключений и компаньоны

Каждый игрок подсчитывает общее количество искр на своем искателе приключений и его компаньонах, а затем перемещается вперед на такое же количество делений по треку ПО. Если у кого-либо из спутников есть символ , игрок теряет указанное количество искр.

## 2 Карта приключений

### Путешествие по Провинции теней

Каждый игрок продвигается вперед по треку ПО на количество искр, указанное в деревне, где находится его лагерь, независимо от того, где находится его команда.

### Путешествие по Архипелагу тьмы

Каждый игрок суммирует количество искр, указанных на островах, на которых они разместили свои лодки. Они перемещаются вперед на соответствующее количество делений по треку ПО.

## 3 Светлячки

Каждый игрок подсчитывает общее количество имеющихся у него светлячков, изображенных на его спутниках и на его жетонах. Затем игроки подсчитывают количество завербованных компаньонов. Если у них столько же или больше светлячков, чем у компаньонов, они получают дополнительные 10 искр.

## 4 Жетоны следа

Каждый игрок получает 1 искру за каждый след, которым он владеет.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество ПО. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством жетонов перебрроса. Если по-прежнему ничья, игроки делят победу.

## Пример 5



- 1 Синий игрок подсчитывает свои очки: вспышки света на его картах. Он получает 5, но теряет 1, поэтому переместиться на 4 деления вперед по треку ПО.
- 2 искры, полученные его лагерем, он перемещаются на 5 клеток вперед по треку подсчета ПО.
- 3 его светлячки. Перед ними 7 компаньонов и 3 светлячка, никаких искр он не зарабатывает.
- 4 его жетоны следа. Он получает ещё 3 искры.



У него уже было 60 искр на треке ПО, что дает ему общее количество очков 72 искры.

## THE DICE IN DETAIL

Каждый из пяти символов элемента представлен на разных сторонах.

На большинстве кубов на шестой стороне изображен символ, соответствующий цвету кости.

- ❖ 5 зеленых кубиков (3 больших и 2 маленьких)



- ❖ 5 синих кубиков (3 больших и 2 маленьких)



- ❖ 5 голубых кубиков (3 больших и 2 маленьких)



- ❖ 5 красных кубиков (4 больших и 1 маленький)





- ❖ 4 оранжевых кубика (3 больших и 1 маленький)



На 6 кубиках на шестой стороне изображен специальный символ.

- ❖ 3 фиолетовых кубика (2 больших и 1 маленький)



Сторона следа дает 2 следа. Игрок берет из запаса жетон следа стороной с двумя символами.

- ❖ 2 желтых кубика (2 больших)



Сторона с искрами дает 3 искры.

- ❖ 1 черный кубик проклятия (1 маленький)



См. Кааг и проклятие черного кубика, с. 16

## THE CARDS IN DETAIL

### Условия

**Напоминание:** чтобы активировать эффект своего компаньона, у игрока должна быть необходимая комбинация символов среди его кубиков. Если это условие достигнуто несколько раз, эффект может быть применен несколько раз, **исключение** - компаньоны, у которых есть череп, и те, у которых есть перечеркнутый элемент (их эффект можно использовать только один раз).




Символ (  ) запускает эффект.



Пара символов (  ) запускает эффект.



**Важно:**  обозначает любые два одинаковых символа. Символы следов фиолетовых кубиков и символы вспышки света желтых кубиков также могут активировать эффект карты.





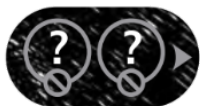
Группа из трех одинаковых символов запускает эффект.

### Перечеркнутые символы

Их эффект применяется только один раз за раунд.



Если символ, указанный в круге, отсутствует ни на одном из кубиков, срабатывает эффект.



Если символы, указанные в кружках, отсутствуют ни на одном из кубиков, срабатывает эффект.



Если присутствует хотя бы один символ воды, а символа камня нет ни на одном из кубиков, эффект срабатывает.

## Эффекты



Игрок получает столько искр, сколько указано.



Игрок теряет столько вспышек света, сколько указано.



Игрок получает 1 жетон следа, он берет жетон из запаса стороной с одним следом.



Игрок получает 2 жетона следа, он берет жетон из запаса стороной с двумя символами следа.



Игрок получает 1 светлячка, он берет жетон из запаса стороной с одним светлячком.



Игрок берет 1 жетон переброса, который он может использовать со следующего хода.



Этот компаньон отправляется на кладбище.

**Примечание:** некоторые компаньоны с черепом позволяют получать награды; другие вынуждают потерять искры. Эти эффекты должны быть применены только один раз.

## Компаньоны с особыми способностями

### The Sketals



Если игрок выбирает Sketal, он немедленно берет дополнительный большой кубик из запаса, в соответствии с его способностью. Sketal, чья сила - разноцветный кубик, позволяет игроку взять большой кубик по своему выбору из доступных в запасе. Если их нет - никакого эффекта нет. Если игрок забывает взять кубик, он может взять его в следующем раунде. Если Sketal отправляется на кладбище, соответствующий кубик убирается в запас.

## Компаньоны со специфическими эффектами

### Хар'гок



Если игрок получает 2 символа огня, Хар'гок отправляется на кладбище и разыгрываются заклинания:

1. Остальные игроки берут жетоны заклинаний и кладут его перед собой лицевой стороной вниз.
2. В начале следующего раунда открываются жетоны заклинаний.
3. Когда игрок выполняет условие, указанное на его жетоне, срабатывает заклинание: применяется его эффект, и жетон возвращается в коробку.

**Жетон заклинания работает точно так же, как и карта:** игрок выбирает порядок, в котором он разыгрывает свои карты и свое заклинание, условия срабатывания и эффекты такие же, как у карт.



Только этот жетон заклинания разыгрывается по-другому: его всегда нужно класть на последнего нанятого компаньона. Игрок должен перемещать жетон заклинания каждый раз, когда нанимает нового компаньона.

При срабатывании заклинания компаньон, на которого оно наложено, отправляется на кладбище (без применения каких-либо эффектов, даже если у него есть череп), а игрок возвращает жетон в коробку. Поскольку игрок может выбрать порядок, в котором разыгрываются карты и заклинание, он может применить эффект персонажа на котором лежит это заклинание (если его кубики позволяют это) до того, как он будет отправлен на кладбище.

## Каар и проклятие черного кубика



Когда игрок берет Каар, он берет маленький черный кубик из запаса, бросает его и кладет на соответствующее деление трека встреч. Если результат указывает на пустое место, игрок должен перебросить кубик. Если ни один из игроков не берет Каар, черный кубик не вступает в игру.

В течение оставшейся части игры игрок с Каар защищен от проклятия черного кубика. Если черный кубик кладется перед компаньоном, которого он хочет взять, он может переместить его перед другим компаньоном по своему выбору.

**Проклятие черного кубика:** В каждом раунде игрок, бросающий черный кубик вместе с другими своими кубиками, должен применить его результат: в соответствии с полученным символом все остальные кубики игрока с таким же символом не учитываются в конечном результате. Если игрок получает -2 вспышки света, он перемещается назад на столько делений по шкале подсчета очков.

**Важно:** черный кубик остается в игре до конца игры, даже если Каар отправляют на кладбище.

### Пример 6



## Сромауг



Если игрок получает символ воздуха, он немедленно сбрасывает Сромауг и может взять другого компаньона по своему выбору с кладбища, которого он помещает перед собой. Выбранный компаньон становится последним завербованным компаньоном в этом раунде.

Если это Sketal, он берет дополнительный кубик, по свойству Sketal, если он есть в запасе, и может использовать его со следующего раунда. Если это Каар, в игру вступает черный кубик.

Эффект нового компаньона с кладбища может сработать сразу, если на кубах есть необходимые элементы.

