

ПАМЯТКА – ОСТРОВ ДУХОВ V1.4

ПОДГОТОВКА

1. Поместите поле захватчиков сбоку от общей игровой области, в область «Резерв страха» поместите 4 жетона страха за каждого игрока.
2. Перемешайте карты страха и выложите 9 из них в область «Колода страха». Поместите разделитель «Степень ужаса III» поверх трёх нижних карт колоды, а разделитель «Степень ужаса II» — поверх трёх следующих по очерёдности карт. У вас получится колода, разделённая на 3 группы из 3 карты
3. Подготовьте колоду захватчиков: на верху колоды лежат 3 карты этапа I; • под ними — 4 карты этапа II; • в самом низу колоды — 5 карт этапа III
4. Перемешанную колоду скверны поместите в область «Скверна», используя верхнюю карту, поместите на нее 2 жетона скверны за каждого игрока + 1 жетон.
5. Случайным образом возьмите по 1 полю острова на игрока и состыкуйте их так, чтобы получился остров. Под буквами новых полей острова изображены маленькие перечёркнутые буквы: на поле Д перечёркнута буква Б, а на поле Е — Г. Если хотите, можете не использовать пары соответствующих полей островов при игре с 4 полями острова или меньше. https://www.spiritislandwiki.com/index.php?title=Island_Layouts. **Альтернативные поля** всегда стыкуются одинаково: 1 игрок: используйте северо-восток, 2 игрока: используйте запад и восток, 3 игрока: используйте запад и восток, 4 игрока: используйте запад, восток, северо-восток и северо-запад, 6 игроков: стыкуйте все поля.
6. Заполните остров захватчиками, даханами и скверной (из коробки) в соответствии с символами. На обычных полях с доп. ГК* и/или ВиК** выложите на каждое поле острова: 1 жетон зверя в регион с наименьшим номером и без символов подготовки, 1 жетон болезни в регион № 2 (с городом). На **альтернативных полях** с доп. ГК и/или ВиК вместо этого выложите жетоны в соответствии символами, которые изображены в регионах. Если вы играете на **альтернативных полях острова** с жетонами пустошей (ГК), добавьте 1 жетон в Северо-Запад, регион № 7, 1 жетон на Восток, в регион № 6, 2 жетона на Запад, в регион № 9.
7. Перемешайте по отдельности колоды карт малых и великих способностей. Выложите их рядом с островом, оставив место для сброса каждой колоды.
8. Поместите жетоны энергии, фишки городов, поселений, разведчиков, даханов, жетоны зверей, дебрей, болезней, раздоров и пустошей в запас.
9. Поместите колоду событий рядом с областью полученных карт страха. Обращайтесь к ней в фазе захватчиков до применения эффектов карт страха.
10. Каждый игрок берет компоненты своего цвета, затем выбирает духа, берёт его планшет и 4 карты уникальных способностей. Выбрав духа, решите, воспользуетесь ли вы его картой развития (ГК) и если да, то какой. Каждый игрок начинает партию на отдельном поле острова и выполняет все указания по подготовке с обратной стороны своего планшета духа. Иногда на альтернативных полях острова могут не выполняться указания по подготовке духа. Вы можете либо не начинать игру этим духом на этом поле острова, либо выполнить указания как можно более полно (если вам предписывается поместить, так и делайте, выбрав регион самостоятельно, если подходящих по условиям нет). Затем игроки переворачивают планшеты духов и заполняют пунктирные круги своих шкал присутствия оставшимися фишками присутствия своего цвета. Крайние левые сплошные круги не заполняются.
11. В завершение подготовки захватчики выполняют начальное действие. Откройте верхнюю карту из колоды захватчиков: они выполняют РАЗВЕДКУ в регионах указанного типа. Затем переместите эту карту в область «Строительство».
12. Все уникальные способности и фишки духа, которые дух забывает, удаляет и заменяет во время подготовки к игре, возвращаются в коробку.
ИГРА С АРХИПЕЛАГАМИ (НЕСКОЛЬКО МАЛЕНЬКИХ ОСТРОВОВ) - см. стр. 17 правил ГК
ИГРА С ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМИ ПОЛЯМИ ОСТРОВА (КРУПНЫЕ ОСТРОВА) - см. стр. 18 правил ГК
ИГРА С ДВУМЯ ПРОТИВНИКАМИ - см. стр. 19 правил ГК
ИГРА БЕЗ СОБЫТИЙ - см. стр. 20 правил ГК
ИГРА БЕЗ НЕКОТОРЫХ (ИЛИ ВСЕХ) ТИПОВ ЖЕТОНОВ - см. стр. 21 правил ГК

ПРОТИВНИКИ И СЛОЖНОСТЬ ИГРЫ

Сложность	Королевство Бранденбург-Пруссия	Королевство Англия	Королевство Швеция	Королевство Франция (ВиК)	Королевство Шотландия (ГК)	Русское Царство (ГК)	Габсбургская Монархия (ГК)	ДОП. ПОЛЕ
0								+2
1	БАЗОВЫЙ	БАЗОВЫЙ	БАЗОВЫЙ		БАЗОВЫЙ	БАЗОВЫЙ	БАЗОВЫЙ	
2	УРОВЕНЬ 1		УРОВЕНЬ 1	БАЗОВЫЙ			УРОВЕНЬ 1	
3		УРОВЕНЬ 1	УРОВЕНЬ 2	УРОВЕНЬ 1	УРОВЕНЬ 1	УРОВЕНЬ 1		+3
4	УРОВЕНЬ 2	УРОВЕНЬ 2			УРОВЕНЬ 2	УРОВЕНЬ 2	УРОВЕНЬ 2	
5			УРОВЕНЬ 3	УРОВЕНЬ 2			УРОВЕНЬ 3	
6	УРОВЕНЬ 3	УРОВЕНЬ 3	УРОВЕНЬ 4		УРОВЕНЬ 3	УРОВЕНЬ 3		+4
7	УРОВЕНЬ 4	УРОВЕНЬ 4	УРОВЕНЬ 5	УРОВЕНЬ 3	УРОВЕНЬ 4	УРОВЕНЬ 4	УРОВЕНЬ 4	
8			УРОВЕНЬ 6	УРОВЕНЬ 4	УРОВЕНЬ 5		УРОВЕНЬ 5	
9	УРОВЕНЬ 5	УРОВЕНЬ 5		УРОВЕНЬ 5		УРОВЕНЬ 5	УРОВЕНЬ 6	
10	УРОВЕНЬ 6			УРОВЕНЬ 6				
11		УРОВЕНЬ 6				УРОВЕНЬ 6		

Использование **альтернативных полей** увеличивает сложность игры без дополнений на 3, с дополнениями на 1

СОВМЕСТИМОСТЬ

СЦЕНАРИЙ «БОЙ ЗА СЕРДЦЕ ОСТРОВА» (БАЗОВАЯ ИГРА) +0 СЛОЖНОСТЬ

Совет: этот сценарий исключительно сложен при игре с Габсбургской монархией из-за её постоянного перегона скота.

СЦЕНАРИЙ «РИТУАЛЫ УЖАСА» (БАЗОВАЯ ИГРА) + 3 СЛОЖНОСТЬ

Совет: этот сценарий крайне прост при игре с духом Стойкая Непреклонность Камня из-за её возможности держать даханов в регионе с ритуалом.

СЦЕНАРИЙ ВОССТАНИЕ ДАХАНОВ (БАЗОВАЯ ИГРА) + 4 СЛОЖНОСТЬ

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ И ПОРАЖЕНИЯ

Вы **НЕМЕДЛЕННО ПРОИГРАЕТЕ В КОНЦЕ ДЕЙСТВИЯ**, если:

1. Слишком много скверны. Если на остров перенесена последняя фишка с карты скверны, вы следуете указаниям на карте (обычно это поражение).
2. Уничтожение духа. Если на острове не остаётся фишек присутствия какого-либо духа.
3. Истёкшее время. Если вы должны открыть карту из колоды захватчиков (чтобы выполнить разведку), а в ней не осталось карт.

Вы **НЕМЕДЛЕННО ПОБЕЖДАЕТЕ В КОНЦЕ ДЕЙСТВИЯ**, если:

1. **Степень ужаса I:** На острове нет захватчиков. **Степень ужаса II:** На острове нет поселений и городов. **Степень ужаса III:** На острове нет городов.
2. Победа по страху (не осталось карт страха).
3. В редком случае, когда эффект заставляет вас одновременно и выиграть, и проиграть, вы приносите себя в жертву во имя победы.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

ПОБЕДА. Число очков = $5 \times \text{сложность} + 10$ (бонус за победу) + $2 \times \text{число карт захватчиков, оставшихся в колоде.}$

ПОРАЖЕНИЕ. Число очков = $2 \times \text{сложность} + 1 \times \text{число карт захватчиков не в колоде}$ (в сбросе и в областях действий захватчиков).

ПОБЕДА ИЛИ ПОРАЖЕНИЕ. +1 за каждые X выживших даханов и -1 за каждые X скверны на острове, где X — количество игроков.

[illegible]

ФАЗА ДУХОВ

- I. **РОСТ.** Выберите один вариант (если не указано иное) из области «Рост». Вы обязаны сделать всё, что указано, но можете выбрать порядок. Духи с эффектом роста «Выберите N» не могут выбрать один и тот же вариант дважды. У некоторых духов есть «платный» вариант роста: чтобы его выбрать, нужно потратить соответствующее количество энергии. Если у духа нет требуемого количества энергии, он не может выбрать такой вариант.
- ПОЛУЧИТЬ КАРТУ СПОСОБНОСТИ: выберите, способность: великую или малую. Возьмите 4 карты (при необходимости перемешайте сброс), оставьте одну остальные сбросьте, получив карту великой способности, вы обязаны ЗАБЫТЬ (потерять) 1 свою карту способности (с руки, из сброса, из числа разыгранных карт или выбранную). Положите забытую карту в сброс, если это была ваша уникальная способность, под планшет духа.
- ПЕРЕРАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПРИСУТСТВИЯ: возможно, это правило вам и не понадобится, но всякий раз, когда вы должны добавить 1 присутствие с планшета духа, вы можете вместо этого перенести свою фишку присутствия из любого региона острова.
- II. **ПОЛУЧЕНИЕ ЭНЕРГИИ.** Получите столько энергии, сколько указано наибольшим незакрытым числом на вашей верхней шкале присутствия.
- III. **РОЗЫГРЫШ И ОПЛАТА КАРТ СПОСОБНОСТЕЙ.** Выберите карты способностей, которые будете использовать на этом ходу. Максимальное число карт, определяется наибольшим незакрытым числом на вашей нижней шкале присутствия. Вы должны сразу же расплатиться энергией за все разыгранные карты. Вы сразу же получаете все стихии от разыгранных карт способностей. Пока что не применяйте эффекты карт способностей.
- СПОСОБНОСТИ И СКИДКИ. Стоимость розыгрыша способности никогда не становится меньше 0 энергии, если игровой эффект прямо не говорит об этом.
- БОНУСЫ ШКАЛ. Бонусы шкал присутствия некоторых духов вроде стихий или «+1 к дальности» действуют всегда, их нельзя «отключить». Деления «+2 энергии» и «+1 разыгрываемая карта» изменяют ваш текущий приход энергии и доступное число разыгрываемых карт. Всё остальное («Вернуть 1 карту», «Переместить», «Вытолкнуть», «Потратить, чтобы» и т.д.) — необязательные действия, которые вы можете выполнить раз в ход во время фазы духов.

ФАЗА БЫСТРЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

По возможности одновременно или в любом порядке игроки применяют эффекты быстрых способностей (природных и карт). Применяйте основной эффект способности и все эффекты от формул стихий, которые у вас есть, сверху вниз (**исключение:** если в эффекте формулы сказано «вместо этого», то он заменяет вышеописанное), при этом стихии не расходуются. Если вы не хотите применять эффекты способности, вы можете полностью их проигнорировать, но вам по-прежнему доступны её стихии. Способность действует только на **ОДИН** выбранный регион, до конца **ОДНОГО** хода и только **ОДИН** раз за ход.

ДАЛЬНОСТЬ И ЦЕЛЬ. Показывают, на каком расстоянии от вашей фишки присутствия должен находиться регион определенного типа, к которому применяется способность. Вы всегда можете выбрать регион ближе. Если дальность равна 0, то подразумевается регион с вашим присутствием.

ИЗНАЧАЛЬНЫЙ РЕГИОН. При использовании способности изначальным регионом считается регион с вашим присутствием, из которого вы выбираете цель способности или отмеряете дальность.

СВЯТИЛИЩЕ ДУХА. Это регион, в котором у этого духа более 1 фишки присутствия.

ПОВТОР. При повторе способности вы не получаете второй набор, повтор не может вызвать цепочку повторов (игнорируйте все эффекты повтора у повторённой способности), модификации способности распространяются и на её повторное использование, вы можете принять иные решения при повторе.

ФАЗА ЗАХВАТЧИКОВ

- I. **ОСКВЕРНЁННЫЙ ОСТРОВ.** Если карта скверны лежит стороной «Осквернённый остров» или «Почти первозданный остров» вверх, следуйте её указаниям.
- II. **СОБЫТИЯ.** На первом ходу не применяйте эффекты карты события, положите её сброс. Читайте карту сверху вниз, выполняйте все инструкции, которые возможно выполнить, и пропускайте неприменимое. Эффекты, не меняющие положение фишек на поле, длятся до конца текущего хода. Фишки оказывают влияние только на свой регион, если не сказано иное.
- СОБЫТИЯ С ВЫБОРОМ. Если в стоимости указано «при помощи стихии», то духи: могут ЗАБЫТЬ карты способностей с этой стихией и зачесть +4 энергии за каждую; могут СБРОСИТЬ с руки карты способностей с этой стихией и зачесть +2 энергии за каждую; ЗАСЧИТЫВАЮТ +1 энергию за каждую указанную стихию (на разыгранных картах, шкалах присутствия и др.). Одну карту способности можно использовать лишь в качестве одной из 3 таких возможностей. Оплату стоимости выбора в энергии или при помощи стихий духи могут разделить между собой.
- III. **СТРАХ.** Возьмите всю их стопку с области «Полученные карты страха», переверните лицевой стороной вверх и применяйте эффекты карт одну за другой, откладывая их в область «Сброс карт страха». Применяйте лишь эффекты, соответствующие текущей степени ужаса.
- IV. **ДЕЙСТВИЯ ЗАХВАТЧИКОВ.** Если в области действия нет карты, не выполняете это действие. Если карт несколько, вы выполняете это действие по 1 разу за каждую карту по отдельности. Если порядок выполнения действий важен, карта, попавшая в область раньше (та, что лежит ниже), разыгрывается первой.
1. **РАЗОРЕНИЕ.**
- a) Сложите урон от каждого захватчика. Модификаторы урона, применяемые к отдельным захватчикам, применяются на этом этапе. Удалите 1 жетон стойкости с каждого захватчика, у которого есть.
- b) Если захватчики наносят хотя бы 1 урон, увеличьте его модификаторами, применяемыми к региону, если они есть.
- c) Уменьшите урон на величину защиты.
- d) Одновременно:
- Нанесите получившийся урон региону, если нанесено 2 урона или больше, добавьте в этот регион 1 фишку скверны. (см. СКВЕРНА)
- Нанесите получившийся урон дахам. Если даханы получают хотя бы 1 урон, они получают +1 урон за каждый жетон раздора.
- e) Выжившие даханы наносят урон захватчикам (модификаторы применяются в том же порядке, что и выше). Если захватчики получают хотя бы 1 урон, они получают +1 урон за каждый жетон раздора.
- ЗАХВАТЧИКИ НАНОСЯТ УРОН НЕСКОЛЬКО РАЗ В ОДНОМ РЕГИОНЕ. Если захватчики способны нанести урон в одном и том же регионе несколько раз за ход, то защитные способности применяются каждый раз, когда захватчики наносят урон. Каждое получение урона считается для региона по отдельности.
- НЕ УЧАСТВУЕТ В РАЗОРЕНИИ. Захватчик или дахан, который «не участвует в разорении»: не наносит и не получает урон во время действий разорения; не вынуждает захватчиков делать разорение в регионе, где они его без этого не сделали бы; игнорируется модификаторами действий разорения.
2. **СТРОИТЕЛЬСТВО.** Не выполняйте действие строительства в регионах без захватчиков. Если в регионе больше поселений, чем городов захватчики возводят 1 город. Во всех остальных случаях добавляется 1 поселение.
3. **РАЗВЕДКА.** При разведке добавьте 1 разведчика в каждый регион указанного типа, который либо содержит поселение или город либо соседствует с поселением, городом или океаном. Если вы должны раскрыть несколько карт для разведки, раскройте одну карту и полностью примените её эффект (включая возможную эскалацию). Эффекты эскалации применяются, как только открывается карта, — до разведки.
4. **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КАРТ ЗАХВАТЧИКОВ.** Когда вам нужно сдвинуть карты захватчиков, лежащие в одной области, сдвигайте их вместе.

ФАЗА МЕДЛЕННЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

Игроки применяют эффекты медленных способностей: природных способностей, указанных на их планшетах, и карт способностей, разыгранных в первой фазе.

ТЕЧЕНИЕ ВРЕМЕНИ

Игроки кладут все карты способностей, разыгранные на текущем ходу, в личные стопки сброса. Весь урон, нанесённый на текущем ходу, исчезает. Если вы используете жетоны временных эффектов, не забудьте их тоже убрать.



ПОЛЯ, РЕГИОНЫ И ИЗОЛЯЦИЯ

Регионы, соседствующие с океаном, называются прибрежными. Регионы, не соседствующие с океаном, называются внутренними.

У **ИЗОЛЯЦИИ** два эффекта:

1. Захватчики не выполняют разведку в изолированных регионах, и изолированные регионы не становятся источниками захватчиков.
2. Для фишек захватчиков изолированный регион не соседствует ни с чем (если только вы не захотите, чтобы соседствовал). Изоляция не сдерживает распространение скверны. Изоляция не влияет на то, считается ли регион прибрежным или нет. Если хотите, можете позволить захватчикам в изолированном регионе использовать некоторые или все соседства при выполнении текущего действия.

ПРИВЛЕЧЬ И ВЫТОЛКНУТЬ

Под этим понимается «переместите указанные фишки в выбранный регион из 1 или нескольких соседних регионов» или «переместите указанные фишки из выбранного региона в 1 или несколько соседних регионов». Вытолкнуть фишку можно лишь в доступный регион, а не за край поля и не в океан. Увеличение дальности способности не влияет на дальность привлечения или выталкивания.

СТРАХ И УЖАС

Способности духов с символом страха, а также уничтожение поселений и городов — всё это порождает страх. Уничтожение поселения порождает единицу страха, уничтожение города — 2 единицы страха. За каждую порождённую единицу страха перенесите 1 жетон из области «Резерв страха» в область «Порождённый страх» поля захватчиков. Как только последний жетон страха перенесён, переместите верхнюю карту из колоды страха в область «Полученные карты страха» лицевой стороной вниз. Если в результате этого откроется разделитель степени ужаса, перенесите его в правую верхнюю часть поля захватчиков — накройте им текущую степень ужаса. Перенесите жетоны страха обратно в резерв страха. Если после получения карты у вас ещё остались единицы страха, перенесите соответствующее количество жетонов страха из резерва в область «Порождённый страх». Если вы получаете новую карту страха во время применения эффектов страха, кладите её под низ стопки карт, эффекты которых вы применяете в настоящий момент.

УРОН И СТОЙКОСТЬ

Некоторые эффекты удаляют захватчиков: подразумевается, что те убежали от страха. Верните указанные фишки в запас. Некоторые эффекты заменяют захватчиков. Сначала удалите захватчика, а потом добавьте на его место указанную фишку. Если заменённому захватчику был нанесён урон, то заменивший его захватчик сохраняет этот урон. Многие способности уничтожают захватчиков. Верните указанные фишки в запас. Уничтожение города порождает 2 страха, а поселения — 1 страх. Удаление и замена не порождают страха.

НАНЕСЕНИЕ УРОНА ДАХАНАМ. Если способность духа наносит урон дахам, вы сами выбираете, как распределяется этот урон (по аналогии с нанесением урона захватчикам). Если урон дахам наносят события или захватчики, вы должны распределять урон таким образом, чтобы было уничтожено максимально возможное число даханов. Нанося единицу урона, вы не можете выбрать здорового дахана при наличии раненого.

ИЗМЕНЕНИЕ СТОЙКОСТИ. Некоторые эффекты меняют стойкость даханов, захватчиков или региона. Такие эффекты никогда не снижают стойкость ниже 1.

СКВЕРНА

Когда вы добавляете, удаляете или заменяете скверну, берите или возвращайте её с/на карту скверны. Карта скверны, выложенная стороной «Осквернённый остров» вверх, уже не перевернётся обратно, сколько бы скверны вы на неё ни вернули. Всякий раз, когда вы добавляете скверну в регион, в котором уже есть скверна, вы также обязаны добавить дополнительную фишку скверны в 1 соседний регион. Добавление скверны в регион уничтожает 1 фишку присутствия каждого духа в этом регионе. Перемещение скверны не уничтожает присутствие духов в регионе и не вызывает распространение скверны.

ЖЕТОНЫ

- **ЗВЕРИ.** У жетонов зверей нет собственного эффекта. У многих карт способностей и событий есть эффект, действующий в регионах со зверями.
- **ДЕБРИ.** Если во время разведки в регион должны добавиться 1 или несколько захватчиков, вместо этого удалите из него 1 жетон.
- **БОЛЕЗНИ.** Если во время строительства в регион с должны добавиться 1 или несколько захватчиков, вместо этого удалите из него 1 жетон.
- **РАЗДОРЫ.** Добавляя жетон раздора в регион, выберите, какой захватчик его получит, и подложите жетон под его фишку. Всякий раз, когда захватчики должны нанести урон дахам и/или региону, каждый атакующий захватчик с любым количеством жетонов наносит ровно 0 урона и удаляет 1 жетон. Использование жетона обязательно. Если захватчик наносит урон сразу нескольким объектам (как во время разорения), жетон влияет на весь наносимый урон. Если захватчики наносят урон другим захватчикам, жетоны раздора не действуют и не удаляются. Когда захватчик с жетоном раздора перемещается, жетон перемещается вместе с ним. Если захватчика уничтожают или удаляют с поля, жетон раздора возвращается в запас.
- **ПУСТОШИ.** Когда **действие** наносит урон захватчикам в регионе, этот урон один раз за **действие** увеличивается на 1 за каждый присутствующий жетон. Когда действие наносит урон дахам в регионе, этот урон один раз за действие увеличивается на 1 за каждый присутствующий жетон. Ограничения на тип фишек, получающих урон (например, «нанесите 1 урон поселкам/городам»), действуют и на дополнительный урон. Если урон снижается до 0 (например, защитными способностями, оберегающими даханов), то все жетоны игнорируются. Если урон способности ограничен определённым максимумом, дополнительный урон не может превысить этот максимум. Если действие наносит урон «каждому захватчику» или «каждому дахану» в регионе, то дополнительный урон считается не по числу этих фишек, а по числу жетонов, вы сами решаете, как распределить этот урон. Эффект пустостей необязательно применять к первому урону.

ДЕЙСТВИЯ (стр. 24–25 правил ГК)

Действие — это группа игровых эффектов, применяющихся вместе. Использование способности, одно разорение, строительство или разведка в одном регионе, карта страха, одно отдельное событие и т.д. Указания «на каждом поле острова», «в каждом регионе», «каждый игрок» и «каждый дух» вызывают 1 действие за каждое подходящее поле, регион, игрока и духа. Указание «Каждый дахан в выбранном регионе наносит 1 урон» вызывает одно действие. Обычные действия — это те, которые вызваны нахождением карт захватчиков, даже если одну область занимает несколько карт. Дополнительными называются действия захватчиков, вызванные иными причинами (картами событий, эффектами страха, способностями духов, изменениями правил и т. п.). Действия с условиями вступают в силу после завершения каждого другого действия. Вызванные действия с условиями не могут вызвать сами себя прямо или косвенно. Некоторые эффекты модифицируют действия, изменяя их. Некоторые эффекты могут вызвать базовые действия прямо посреди выполнения других действий.

ПОВТОР

Вы не получаете второй набор стихий и повтор не может вызвать цепочку повторов (игнорируйте все эффекты повтора у повторённой способности). Модификации способности распространяются и на её повторное использование. Например, если игрок сделал способность быстрой или увеличил её дальность, то всё это будет действовать и при повторе. Вы можете принять иные решения при повторе способности. Если эффект повтора уточняет, где его нужно применить, следуйте этим указаниям (вместо обычного учёта дальности и цели), в противном случае вы выбираете любой подходящий регион по обычным правилам, включая тот же самый регион, что и при первом использовании способности. Повтор карты способности не считается розыгрышем новой карты, а считается использованием новой способности (это важно, например, для Властителя Снов и Кошмаров).