СЕМЕЙСТВА КАРТ И ЦЕНА ПРОДАЖИ

Огонь	Вода	Земля	Воздух	Дракон
1 1 1		1 1 1 1	1	

ЭФФЕКТЫ КАРТ

Мгновенный
Применяется только в момент призыва существа.

Постоянный
Действует постоянно после того, как существо было призвано.

Периодичный
Применяется каждый раз во время этапа “Координация”.

СПОСОБНОСТИ АРТЕФАКТОВ

Применяется в момент получения артефакта.

Действует постоянно после того, как артефакт был получен.

Используется один раз в свой ход во время этапа “Действия”, после чего возвращается.

ЛИМИТЫ

Лимит камней = 4 (если картой не описано иное)
Лимит карт в игровой зоне = номер раунда

УСЛОВИЯ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда в конце раунда выполнено одно из двух условий окончания игры. Любой игрок набрал 60 (80 при игре с артефактами) или более очков или закончился 10-й раунд.

ЭТАП I.
ОХОТА.

Выложить из колоды карты по количеству игроков * 2.
Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок по очереди выбирает 1 карту существа и размещает на ней свою фишку охоты. Карты, на которых уже есть любая фишка охоты, выбирать нельзя. Эти существа считаются пойманными.
Затем в обратном порядке, начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, каждый игрок по очереди выбирает ещё 1 карту и размещает на ней свою вторую фишку охоты (ловит второе существо). Когда все игроки разместили обе своих фишки охоты, этап охоты заканчивается.

ЭТАП II.
ДЕЙСТВИЯ.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке игроки совершают действия. Игроки могут выполнять одно и то же действие несколько раз. Игроки могут выполнять действия в любом желаемом порядке.

ПРОДАТЬ.
Скиньте существо с рынка и получите соответствующее количество камней.

ПРИРУЧИТЬ.
Возьмите в руку карту существа.

ПРИЗВАТЬ.
Заплатите камнями из своего запаса по стоимости существа или более. Игрок не получает сдачу. Разместите существо в своей игровой области учитывая лимит существ.

УДАЛИТЬ.
Заплатите камнями из своего запаса в сумме равной или больше номера раунда. Игрок не получает сдачу. Уберите в сброс существо из своей игровой области.

ЭТАП III.
КООРДИНАЦИЯ.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок по очереди **должен** применить **все** доступные периодичные эффекты на картах своих призванных существ. Игрок может применять эти эффекты в любой желаемой последовательности.
Ход игрока завершается, когда он применил по 1 разу все имеющиеся на его картах периодичные эффекты, либо у игрока нет эффектов такого типа. Этап координации завершается, когда все игроки завершат свои ходы.

СЕМЕЙСТВА КАРТ И ЦЕНА ПРОДАЖИ

Огонь	Вода	Земля	Воздух	Дракон
1 1 1		1 1 1 1	1	

ЭФФЕКТЫ КАРТ

Мгновенный
Применяется только в момент призыва существа.

Постоянный
Действует постоянно после того, как существо было призвано.

Периодичный
Применяется каждый раз во время этапа “Координация”.

СПОСОБНОСТИ АРТЕФАКТОВ

Применяется в момент получения артефакта.

Действует постоянно после того, как артефакт был получен.

Используется один раз в свой ход во время этапа “Действия”, после чего возвращается.

ЛИМИТЫ

Лимит камней = 4 (если картой не описано иное)
Лимит карт в игровой зоне = номер раунда

УСЛОВИЯ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда в конце раунда выполнено одно из двух условий окончания игры. Любой игрок набрал 60 (80 при игре с артефактами) или более очков или закончился 10-й раунд.

ЭТАП I.
ОХОТА.

Выложить из колоды карты по количеству игроков * 2.
Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок по очереди выбирает 1 карту существа и размещает на ней свою фишку охоты. Карты, на которых уже есть любая фишка охоты, выбирать нельзя. Эти существа считаются пойманными.
Затем в обратном порядке, начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, каждый игрок по очереди выбирает ещё 1 карту и размещает на ней свою вторую фишку охоты (ловит второе существо). Когда все игроки разместили обе своих фишки охоты, этап охоты заканчивается.

ЭТАП II.
ДЕЙСТВИЯ.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке игроки совершают действия. Игроки могут выполнять одно и то же действие несколько раз. Игроки могут выполнять действия в любом желаемом порядке.

ПРОДАТЬ.
Скиньте существо с рынка и получите соответствующее количество камней.

ПРИРУЧИТЬ.
Возьмите в руку карту существа.

ПРИЗВАТЬ.
Заплатите камнями из своего запаса по стоимости существа или более. Игрок не получает сдачу. Разместите существо в своей игровой области учитывая лимит существ.

УДАЛИТЬ.
Заплатите камнями из своего запаса в сумме равной или больше номера раунда. Игрок не получает сдачу. Уберите в сброс существо из своей игровой области.

ЭТАП III.
КООРДИНАЦИЯ.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок по очереди **должен** применить **все** доступные периодичные эффекты на картах своих призванных существ. Игрок может применять эти эффекты в любой желаемой последовательности.
Ход игрока завершается, когда он применил по 1 разу все имеющиеся на его картах периодичные эффекты, либо у игрока нет эффектов такого типа. Этап координации завершается, когда все игроки завершат свои ходы.

СЕМЕЙСТВА КАРТ И ЦЕНА ПРОДАЖИ

Огонь	Вода	Земля	Воздух	Дракон
1 1 1		1 1 1 1	1	

ЭФФЕКТЫ КАРТ

Мгновенный
Применяется только в момент призыва существа.

Постоянный
Действует постоянно после того, как существо было призвано.

Периодичный
Применяется каждый раз во время этапа “Координация”.

СПОСОБНОСТИ АРТЕФАКТОВ

Применяется в момент получения артефакта.

Действует постоянно после того, как артефакт был получен.

Используется один раз в свой ход во время этапа “Действия”, после чего возвращается.

ЛИМИТЫ

Лимит камней = 4 (если картой не описано иное)
Лимит карт в игровой зоне = номер раунда

УСЛОВИЯ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда в конце раунда выполнено одно из двух условий окончания игры. Любой игрок набрал 60 (80 при игре с артефактами) или более очков или закончился 10-й раунд.

ЭТАП I.
ОХОТА.

Выложить из колоды карты по количеству игроков * 2.
Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок по очереди выбирает 1 карту существа и размещает на ней свою фишку охоты. Карты, на которых уже есть любая фишка охоты, выбирать нельзя. Эти существа считаются пойманными.
Затем в обратном порядке, начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, каждый игрок по очереди выбирает ещё 1 карту и размещает на ней свою вторую фишку охоты (ловит второе существо). Когда все игроки разместили обе своих фишки охоты, этап охоты заканчивается.

ЭТАП II.
ДЕЙСТВИЯ.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке игроки совершают действия. Игроки могут выполнять одно и то же действие несколько раз. Игроки могут выполнять действия в любом желаемом порядке.

ПРОДАТЬ.
Скиньте существо с рынка и получите соответствующее количество камней.

ПРИРУЧИТЬ.
Возьмите в руку карту существа.

ПРИЗВАТЬ.
Заплатите камнями из своего запаса по стоимости существа или более. Игрок не получает сдачу. Разместите существо в своей игровой области учитывая лимит существ.

УДАЛИТЬ.
Заплатите камнями из своего запаса в сумме равной или больше номера раунда. Игрок не получает сдачу. Уберите в сброс существо из своей игровой области.

ЭТАП III.
КООРДИНАЦИЯ.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок по очереди **должен** применить **все** доступные периодичные эффекты на картах своих призванных существ. Игрок может применять эти эффекты в любой желаемой последовательности.
Ход игрока завершается, когда он применил по 1 разу все имеющиеся на его картах периодичные эффекты, либо у игрока нет эффектов такого типа. Этап координации завершается, когда все игроки завершат свои ходы.

СЕМЕЙСТВА КАРТ И ЦЕНА ПРОДАЖИ

Огонь	Вода	Земля	Воздух	Дракон
1 1 1		1 1 1 1	1	

ЭФФЕКТЫ КАРТ

Мгновенный
Применяется только в момент призыва существа.

Постоянный
Действует постоянно после того, как существо было призвано.

Периодичный
Применяется каждый раз во время этапа “Координация”.

СПОСОБНОСТИ АРТЕФАКТОВ

Применяется в момент получения артефакта.

Действует постоянно после того, как артефакт был получен.

Используется один раз в свой ход во время этапа “Действия”, после чего возвращается.

ЛИМИТЫ

Лимит камней = 4 (если картой не описано иное)
Лимит карт в игровой зоне = номер раунда

УСЛОВИЯ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда в конце раунда выполнено одно из двух условий окончания игры. Любой игрок набрал 60 (80 при игре с артефактами) или более очков или закончился 10-й раунд.

ЭТАП I.
ОХОТА.

Выложить из колоды карты по количеству игроков * 2.
Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок по очереди выбирает 1 карту существа и размещает на ней свою фишку охоты. Карты, на которых уже есть любая фишка охоты, выбирать нельзя. Эти существа считаются пойманными.
Затем в обратном порядке, начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, каждый игрок по очереди выбирает ещё 1 карту и размещает на ней свою вторую фишку охоты (ловит второе существо). Когда все игроки разместили обе своих фишки охоты, этап охоты заканчивается.

ЭТАП II.
ДЕЙСТВИЯ.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке игроки совершают действия. Игроки могут выполнять одно и то же действие несколько раз. Игроки могут выполнять действия в любом желаемом порядке.

ПРОДАТЬ.
Скиньте существо с рынка и получите соответствующее количество камней.

ПРИРУЧИТЬ.
Возьмите в руку карту существа.

ПРИЗВАТЬ.
Заплатите камнями из своего запаса по стоимости существа или более. Игрок не получает сдачу. Разместите существо в своей игровой области учитывая лимит существ.

УДАЛИТЬ.
Заплатите камнями из своего запаса в сумме равной или больше номера раунда. Игрок не получает сдачу. Уберите в сброс существо из своей игровой области.

ЭТАП III.
КООРДИНАЦИЯ.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок по очереди **должен** применить **все** доступные периодичные эффекты на картах своих призванных существ. Игрок может применять эти эффекты в любой желаемой последовательности.
Ход игрока завершается, когда он применил по 1 разу все имеющиеся на его картах периодичные эффекты, либо у игрока нет эффектов такого типа. Этап координации завершается, когда все игроки завершат свои ходы.