

СТОЛПЫ СТИХИЙ



ПРАВИЛА

Об игре

Древние, как сама пустота, могучие, как рождение звёзд...

Возьмите на себя роль древних Элементалей — могущественных существ, чья сила формирует землю. Вы будете управлять стихией гор, пустыни, леса или воды, стремясь получить больше материи, чем соперники. Для этого размещайте свои тайлы местности на общем игровом поле, возводите столпы силы, выполняйте задания и используйте все возможности, которые даёт вам игра.

В каждой партии за три раунда вы создадите уникальный ландшафт, который будет расти вверх. Накрывайте тайлы соперников, чтобы получить больше материи, занять выгодные позиции или разрушить чьи-то планы. Не забывайте использовать уникальные способности своей стихии, но каждый ход вам предстоит просчитывать и решать, какое действие будет для вас выгоднее.

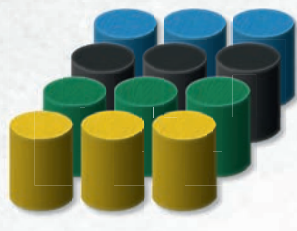


Состав

Компоненты игры



64 деревянных
тайла местности
(16 пустыни, 16 воды, 16 леса, 16 горы)



12 фишек
столпов силы
(по 3 на игрока)



4 фишки Элементалей
(по 1 на игрока)



12 маркеров заданий
(по 3 на игрока)



4 жетона 50+/100+
(по 1 на игрока)



4 фишки подсчёта
очков материи
(по 1 на игрока)



4 планшета Элементалей
(по 1 на игрока)



37 карт действий



4 карты особых действий



48 карт заданий
(16 — 1-го раунда, 16 — 2-го раунда,
16 — 3-го раунда)



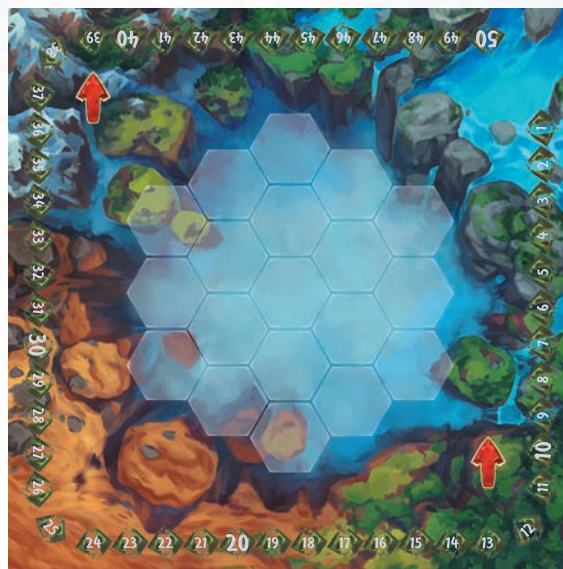
4 карты равновесия



2 памятки



13 тайлов пустоты



Двухстороннее игровое поле

Компоненты дополнений

Дополнение «Источники»



4 тайла источника

Дополнение «Точки притяжения»



12 жетонов материи

Подготовка к игре

1 Расположите игровое поле стороной, соответствующей числу игроков: 4, 3 или 2.

➤ Выберите сценарий раскладки игрового поля (смп. 12–15).

➤ В зависимости от числа игроков и сценария закройте тайлами пустоты (заглушками) неиспользованные гексы игрового поля **1.1**, тем самым сформировав игровую область, доступную для игры.

Определите случайным образом первого игрока.

2 Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает Элементяля и берёт следующие компоненты соответствующего цвета:

➤ планшет выбранного Элементяля и кладёт его перед собой;

➤ 16 деревянных тайлов местности цвета выбранного Элементяля. Разделите их на стопки по 5 тайлов. Оставшийся тайл разместите на один из указанных гексов на игровом поле **2.1**, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Это будет ваш стартовый тайл местности;

➤ 3 фишки столпов силы. Разместите их на планшете своего Элементяля в отведённых для них местах **2.2**. Каждый столп силы имеет свою цену размещения и доступен начиная с определённого раунда;

➤ 1 фишку подсчёта очков материи своего цвета. Поместите её на деление 1 шкалы очков материи на игровом поле **2.3**;

➤ 1 фишку выбранного Элементяля. Поместите её на свой стартовый тайл местности;

➤ 3 маркера заданий своего цвета;

➤ 1 жетон 50+/100+;

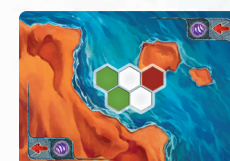
➤ 1 карту особых действий. Разместите её рядом с планшетом Элементяля.

3 Перемешайте колоду действий и раздайте каждому игроку взакрытую по 3 карты. Оставшуюся колоду положите рядом с игровым полем рубашкой вверх. Раскройте 3 карты из этой колоды лицевой стороной вверх, тем самым сформировав рынок карт действий.

4 Разделите карты заданий на 3 колоды в соответствии с номерами на рубашке. Перемешайте каждую колоду по отдельности и положите рядом с игровым полем рубашкой вверх. Номер колоды соответствует номеру раунда, в котором эти карты будут доступны.

➤ Начиная с первого игрока, каждый игрок берёт в руку 4 карты заданий из колоды первого раунда. После того как все игроки взяли карты заданий, они одновременно выбирают 2 карты, а оставшиеся 2 возвращают в колоду первого раунда. Выбранные карты заданий игроки оставляют у себя, не показывая другим игрокам.

➤ Перемешайте получившуюся колоду заданий, возьмите из неё 3 верхние карты и выложите их в ряд лицевой стороной вверх, рядом с игровым полем **4.1**. Это карты общих заданий для первого раунда игры. Оставшиеся карты заданий первого раунда уберите в коробку — они больше не понадобятся.



3

1

2



2.2



Пример раскладки поля для 3 и 2 игроков



Раскладка поля для 3 игроков



Раскладка поля для 2 игроков

Ход игры

Игра проходит в 3 раунда. В каждом раунде каждый игрок по очереди разыгрывает по 5 карт действий и размещает по 5 тайлов местности.

Каждый раунд состоит из ходов игроков и этапа конца раунда.

Ход игрока

- Розыгрыш карты действия и размещение тайла местности — **обязательно**.
- Перемещение Элементя и/или размещение фишки столпа силы — **по желанию**.
- Выполнение заданий — **по желанию**.
- Применение пассивного свойства Элементя **после его перемещения** и/или применение активного свойства Элементя **в любой момент хода игрока**.
- Конец хода: передача хода следующему игроку и добор 1 карты действия — **обязательно**.

Конец раунда

В конце раунда выполните следующие действия:

- Получение очков материи в конце раунда.
- Подготовка к новому раунду.
- Выбор первого игрока.

Розыгрыш карты действия

Карта действия



Красный гекс на карте показывает место расположения фишки Элементя игрока, разыгрывающего карту.



Доступные гексы игрового поля для размещения тайла местности.



Любой гекс игрового поля — свободный или занятый тайлом местности любого игрока.



Условие направления розыгрыша карты относительно стрелки на поле.



Очко материи, которое игрок получает при розыгрыше данной карты.

В свой ход игрок разыгрывает одну из 3 доступных карт из своей руки и размещает 1 свой тайл местности на 1 из доступных гексов, указанных на карте. Розыгранная карта действия должна соблюдать условие направления, указанное на игровом поле. Если на карте действия есть значок материи, после розыгрыша карты игрок получает 1 очко материи, отметив это на шкале очков материи.

Зелёные гексы на карте действия — это доступные места для размещения тайлов местности. На карте действия может быть изображено от 2 до 4 зелёных гексов, но для размещения игрок может выбрать только 1 из них.

Красный гекс на карте показывает размещение фишки Элементя игрока, разыгрывающего карту, белые гексы на карте могут быть любыми гексами игрового поля, как пустыми, так и занятыми тайлами местности любого игрока.

Розыгранная карта действия помещается в колоду сброса лицом вверх.

ПРИМЕР: Игрок, играющий за Элементя гор, разыгрывает карту действия. Ему доступны два гекса на игровом поле для размещения одного своего тайла местности. После розыгрыша карты игрок получит 1 очко материи за значок материи на карте действия.



При размещении тайла местности карту нельзя вращать, зеркально повторять рисунок на ней или как-то ещё менять расстановку доступных гексов.

Стрелка — условие направления розыгрыша на карте должно соответствовать стрелке направления на игровом поле.



При размещении тайла местности необходимо соблюдать следующие условия:

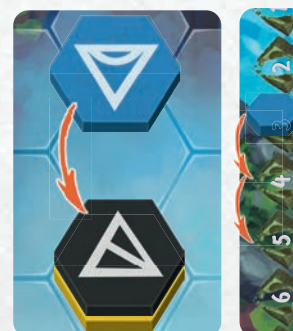
- нельзя** размещать на тайле местности, на котором находится фишка Элементя;
- нельзя** размещать вне доступной зоны игрового поля;
- нельзя** размещать на тайлах пустоты.



Очки материи за стопку

Если вы разместили свой тайл местности на стопку тайлов, где верхний тайл местности является тайлом противника, получите очки материи в количестве накрытых тайлов. Ваш только что размещённый тайл не учитывается при подсчёте очков.

Если вы размещаете свой тайл местности на стопку, где верхний тайл является вашим, вы не получаете очки материи за накрытую стопку.



Выполнение задания

После размещения своего тайла местности игрок может объявить о выполнении карты задания из руки или одного из общих заданий, при условии, что только что размещённый тайл участвует в формировании рисунка задания (*смп. 8*).

Особое действие

Если вы не можете или не хотите разыгрывать карту действия из руки, вы можете заплатить 2 или 3 очка материи, сбросить 1 карту действия из руки и разыграть одно из условий особой карты действий. Карта особых действий не сбрасывается, а действия с неё всегда доступны игроку.



Перемещение Элементалей и размещение столпа силы

После размещения тайла местности вы можете выполнить следующие действия:

- Переместить Элементалей на только что размещённый тайл местности;
- Разместить 1 столп силы, оплатив стоимость размещения, указанную в соответствующей ячейке на планшете Элементалей. Столп силы можно разместить на только что размещённом тайле местности, если на него не был перемещён Элементаль, либо на тайле местности, с которого был перемещён ваш Элементаль.

Количество столпов силы каждого игрока, которые могут находиться на игровом поле, зависит от номера раунда. В первом раунде каждому игроку доступно по 1 столпу, во втором — по 2, в третьем — все 3. Если ваша фишка столпа силы была уничтожена, она возвращается на планшет Элементалей и помещается на крайнюю правую свободную ячейку столпов силы. В свой ход игрок снова сможет его разместить.



ПРИМЕР: После розыгрыша карты действия игрок, играющий за Элементалей воды, может выбрать один из трёх вариантов действий:

- ➊ Не перемещать фишку Элементалей и разместить столп силы на только что размещённом тайле местности.
- ➋ Переместить фишку Элементалей на только что выложенный тайл местности и разместить столп силы на тайле местности, с которого был перемещён Элементаль.
- ➌ Переместить фишку Элементалей на только что выложенный тайл местности и не размещать столп силы.



Уничтожение столпа силы

Если вы размещаете свой тайл местности на стопке тайлов, на которой находится фишка столпа силы другого игрока, **вы уничтожаете этот столп силы** и выполняете следующие действия:

- Верните уничтоженный столп силы на планшет Элементалей его владельца.
- Потеряйте очки материи в зависимости от раунда: в первом раунде — **1 очко материи**, во втором — **2**, в третьем — **3**.
- Игрок, чей столп силы был уничтожен, получает такое же количество очков материи: в первом раунде — **1 очко материи**, во втором — **2**, в третьем — **3**.
- Разместите свой тайл местности и получите очки материи, равные половине количества накрытых тайлов, с округлением в меньшую сторону.

Далее вы можете переместить фишку Элементалей, активировать его свойства и/или разместить столп силы.

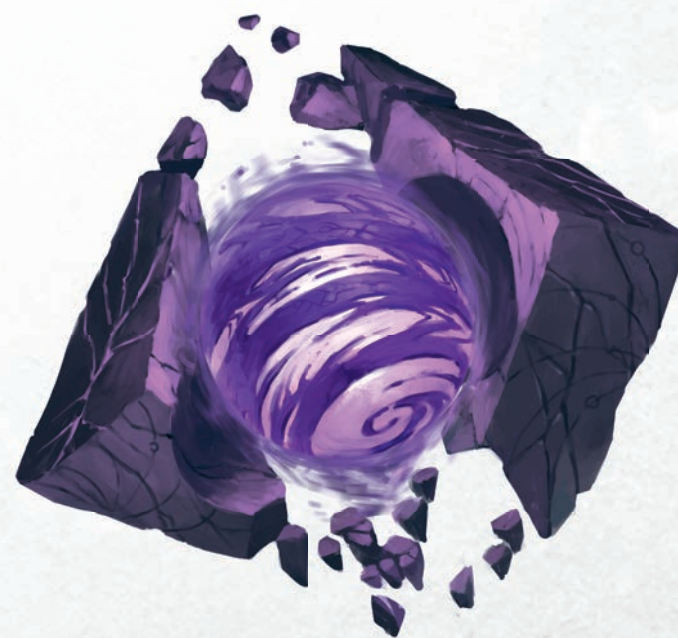
Столп силы, который вернулся игроку после уничтожения, снова доступен для размещения в его ход. Игрок помещает его на планшет Элементалей в соответствующую ячейку.

ПРИМЕР: Игрок, играющий за Элементалей гор, в первом раунде размещает тайл местности на стопке из 4 тайлов, на которой находится столп силы Элементалей лесов.

Игрок, играющий за Элементалей лесов, возвращает в запас свой столп силы и получает 1 очко материи.

Игрок, играющий за Элементалей гор, теряет 1 очко материи за уничтожение столпа силы, но получает очки материи за накрытие 4 тайлов местности. Так как на стопке находился столп силы, он получает только половину очков материи за накрытые тайлы — 2 очка вместо 4.

ИТОГ: Игрок, играющий за Элементалей гор, получает 2 очка материи за накрытие тайлов местности и теряет 1 очко материи за уничтожение столпа силы в первом раунде. Игрок, играющий за Элементалей лесов, получает 1 очко материи за то, что его столп силы был уничтожен.



Выполнение карт заданий

Задание — фигура из тайлов игрока, которые он должен выложить на игровом поле. За выполнение задания игрок получает очки материи.

Гексы, на которых должны находиться тайлы местности игрока, выполнившего задание.

Любой гекс игрового поля: свободный, без тайлов местности, или занятый тайлом местности любого игрока, включая игрока, выполняющего задание.

Условие направления размещения рисунка, составленного из тайлов местности игрока относительно стрелки на поле.

Количество **очков материи**, которое игрок получает при выполнении задания.

Подсказка, как можно вращать рисунок для выполнения задания без условия направления.

Карта задания

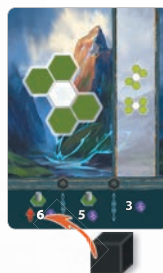
Один из основных способов получения очков материи — это выполнение карт заданий. Внизу карты задания указано, какое количество очков материи может получить игрок за её выполнение.

В игре есть 2 вида заданий: личные, которые находятся у игрока в руке, и общие, расположенные в общем доступе на игровом поле. Личное задание можно выполнить только один раз, и сделать это может только его владелец. Общие задания могут выполнять все игроки, но каждый игрок может выполнить каждое общее задание только один раз.

Выполнение задания

Один раз в свой ход, после размещения тайла местности, игрок может объявить о выполнении личного или общего задания, если только что размещённый тайл и ранее размещённые тайлы сформировали рисунок этого задания. При этом направление расположения рисунка на игровом поле значения не имеет, но соблюдение условия направления принесёт больше очков.

Чтобы объявить о выполнении задания, игрок выкладывает личную карту задания из руки или указывает, какое общее задание он выполнил. Затем игрок помещает маркер задания на самую левую доступную ячейку с очками материи и сразу отмечает полученные очки на треке очков.



! Если к началу хода игрока из его тайлов местности уже сложена фигура, требуемая для выполнения какого-либо задания, этот игрок может разместить тайл местности поверх своего тайла местности, участвующего в выполнении задания, и тем самым получить возможность объявить о его выполнении.

Для получения очков из крайней левой ячейки **3** необходимо соблюсти условие направления **↑**. Если условие направления не выполнено, игрок не может занять эту ячейку, но ему по-прежнему доступны оставшиеся ячейки **2** и **1**.

В третьем раунде появляется дополнительное условие: на одном из тайлов, составляющих рисунок задания, должен находиться столп силы игрока. Это условие обязательно для получения очков материи из двух крайних левых ячеек задания в третьем раунде **6** и **5**.

ПРИМЕР: Игрок, играющий за Элементя гор, в третьем раунде размещает тайл местности **1** и заявляет о выполнении задания. Фигура из его выложенных на поле тайлов местности соответствует заданию и условию направления **2**, а также имеет столп силы на одном из тайлов **3**. Игрок отмечает крайнюю левую свободную ячейку на карте задания своим кубиком **4** и получает 6 очков материи.

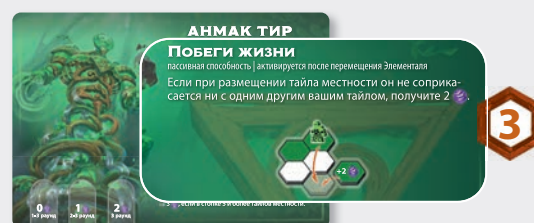


Применение свойств Элементя

В свой ход игрок может применить активное свойство и/или пассивное свойство своего Элементя, если выполнены условия их применения.

Пассивное свойство

После перемещения фишки Элементя на только что размещённый тайл местности игрок может применить пассивное свойство своего Элементя, если выполнено условие его активации, и получить соответствующий бонус.

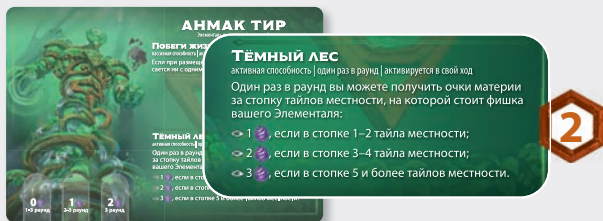


ПРИМЕР: Игрок, играющий за Элементя лесов, разыгрывает карту действия **1** и перемещает фишку Элементя на только что размещённый тайл местности **2**. Так как соблюдается условие пассивного свойства **3** и была перемещена фишка Элементя, игрок получает 2 очка материи.

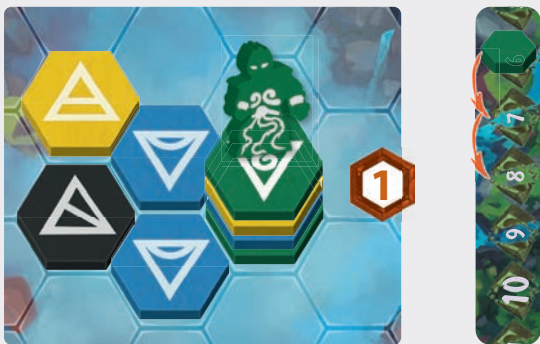


Активное свойство

Один раз в раунд игрок может применить активное свойство своего Элементал-ля. Чтобы отметить, что активное свойство было применено, игрок поворачивает планшет Элементал-ля.



ПРИМЕР: Игрок, играющий за Элементал-ля лесов, после розыгрыша карты действия находится на стопке из 4 тайлов местности **1**. Игрок активирует активное свойство Элементал-ля и получает 2 очка материи **2**, согласно активному свойству.



Конец хода

После того как игрок совершил все запланированные действия, он берёт 1 из открытых карт действий или 1 карту с верха колоды карт действий себе в руку. Если в рынке менее 3 карт, пополните его, раскрыв 1 карту из колоды карт действий. Если карты в колоде карт действий закончились, замешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.

Передайте ход следующему игроку по часовой стрелке.



После того как все игроки разыграли по 5 карт действий и выставили по 5 тайлов местности, раунд завершается.

Подсчёт очков материи

В конце каждого раунда каждый игрок получает очки материи:

- 1 очко материи за каждый тайл местности, расположенный под его столпом силы на игровом поле;
- 1 очко материи за каждый свой открытый тайл местности, то есть тайл, лежащий сверху стопки.

Подготовка к новому раунду

После первого и второго раундов игроки выполняют следующие действия:

- Верните все свои маркеры заданий  в запас, а все карты заданий прошлого раунда уберите в коробку.
- Верните планшет Элементал-ля в исходное положение, если в прошедшем раунде была применена его активная способность.

➤ Сформируйте новую колоду карт действий: замешайте колоду сброса с оставшейся колодой карт действий. Затем раскройте 3 карты действий и сформируйте новый рынок.

➤ Каждый игрок берёт новую стопку из 5 своих тайлов местности.

➤ Начиная с первого игрока, каждый игрок берёт по 4 карты заданий нового раунда, выбирает 2 из них, а оставшиеся 2 возвращает под низ колоды заданий соответствующего раунда.

➤ После того как все игроки выбрали карты заданий, перемешайте колоду заданий этого раунда и выложите из неё 3 общие карты заданий на новый раунд.

➤ Начиная с первого игрока, каждый игрок может один раз сбросить из руки любое количество карт действий и добрать такое же количество карт с верха колоды действий.

➤ Определите отстающего игрока.

Определение отстающего игрока

Отстающим считается игрок с наименьшим количеством очков материи. Если таких игроков несколько, отстающим становится игрок с наименьшим количеством открытых тайлов местности на игровом поле. Если таких игроков по-прежнему несколько, отстающим становится тот из них, кто сидит ближе всех по часовой стрелке к первому игроку.

Отстающий игрок назначает первого игрока нового раунда. Он может выбрать любого игрока, включая себя.

Равновесие

Игрок с наименьшим количеством очков материи берёт две случайные карты из колоды карт «Равновесие», выбирает 1 из них и оставляет себе. Вторую карту он замешивает обратно в колоду карт «Равновесие».

Если игроков с наименьшим количеством очков материи несколько, карту равновесия получает тот из них, у кого меньше всего открытых тайлов местности на игровом поле. Если и по этому показателю таких игроков несколько, карту равновесия никто не получает.



Карты равновесия рекомендуем использовать во время первых партий игры или когда за столом есть игроки, впервые играющие в «Столпы стихий».

После этого можно начинать новый раунд.

Карта равновесия на руке

Карта равновесия добавляется к картам действий игрока, но не учитывается в лимите карт действий на руке. Игрок по-прежнему может иметь на руке 3 карты действий и дополнительно не больше 1 карты равновесия. Если игрок должен получить карту равновесия, но у него уже есть 1 такая карта, он берёт 2 новые карты равновесия, выбирает 1 карту из трёх имеющихся, а остальные 2 убирает в коробку.

Розыгрыш карты равновесия

Игрок может разыграть карту равновесия вместо обычной карты действия. В свой ход игрок размещает тайл местности, как указано на карте равновесия, и может применить свойство этой карты. Эти действия можно выполнить в любом порядке. Игрок может не применять свойство карты равновесия, но обязан разместить тайл местности. Игрок также может сбросить карту для розыгрыша особых действий.

После розыгрыша или сброса карта равновесия убирается в коробку, а игрок не добывает новую карту действия с рынка, так как лимит карт действий на руке по-прежнему составляет 3 карты.

Конец игры

В конце третьего раунда игроки подсчитывают финальное количество очков материи. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков материи. Если таких игроков несколько, побеждает игрок с наибольшим количеством открытых тайлов местности на поле. Если равенство сохраняется, побеждает претендент, чья фишка Элементалю стоит на самой высокой стопке тайлов.

Если и после этого победителя определить невозможно, объявляется ничья.

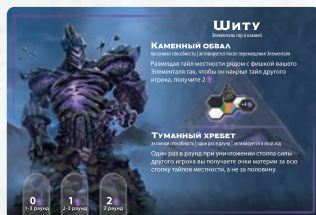
Элементали

Шиту

(Элементаль гор и камней)

Каменный обвал

пассивная способность | активируется после перемещения Элементалю



Размещая тайл местности рядом с фишкой вашего Элементалю так, чтобы он накрыл тайл местности другого игрока, получите 2 очка материи.

При розыгрыше карты действия, если размещённый вами тайл местности накрыл тайл местности другого игрока и соприкасается с тайлом, на котором стоит фишка вашего Элементалю, получите

2 очка материи после перемещения Элементалю.

Туманный хребет

активная способность | один раз в раунд | активируется в свой ход

Один раз в раунд при уничтожении столпа силы другого игрока вы получаете очки материи за всю стопку тайлов местности, а не за половину.

Один раз в раунд, когда вы уничтожаете столп силы другого игрока, вы получаете очки материи за всю стопку тайлов местности, а не за половину, как если бы на ней не было столпа силы. При этом вы всё равно теряете очки материи за уничтожение столпа силы, а игрок, чей столп силы был уничтожен, получает очки материи по обычным правилам.

Анмак Тир

(Элементаль лесов и зелёных полей)

Побеги жизни

пассивная способность | активируется после перемещения Элементалю



Если при размещении тайла местности он не соприкасается ни с одним другим вашим тайлом местности, получите 2 очка материи.

При розыгрыше карты действия, если ваш тайл местности был выложен так, чтобы он не соприкасался ни одной своей стороной ни с одним другим вашим тайлом местности, получите 2 очка материи. Тайлы местности считаются соприкасающимися, если они

лежат сверху стопок, расположенных на смежных гексах игрового поля.

Тёмный лес

активная способность | один раз в раунд | активируется в свой ход

Один раз в раунд вы можете получить очки материи за стопку тайлов местности, на которой стоит фишка вашего Элементалю:

- 1 очко, если в стопке 1–2 тайла местности;
- 2 очка, если в стопке 3–4 тайла местности;
- 3 очка, если в стопке 5 и более тайлов местности.

Один раз в раунд во время своего хода вы можете применить активную способность своего Элементалю и получить очки материи за стопку тайлов местности, на которой находится фишка вашего Элементалю. При подсчёте высоты стопки учитываются все тайлы, включая самый верхний.

Шай-Сахра

(Элементаль песков и пустынь)

Песчаные ветра

пассивная способность | активируется после перемещения Элементалю



Размещая тайл местности на гекс, на котором нет других тайлов местности, получите 2 очка материи.

При розыгрыше карты действия, если тайл местности был выложен на свободный гекс игрового поля, на котором нет тайлов других игроков, получите 2 очка материи. Свободным гексом считается гекс,

на котором нет ни одного тайла местности.

Всепроникающий песок

активная способность | один раз в раунд | активируется в свой ход

Один раз в раунд вы можете сбросить 1 карту действия из руки, чтобы разместить тайл местности на гекс с не более чем 1 тайлом местности. Затем вы можете переместить Элементалю и/или разместить столп силы по обычным правилам. Получите 1 очко материи.

Вместо обычного розыгрыша карты действия игрок может сбросить 1 карту действия из руки, не разыгрывая её, и выложить свой тайл местности на любой гекс игрового поля, на котором находится не более 1 тайла местности любого игрока. После этого игроку доступны действия перемещения Элементалю и/или размещение фишки столпа силы.

Нэн

(Элементаль воды и рек)

Потоки

пассивная способность | активируется после перемещения Элементалю



Размещая тайл местности так, чтобы он касался только одного вашего тайла местности, получите 2 очка материи.

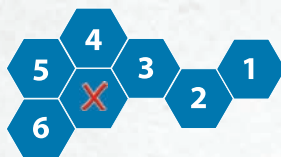
Если после размещения тайл местности соприкасается только с одним вашим тайлом местности, получите 2 очка материи. Если ваши тайлы местности находятся на стопках разной высоты, но на смежных гексах игрового поля, считается, что они соприкасаются друг с другом.

Бескрайние воды

активная способность | один раз в раунд | активируется в свой ход

Один раз в раунд получите очки материи за тайлы местности, соединённые в непрерывную «реку»:

(река — непрерывная линия из тайлов шириной в 1 тайл. Если где-то она расширяется или раздваивается, не учитывайте лишние тайлы)



- 1 , если таких тайлов местности 3;
- 2 , если таких тайлов местности 4–5;
- 3 , если таких тайлов местности 6 и более.

Подсчитайте все ваши тайлы местности, выстроенные в непрерывную реку шириной в 1 тайл. Тайлы, образующие ответвления или расширения реки, не учитываются при подсчёте её длины. В примере выше учитываются только 6 соединённых тайлов местности. Соответственно, игрок получает 3 очка материи.

Источники

Данное дополнение вводит в игру тайлы источников силы. Источники приносят дополнительные очки материи в конце каждого раунда игрокам, чьи тайлы местности находятся рядом с ними.



Изменения в подготовке к игре

Во время **подготовки** разместите тайлы источников на гексах игрового поля, как показано на примере подготовки игрового поля ниже (см. стр. 12–15).

Изменения в подсчёте очков материи

При **подсчёте очков материи в конце каждого раунда** открытые тайлы местности, расположенные на гексах, смежных с тайлами источников, каждый приносят по 1 дополнительному очку материи.

ПРИМЕР: Игрок, играющий за Элементалей лесов, в конце раунда при подсчёте очков материи за открытые тайлы местности получит 2 дополнительных очка материи, так как 2 его тайла местности находятся на смежных гексах игрового поля с тайлом источника 1.



Тайлы источников силы не являются тайлами местности. Игроки не могут размещать свои тайлы местности на гексах, занятых тайлами источников силы.



Точки притяжения

Данное дополнение вводит в игру жетоны материи, которые можно обменять на 1 очко материи в конце игры или разыграть, используя указанное на жетоне свойство.



Изменения в подготовке к игре

Во время **подготовки** переверните все жетоны материи рубашкой вверх и перемешайте, затем выложите указанное количество жетонов на игровое поле, как показано на примере подготовки поля ниже (см. стр. 12–15).

Получение жетонов материи

Если после розыгрыша карты действия игрок размещает тайл местности на гексе игрового поля с жетоном материи, он забирает этот жетон себе в запас, не показывая другим игрокам. Игрок может иметь любое количество жетонов у себя в запасе.

Розыгрыш жетонов материи

В свой ход игрок может разыграть не более 1 жетона материи: до или после розыгрыша карты действия, перемещения Элементалей и/или размещения столпа силы. После этого игрок применяет свойство, указанное на лицевой стороне этого жетона, а затем убирает разыгранный жетон из игры.

Если в конце игры у игрока остались жетоны материи, он получает по 1 очку материи за каждый оставшийся жетон.

Подготовка нового раунда

Перед началом нового раунда отстающий игрок выкладывает новые жетоны материи по числу игроков рубашкой вверх на свободные гексы игрового поля. Если свободных гексов меньше, игрок выкладывает на доступные гексы.

Переместите свой столп силы на любой свой тайл местности

Можете переместить свой столп силы на любой свой тайл местности, кроме тайлов, где находится ваш другой столп силы или Элементаль.

Разместите на любом тайле своей местности один свой столп силы за 0

Дополнительно к действию размещения столпа силы можете разместить ещё один столп силы на любом вашем тайле местности без Элементалей и другого столпа силы, не тратя очков материи. При этом соблюдайте лимит доступных столпов силы.

Переместите своего Элементалей на свой тайл местности

Можете переместить своего Элементалей на свой свободный тайл местности. Вы можете это сделать до розыгрыша карты действия, тем самым получая возможность разыграть размещение тайла местности от нового расположения Элементалей.

Поменяйте местами свой и чужой тайлы местности на столпах одной высоты

Можете поменять местами свой и чужой тайлы местности, расположенные на столпах одной высоты и без столпов силы и Элементалей на них. Вы не получаете очки материи за накрытие стопок после обмена.

Разыграйте любое особое действие без оплаты

Можете разыграть любое особое действие без оплаты очков материи, но вы должны сбросить карту действия из руки.

Накрывая свой тайл местности, получите за накрытую стопку

Когда вы накрываете свой тайл местности после розыгрыша карты действия, получите очки материи в полном объёме за накрытую стопку, как будто вы накрыли верхний тайл другого игрока.

Раскладка поля

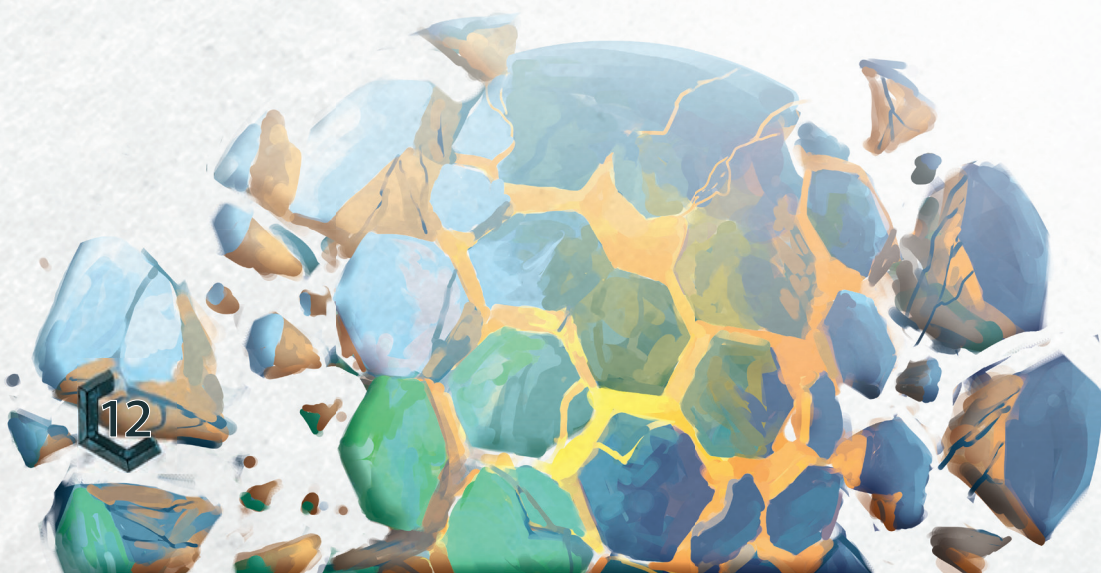
При подготовке игрового поля вы можете добавить в игру любые дополнения («Источники» и «Точки притяжения»). Для этого разместите на поле соответствующие компоненты.

В примерах показана подготовка полей со всеми дополнениями. Если вы не используете дополнение «Источники», замените тайлы источников на тайлы пустоты.



Тайлы источников не являются тайлами местности. На гексы с тайлами источников нельзя размещать тайлы местности игроков.

Раскладка для 4 игроков





Раскладка для 3 игроков





Раскладка для 2 игроков





Автор: Семён Петровский.

Разработка: Аркадий Павлов, Семён Петровский.

Иллюстрации и дизайн: Анастасия Асташева, Юрий Солнцев, Аркадий Павлов.

Литературное редактирование и корректура: Светлана Жолобова.

Тестирование: Аркадий Павлов, Олег Мелешин, Надежда Филиппович, Алексей Лихачёв, Ирина Соловьёва, Антон Зиновьев, Дмитрий Васильев, Александр Чурилов, Константин Глазков, Кирилл Кулаченков, Дмитрий Черноусов, Александр Колесников, Никита Голев, Захар Мазуренко, Александра Пожар, Глеб Абрамкин, Сергей Хорн, Сергей Малой, Артём Мякушин, Екатерина Дударева, Настя Басс, Иван Краснобаев, Влада Горянчева, Алексей Рыков, Евгения Городецкая, Михаил Устинов, Иван Лыжин.

Особая благодарность: Олег Мелешин, Надежда Филиппович.



Настолки
Пимпа

