

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС



1. СЕЗОН ТУМАНА

1. Вытянуть 3 карты проклятий. При игре в 3-ем, после первого года вытягивается 2 карты
2. Перевернуть жетоны регионов, указанных на новых проклятиях. При игре в 2-ем, разместить проклятия в соответствующих регионах.



2. СЕЗОН ВОЗГАРАНИЯ

Выполнить одно действие на выбор:

Размещение

1. Разыграть карту свечи с руки в ячейку планшета игрока, заплатив ее стоимость
2. Выставить свечу в регион с замком
3. Применить свойства на разыгранной карте
4. Взять новую карту свечи из колоды

Маневр

1. Сбросить карту с руки в личный сброс
2. Передвинуть любую свечу или замок на 1 территорию
3. Если на территории, куда совершено передвижение, нет пламени земли активного игрока, выставить пламя земли и применить свойство территории.
4. Повторить шаги 2 и 3. Можно использовать ту же фигуру

Если передвижение выполнено свечой, то можно убрать у нее один огонек и сделать еще одно передвижение этой свечей по правилам маневра.

Игрок может вместо действия спасовать. Если в одном раунде спасовали все игроки, то наступает сезон войн.

ПОГАСШЕЕ ПЛАМЯ ЗЕМЛИ

Владелец погашенного пламени земли может разместить его в зону проклятий, чтобы увеличить шансы контроля над проклятием, или поместить его в запас. При игре в 2-ем владелец погашенного пламени может переместить проклятие на 1 территорию



3. СЕЗОН ВОЙН

ПОДГОТОВКА К ВОЕННЫМ ДЕЙСТВИЯМ

1. Взять карты тактики в руку и перевернуть планшет войны на боевую сторону.
2. Распределить контроль над проклятиями. При игре в 2-ем пропустите пункты 2-4
3. Разместите проклятия в регионах
4. Примените эффекты проклятий

ВОЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Проведите сражения, начиная с региона номер которого, соответствует карте самого левого проклятия. Кроме тех, чей жетон перевернут цифрой вниз. При игре в 2-ем сражения происходят только в регионах с проклятием.

1. Разместить карты тактики на планшете войны
2. Вскрыть карты тактики одновременно
3. Согласно очередности хода участники сражения могут нейтрализовать карты тактики любого соперника
4. Согласно очередности хода участники сражения применяют эффекты карт тактики
5. Подсчитать боевую силу и определить победителя
6. Победитель получает: 4ПО в I году, 8ПО во II, и 12ПО в III
7. Определить новую очередность хода. Если победитель среди участников сражения был первым, то он становится среди участников последним.

При игре в 2-ем карты тактики после любого применения возвращаются в колоду тактики

ОКОНЧАНИЕ ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ

1. Перевернуть планшет войны и поместить на него карты тактики
2. Поместить разыгранные карты свечей под низ колоды свечей
3. Убрать с поля свечи
4. Перевернуть все жетоны регионов цифрой вверх
5. Сбросить карты проклятий их убрать их с поля. При игре в 2-ем это касается только первых двух проклятий
6. Забрать в руку карты свечей из личного сброса

СИМВОЛЫ



РОЛИ СВЕЧЕЙ



При передвижении можете перепрыгнуть одну территорию



При передвижении можете перейти с одной территории на другую с таким же символом



При входе на территорию, вытолкните свечу соперника с этой территории на соседнюю



ХРАМЫ



Получить 4 ПО при строительстве или разрушении храма



В регионе с этим храмом во время сражений побеждает, тот чья боевая сила меньше



В регион с этим храмом нельзя помещать проклятие.



КАРТЫ ТАКТИКИ, СВЕЧЕЙ И ПРОКЛЯТИЙ

Карты тактики и проклятий действуют на регион, а карты свечей могут быть применены везде. Число показывает, сколько раз можно применить свойство.



Зажечь огонь: добавить огонь на свечу или разместить пламя земли



Погасить огонь: убрать огонь на свече или пламя земли у соперника. Если это проклятие, то у любого игрока



Переместить 1 свечу в любое место



При победе хотя бы над 1 соперником ПО за победу удваивается



Построить храм или улучшить замок бесплатно



Стать первым в очередности хода



Взять в руку 1 из открытых карт тактики



Стоимость в воске



Стоимость в золоте



Разрушить храм



Получить ПО



Сила этого проклятия 4



Погасить все пламя земли



Применить свойство одной свечи



Забрать себе у соперника 1 любой ресурс

СИМВОЛЫ



ТЕРРИТОРИИ



Влияние на проклятие: добавьте пламя земли к любой карте проклятия за каждую такую территорию, где есть ваше пламя земли.



Казарма: возьмите одну карту тактики с планшета тактики за каждую такую территорию, где есть ваше пламя земли.



Шахта: возьмите 1 любой ресурс из запаса за каждую такую территорию, где есть ваше пламя земли.



Тaverna: возьмите одну карту свечи за каждую такую территорию, где есть ваше пламя земли. Верните под низ колоды столько же карт свечей.



Портал: сделайте 1 перемещение свечой или замком за каждую такую территорию, где есть ваше пламя земли



Кузница: постройте храм (2 золота) или улучшите замок (1 золото за год) за каждую такую территорию, где есть ваше пламя земли.



ЗАМКИ



Когда размещаете свечу, украдите 1 ресурс



Когда размещаете храм, получите 1 ПО



Ваш исследователь может пропускать еще 1 территорию



У вашего замка +1 к боевой силе



Когда размещаете свечу, получите 1 ПО



Ваш воин выталкивает на +1 территорию



Когда размещаете проклятие, возьмите 1 карту тактики



Со II года у ваших проклятий +1 к боевой силе



Когда размещаете свечу, зажгите 1 огонь



В конце игры получите по 2 ПО за каждую контролируемую территорию с таким символом



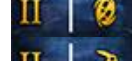
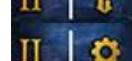
Когда размещаете свечу, погасите 1 огонь



У ваших проклятий +1 к боевой силе



Со II года у вас на одну контролируемую территорию с таким символом больше, при условии, что вы контролируете хотя бы 1 такую территорию



Со II года, при размещении храма, зажгите 1 огонь
В конце игры получите 1 ПО за шахту под контролем



Со II года, при размещении храма, погасите 1 огонь



С III года при розыгрыше карты тактики, зажгите огонь



С III года при розыгрыше карты тактики, погасите огонь



С III года украдите 2 ресурса при розыгрыше карты тактики



С III года у ваших проклятий +1 к боевой силе



В конце игры получите 1 ПО за каждый ваш ресурс



В конце игры получите 1 ПО за каждую вашу карту тактики



В конце игры получите 1 ПО за каждое ваше пламя свечи



ГИЛЬДИЯ МАСТЕРОВ-ИНЖЕНЕРОВ



Когда сбрасываете карту при действии «Маневр», выполните действие территории «Кузница»



Начиная со II года при размещении, свечи украдите 1 ресурс



Начиная с III года при розыгрыше карты тактики, получите 1 ПО



ОРДЕН СЕЯТЕЛЕЙ



Когда размещаете свечу, можете поместить ее на любую территорию



Начиная со II года при размещении, зажгите 1 огонь



В конце игры получите по 2 ПО за каждую территорию с таким символом под вашим контролем



РЫЦАРИ СВЕТА



При строительстве или разрушении храма, можете передвинуть 1 свою свечу



Начиная со II года у вас на одну территорию с казармой больше



В конце игры получите 1 ПО за каждое ваше пламя земли



КОВЕН «НОВАЯ ЖИЗНЬ»



Когда берете карту свечи, возьмите 3 карты, выберите 1, остальные сбросьте



Начиная со II года у вас на одну территорию с влиянием на проклятие больше



Начиная с III года у ваших проклятий +1 к боевой силе



КЛАН ЗОЛЫ



Ваши свечи при движении могут пропускать территории с вашим пламенем земли



Начиная со II года у вас на одну территорию с таверной больше



Начиная с III года ваши воины выталкивают на дополнительную территорию



ВСЕ ДОМА



Когда ваш замок входит на территорию действием «Маневр», можете погасить 1 огонь на этой территории