

КОСТЁР



ВВЕДЕНИЕ

«Почему больше не горят Костры на башнях близлежащих городов? Несколько месяцев назад они стали тускнеть, а теперь, кажется, совсем погасли. Мы, гномы, не живём в городах, мы обитаем в лесах по соседству, но нам тоже нужны свет и энергия Костров! Возможно, Хранительницы Света знают больше, ведь это они создали Костры, потому что света далёкого солнца едва хватало для выживания.

Чтобы найти ответы, мы отправились в ближайший город — обычно мы стараемся держаться от них в стороне, ведь горожане смотрят на нас, лесных жителей, свысока. Но город оказался пуст! В нём осталась только одна Хранительница. Она не объяснила нам, что произошло. Но сказала, что Хранительницы ушли на священные острова, забрав Костры с собой. И там, на священных островах, они ждут тех, кто готов просить их о помощи. Хранительницы хотят, чтобы мы выполнили их задания в знак доброй воли, — и только тогда они вновь обретут утраченное доверие к другим существам и снова зажгут Костры.

С облегчением узнав, что в наших силах что-то изменить, мы отправились на священные острова. Мы снова зажжём Костры в городах! Вскоре мы узнали, что другие гномы тоже решили последовать нашему примеру, но я уверен, что МЫ сможем сделать это лучше всех!»

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение. Оглавление.....	2
Состав игры.....	3
Подготовка к игре. Игровое поле.....	4
Подготовка к игре. Планишеты игроков.....	5
Ход игры.....	6
Ход игрока. I. Разместить жетон судьбы и получить жетоны действий.....	7
Ход игрока. II. Использовать жетоны действий.....	8
Ход игрока. III. Зажечь Костёр. Бонусное действие. Конец игры.....	11
Одиночная игра.....	12
Приложение I. Задания.....	13
Приложение II. Бонусы в Высшем совете.....	14
Приложение III. Гномы.....	15
Приложение IV. Пример финального подсчёта очков.....	16
Приложение V. Символы.....	16



Приветствую вас! Я — член совета старейшин гномов, и мне выпала почётная обязанность давать вам разъяснения, пока вы читаете этот буклет. Мои комментарии не содержат правил игры, но они помогут лучше понять их взаимосвязь, особенно если вы читаете правила впервые.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Мы хотели бы поблагодарить Lookout Games за любезное разрешение использовать форму для фишки золота.

Мы также хотели бы поблагодарить Тима Шлаймера за его вклад в разработку правил одиночной игры; Мартина, Ребекку, Оду, Торстена и Ларса за корректуру; и всех тестирующих игры, особенно Кетлин и Тима, за их ценные отзывы.

Автор игры: Штефан Фельд

Иллюстрации и макет: Деннис Лохаузен

3D-моделирование: Андреас Реш

Реализация: Ральф Брун

Перевод: Тим Шлаймер

Все права защищены. Перепечатка или публикация правил, компонентов игры или иллюстраций запрещена без предварительного разрешения.



© 2021 Hall Games
Ralph Bruhn Herderstr. 36
53332 Bornheim Germany
www.hallgames.de

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Юлия Колесникова

Переводчик: Джей

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

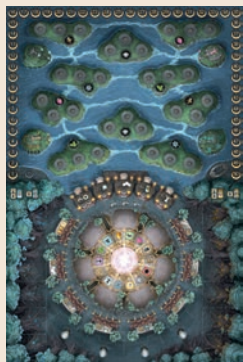
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Версия правил 1.0



© 2021 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
hobbyworld.ru

СОСТАВ ИГРЫ



1 игровое поле



4 начальных жетона для Хранительниц



4 планшета игроков (города) (с различными вариантами расположения порталов)



4 жетона построек (1 овальное здание и 3 террасы)



28 жетонов Пути

(10 с синим кристаллом, 10 с красным кристаллом, 8 с жёлтым кристаллом)



66 жетонов заданий

(лицевая сторона: задание, оборотная сторона: Костёр, по 22 задания каждого цвета/сложности)



28 жетонов порталов

(по 4 каждой формы/символа)

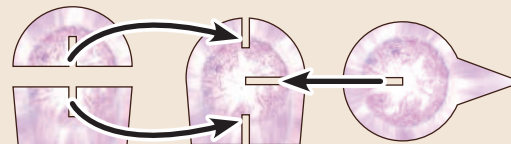


72 жетона действий

(12 жёлтых и по 10 каждого другого типа)



5 жетонов обратного отсчёта



1 сборная фигурка Великого костра (необходимо собрать перед игрой)



16 фишек Хранительниц (по 4 каждого цвета)



5 фишек нейтральных послушников



57 фишек ресурсов

(9 цветков, 9 фруктов, 9 трав, 9 ракушек, 9 корней, 12 золота)

Компоненты 4 цветов (для каждого игрока)



1 планшет действий



8 жетонов судьбы



10 жетонов даров



1 жетон «0/50»



1 фишка победных очков



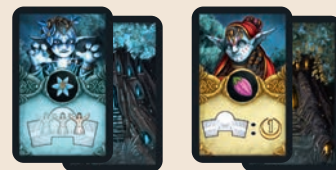
1 фишка корабля



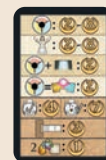
1 фишка Хранительницы



7 фишек послушников



33 карты гномов (27 мастеров и 6 старейшин)



4 карты-памятки (для финального подсчёта очков)



8 карт для одиночной игры

Примечание: количество компонентов ничем не ограничено. Если в комплекте закончились фишки ресурсов или жетоны действий, используйте удобную замену.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



В основном правила игры не зависят от числа участников. Исключения отмечены **зелёным цветом** и кратко описаны в следующих разделах:

- Количество заданий (с. 4, шаг 2);
- Количество порталов в игре с 1 или 2 участниками (с. 4, шаг 6);
- Условие завершения игры (с. 11, «Конец игры»).

1. Поместите **игровое поле** в игровую область (см. вверху с. 5).

12. Сложите **жетоны действий** и **фишки ресурсов** рядом с игровым полем в общий запас.



11. Выберите цвет и возьмите все компоненты этого цвета. Поместите свою **фишку победных очков** и **жетон «0/50»** на ячейку «0» счётчика очков.



Переверните жетон «0/50», когда наберёте больше 50 очков.

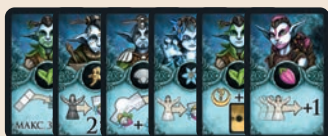
Поместите свой **корабль** на причал на игровом поле.



10. Поместите 1 **фишку нейтрального послушника** на каждое из 5 **общих заданий**, изображённых на игровом поле.



9. Перемешайте карты **мастеров**, сложите их в стопку и положите её рядом с игровым полем **лицевой стороной вниз**. Возьмите из стопки 6 карт мастеров и поместите их **лицевой стороной вверх** на указанные места на игровом поле.



8. Перемешайте **жетоны Пути** и сложите их **лицевой стороной вниз** в 2–3 стопки рядом с игровым полем. Затем **раскройте 4 жетона** и поместите их на указанные места на игровом поле.



2. Перемешайте жетоны **заданий** и поместите их на острова **лицевой стороной вверх**: **4 игрока**: по 3 задания на каждом острове; **3 игрока**: по 2 задания на каждом из 4 угловых островов и по 3 задания на каждом оставшемся острове; **1 или 2 игрока**: по 2 задания на каждом острове. Верните все оставшиеся жетоны заданий обратно в коробку.



При первой игре в «Костёр» я рекомендую размещать на каждом острове задания разных цветов.

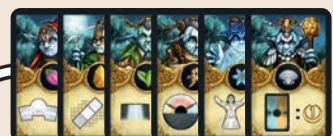
3. Поместите все фишки **Хранительниц** на острова соответствующих цветов.



4. Сложите **жетоны обратного отсчёта** в стопку в порядке возрастания номеров и поместите эту стопку на указанное место на игровом поле.



5. Поместите 6 карт **старейшин** **лицевой стороной вверх** на указанные места на игровом поле.

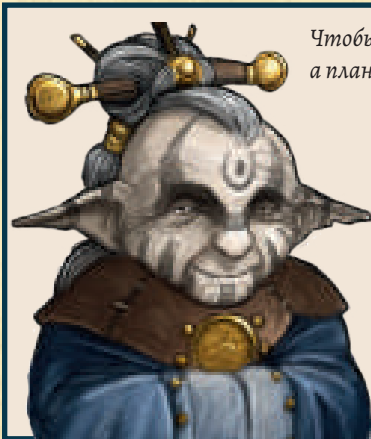


6. В партии с 1 или 2 участниками верните по 1 жетону каждого из 7 типов порталов обратно в коробку. Перемешайте жетоны порталов и случайным образом равномерно распределите их по 7 областям вокруг **Великого костра** на игровом поле.

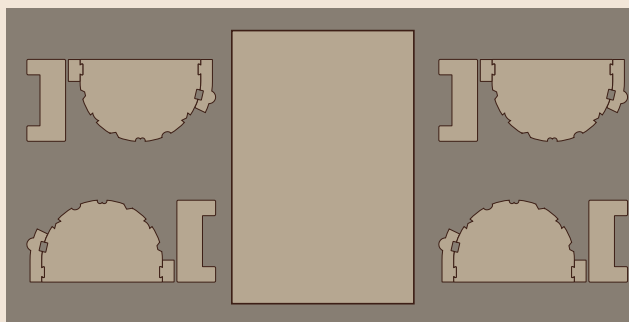


7. Поместите **фигурку Великого костра** на соответствующее место на игровом поле и убедитесь, что её указатель направлен в указанную здесь сторону.





Чтобы все компоненты удобно разместились на столе, лучше расположить игровое поле вертикально, а планшеты игроков поместить рядом с ним, как показано в этом примере (для игры вчетвером).



ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ

1. Поместите **планшет игрока** перед собой.

2. Прикрепите к планшету **начальный жетон для Хранительниц** и поместите свою **Хранительницу** на него.

3. Поместите свои фишки **послушников** на 7 соответствующих ячеек.

4. **Один из участников:** возьмите по 1 **жетону постройки** на игрока, убедитесь, что среди построек есть овальное здание, и раздайте каждому игроку по 1 жетону постройки случайным образом.



Все участники: прикрепите жетон постройки к своему планшету. Тот, кто получил овальное здание, становится первым игроком.

5. Поместите **планшет действий** рядом с планшетом игрока. Поместите поблизости **карту-памятку**, она понадобится во время финального подсчёта очков.



8. **Перед своим первым ходом** решите, какой жетон судьбы вы будете использовать — лежащий перед вами или находящийся в середине личного запаса (поменяйте их местами при необходимости). Поместите выбранный жетон на отмеченные ячейки в центре области судьбы.

Возьмите по 1 **ресурсу** каждого из 6 типов и поместите их в свой запас в левой нижней части планшета игрока.

Возьмите 5 **жетонов действий**: 2 жёлтых жетона и 3 жетона, соответствующих 3 цветам на выбранном вами жетоне судьбы. Поместите их в свой запас в правой нижней части планшета игрока.

7. Перемешайте **жетоны судьбы** и поместите 7 из них рядом с планшетом действий лицевой стороной вверх — это будет личный запас. Оставшийся жетон пока держите перед собой.

6. Перемешайте **взакрытую 10 жетонов даров** и сложите их в две стопки по 5 жетонов на свой планшет действий. Раскройте верхний жетон каждой стопки.



Вы можете тратить **золото** в качестве замены любого другого ресурса.



Вы можете тратить **жёлтый жетон действий** в качестве замены любого другого жетона действий.

ХОД ИГРЫ

Здесь приводится общее описание хода игры; более подробное описание вы найдёте в следующих разделах.

КАК ПРОХОДИТ ИГРА?

- Игроки ходят по очереди, ход передаётся по часовой стрелке (с. 7 и далее, «Ход игрока»).
- В процессе игры вы будете получать и выполнять **задания** (с. 9, «Получить задание»).
- Выполнив задание, вы можете **зажечь 1 Костёр** и отправить послушника в Высший совет (с. 11, «Зажечь Костёр»).
- Игра продолжается до тех пор, пока в Высшем совете не будет определённого количества послушников (с. 11, «Конец игры»).
- Это запустит **обратный отсчёт** последних 5 раундов, после чего вы перейдёте к финальному подсчёту очков. Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает в игре (с. 11, «Финальный подсчёт очков»).

ЧТО МОЖНО СДЕЛАТЬ В СВОЙ ХОД?

Выберите один из трёх вариантов:

I. Разместить жетон судьбы в область судьбы и получить жетоны действий (с. 7, I).

II. Выполнить 1 действие, используя жетоны действий определённого типа (с. 8, II):



Переместить свой **корабль** на остров.



Проложить **Путь** для шествия Хранительниц.



Получить на острове **задание**, предложив 2 ресурса.



Использовать **Великий костёр** и получить фишки ресурсов, жетоны действий или **порталов**.



Забрать с острова **Хранительницу** и привезти её в свой город или устроить в своём городе **шествие Хранительниц**.



Привлечь в свой город **гнома**.

III. Зажечь Костёр и отправить послушника в Высший совет (с. 11, III).

КАК ПОЛУЧАТЬ ОЧКИ?

Во время игры вы получите не так много очков — в основном это будут очки за привлечение гномов (с. 10, «Привлечь гнома»).

Большую часть очков вы получите во время финального подсчёта очков (с. 11, «Финальный подсчёт очков» и с. 16, «Пример финального подсчёта очков»). Это будут очки за Костры и выполненные общие задания (с. 11, «Бонусное действие» и с. 14, «Общие задания»).

Кроме того, вы можете получить дополнительные очки за свои Костры, если рядом с ними есть Хранительницы, порталы или если цвет кристалла на жетоне Пути совпадает с цветом находящегося рядом Костра (см. пример справа).

Каждый раз, когда вы получаете очки, продвигайте фишку очков по счётчику очков соответствующим образом.

Хранительница переместилась с Пути к Костру через портал. Вы получите очки за Костёр, Хранительницу, портал, а также за жетон Пути, поскольку цвет его кристалла совпадает с цветом Костра.



Советы для первой игры:

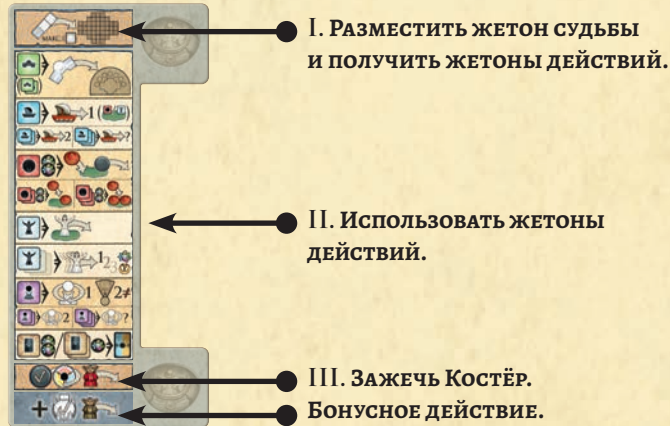
- Не существует «лучшего первого хода». Но вот примеры хороших первых ходов:
 - Привлеките мастера. Имеет смысл заполучить мастеров в свой город как можно раньше (с. 10, «Привлечь гнома»).
 - Используйте Великий костёр. Если вы выполняете это действие первым, то можете немедленно взять свой первый портал. Позже на это придётся потратить больше жетонов действий (с. 10, «Использовать Великий костёр»).
 - Переместите корабль и возьмите задание. Чем раньше вы выполните это действие, тем больший выбор заданий у вас будет, и вы сможете взять именно то задание, которое лучше подходит к вашей стратегии (с. 8, «Переместить корабль»).
- Начните с более лёгких, то есть синих заданий, чтобы понять, насколько сложными могут быть отдельные задания.
- Не берите слишком много заданий — иногда игра заканчивается раньше, чем вы ожидаете, и вы можете не успеть выполнить их все.



ХОД ИГРОКА

В свой ход выберите и выполните один из трёх следующих вариантов: I, II или III.
Кроме того, вы можете выполнить бонусное действие, если выполнили условие соответствующего общего задания (с. 11, «**Бонусное действие**»).

Эти варианты также изображены на планшете действий (см. справа).



Особый случай: если вы не можете выполнить ни один из трёх вариантов, игра для вас закончена.
Вы всё ещё можете спастись во время фазы обратного отсчёта, чтобы получить столько очков, сколько указано на текущем жетоне обратного отсчёта (с. 11, «**Фаза обратного отсчёта**»). Однако такая ситуация маловероятна.

I. РАЗМЕСТИТЬ ЖЕТОН СУДЬБЫ И ПОЛУЧИТЬ ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ

Область судьбы показывает, что может произойти в вашем городе в будущем.

Размещая жетон судьбы, вы решаете, какие и сколько жетонов действий вы получите. Это повлияет на то, какие действия будут вам доступны в дальнейшем.

Совет: вы можете передать ход следующему игроку, пока размышляете над размещением жетона.

Чтобы выполнить это действие, у вас в личном запасе должно быть не более **1 жетона действий**. Однако вы можете сбросить любое количество жетонов в любой момент своего хода. Возьмите верхний или нижний **жетон судьбы** из своего личного запаса и поместите его в область судьбы на своём планшете игрока.



В этом случае у вас есть выбор между двумя выделенными жетонами судьбы.

Поместите жетон судьбы в область судьбы горизонтально или вертикально, убедившись, что он:

- прилегает (по вертикали или горизонтали) хотя бы к одному из уже размещённых жетонов;
- не выступает за край области судьбы;
- не закрывает (даже частично) другой жетон судьбы.



На изображении справа жетон судьбы выступает за край области судьбы. Это неправильно.

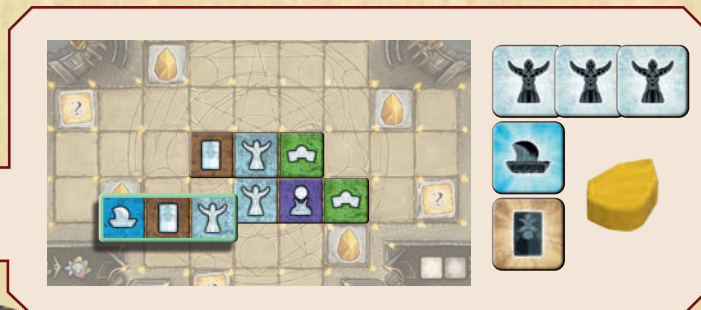
Возьмите 3 жетона действий, указанных на жетоне судьбы, который вы только что разместили.

Если символы на только что размещённом жетоне образуют группу с такими же символами на жетонах, размещённых ранее (прилегают друг к другу по горизонтали или вертикали), получите дополнительный жетон за каждый такой символ в прилегающей группе.



Белый символ образует группу с 2 соседними одинаковыми символами. Значит, вы получаете в общей сложности 3 белых жетона действий. Кроме того, вы получаете 2 фиолетовых и 1 красный жетон действий.

Если вы размещаете жетон судьбы на **символ золота** или **символ жёлтого жетона действий** в области судьбы, то также получаете указанный ресурс или жетон.



Вы поместили жетон судьбы на символ золота и, помимо 5 жетонов действий, получили 1 золото.

II. ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ

Мудр тот, кто знает, как правильно использовать свои возможности.

С помощью своих жетонов действий вы можете выполнять различные действия. Для этого вам нужно заплатить один или несколько жетонов действий, в зависимости от того, какое действие вы хотите выполнить.

Важное замечание: если вам нужно **заплатить жетон действий**, вы можете заменить его либо 1 жёлтым жетоном действий, либо 2 любыми жетонами действий.
Если вам нужно **заплатить ресурс**, вы можете заменить его либо 1 золотом, либо 2 любыми ресурсами.
Вы не можете использовать эти замены для выполнения заданий, потому что в этом случае вам не нужно платить жетонами действий или ресурсами!



ПРОЛОЖИТЬ ПУТЬ

Когда Хранительницы проходят в своём шествии по этим тропам, а магические кристаллы отражают свет Костра, вновь пробуждается сама Природа.

Есть две причины прокладывать Путь в своём городе. Во-первых, по нему совершают своё шествие Хранительницы, обеспечивая вас ресурсами. Во-вторых, во время финального подсчёта вы получите очки, если цвет кристалла на жетоне Пути совпадает с цветом находящегося рядом Костра.

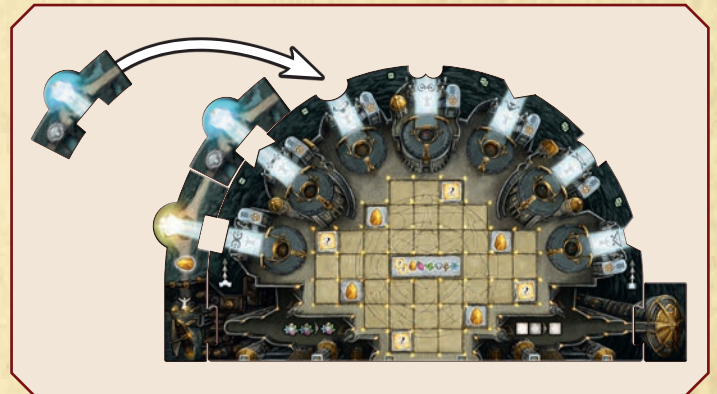
Возьмите один из четырёх жетонов Пути, лежащих лицевой стороной вверх на игровом поле или верхний жетон Пути из стопки, и выложите его в свой город, соединив с предыдущим жетоном Пути. При необходимости поместите на игровое поле новые жетоны Пути вместо взятых.



Если вы выкладываете один из первых трёх жетонов Пути, заплатите **1 жетон действий**.



Если вы выкладываете один из последних трёх жетонов Пути, заплатите **2 жетона действий**.



Вы можете выложить в свой город только 6 жетонов Пути, после чего использовать это действие больше нельзя.

Особый случай: если перед взятием жетона Пути на всех жетонах на игровом поле изображены кристаллы одного цвета, вы можете убрать эти четыре жетона под низ любой стопки и выложить на игровое поле новые жетоны Пути вместо убранных.



ПЕРЕМЕСТИТЬ КОРАБЛЬ

Корабль с дарами отправился в море. Вы с нетерпением ждёте заданий, что поручат выполнить Хранительницы.

На корабле вы можете перемещаться на острова двух типов: те, откуда можно забрать Хранительниц, и те, где можно получить задания.

Когда вы перемещаете корабль первый раз за игру, заплатите **1 жетон действий**, чтобы переместиться на любой остров по вашему выбору. Когда вы будете перемещать корабль в следующий раз, можете отправиться с любой стороны этого острова, а стоимость перемещения будет следующей:

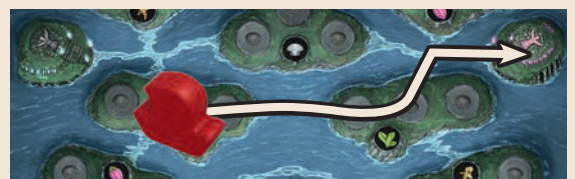
- чтобы переместиться по одному из корабельных маршрутов (светло-синие линии) на соседний остров — заплатите **1 жетон действий**;
- чтобы дважды переместиться по корабельным маршрутам на другой остров — заплатите **2 жетона действий**;
- чтобы переместиться на любой остров по вашему выбору — заплатите **3 жетона действий**.

Дополнительное действие: сразу после перемещения корабля вы можете выполнить действие, связанное с островом, на котором вы закончили перемещение (с. 9, «Получить задание» или «Забрать Хранительницу»). Это действие оплачивается по обычным правилам.

Количество кораблей, стоящих у острова, не ограничено.



Вы платите 1 жетон действий и перемещаете корабль на остров справа. Там вы выполняете дополнительное действие «Получить задание».



Вы платите 2 жетона действий и перемещаете свой корабль дважды, на остров, расположенный дальше справа. Там вы выполняете дополнительное действие «Забрать Хранительницу».



ПОЛУЧИТЬ ЗАДАНИЕ

«Принесите нам сокровища мира, доказав, что вы знаете, какова их цена. Сделайте то, что мы просим, и вы станете сильнее», — сказали Хранительницы.

На островах вы можете получать задания. На лицевой стороне каждого жетона задания указано условие, которое необходимо выполнить, и количество очков, которое даётся за его выполнение. На оборотной стороне (стороне с Костром) указано только количество очков.

Чтобы получить задание, ваш корабль должен находиться у острова с этим заданием. Выполните шаги А–В по порядку:

А) Заплатите жетон(ы) действий

Количество жетонов, которые нужно заплатить, зависит от того, сколько своих жетонов даров вы уже поместили на этот остров.

Если это ваш:

- 1-й жетон даров: заплатите **1 жетон действий**;
- 2-й жетон даров: заплатите **2 жетона действий**;
- 3-й жетон даров: заплатите **3 жетона действий**;

Жетоны даров других игроков не учитываются.

Б) Заплатите ресурсы

Выберите 1 из 2 своих жетонов даров, лежащих лицевой стороной вверх. Теперь заплатите 2 ресурса:

- ресурс, указанный на выбранном жетоне даров;
- ресурс, указанный на самом острове.

В) Принесите дары и получите задание

Возьмите с острова жетон задания и замените его выбранным жетоном даров (лицевой стороной вниз). Поместите жетон задания на любую свободную ячейку задания на своём планшете игрока.

Затем раскройте следующий жетон даров, лежащий лицевой стороной вниз на вашем планшете действий.

Вы можете поместить в свой город только 7 жетонов заданий, после чего использовать это действие больше нельзя.



Жёлтыми Кострами отмечены самые сложные задания. За их выполнение даётся больше очков, чем за обычные красные и лёгкие синие задания. Более подробная информация находится на с. 11, «Зажечь Костёр» и на с. 13, «Приложение I».

А) и Б)

Вы впервые приносите дары на этот остров. Поэтому вам нужно заплатить 1 жетон действий в дополнение к ресурсам, указанным на острове и на жетоне даров.



На этом острове уже находится 1 ваш жетон даров. Поэтому вам нужно заплатить 2 жетона действий в дополнение к 2 ресурсам.



На этом острове уже находятся 2 ваших жетона даров. Поэтому вам нужно заплатить 3 жетона действий в дополнение к 2 ресурсам.



В)

Вы берёте с острова жёлтое задание и кладёте на его место жетон даров (лицевой стороной вниз), после чего помещаете жетон задания на выбранную ячейку заданий на своём планшете игрока.



ЗАБРАТЬ ХРАНИТЕЛЬНИЦУ

Хранительница Серого ордена была счастлива вновь ступить на материк. Она заворожённо смотрит, как высоко над городом сияет яркий свет Костра.

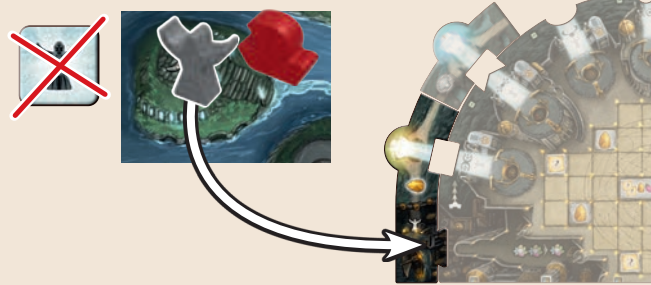
Вы забираете Хранительницу и привозите её в свой город. Позже она сможет принять участие в шествии.

Ваш корабль должен находиться на острове с Хранительницей того цвета, которого у вас ещё нет.

Заплатите **1 жетон действий** и возьмите 1 фишку Хранительницы с этого острова. Поместите её на начальный жетон для Хранительниц на своём планшете игрока. На начальном жетоне может находиться любое количество Хранительниц.

Максимальное количество Хранительниц в вашем городе — 5, после чего использовать это действие больше нельзя.

Вы платите 1 жетон действий, забираете серую Хранительницу с её острова и помещаете её на начальный жетон для Хранительниц на своём планшете игрока.





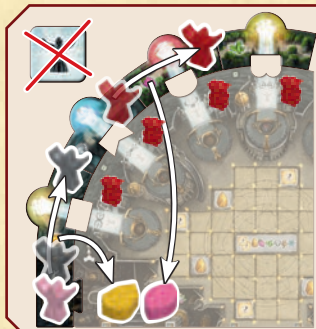
УСТРОИТЬ ШЕШТИВЬЕ *По мосту света первая Хранительница поднимается в город, в жилище своих предков.*

Во время шествия Хранительницы либо сразу дают вам ресурсы, либо приносят очки во время финального подсчёта очков.

Заплатите **1 или несколько жетонов действий**: вы можете передвинуть каждую вашу Хранительницу вперёд по Пути на столько шагов, сколько жетонов вы заплатили (или меньше). Начните с Хранительницы, которая находится дальше всех от начального жетона Пути. Хранительницы могут обгонять друг друга, но по окончании шествия на каждом жетоне Пути и у каждого Костра может находиться только 1 Хранительница. Если на начальном жетоне находится несколько Хранительниц, вы можете выбрать, какую из них передвинуть первой.

Сделать **1 шаг** означает либо «сделать 1 шаг прямо по Пути», либо «сделать 1 шаг направо к Костру». В последнем случае у вас уже должен быть помещён ведущий к этому Костру портал.

Если движение Хранительницы, сделавшей хотя бы 1 шаг, заканчивается на жетоне Пути, вы берёте указанный на жетоне ресурс. Если движение заканчивается рядом с Костром, вы получите очки во время финального подсчёта.



Ваши Хранительницы красного и серого цветов передвигаются по Пути на 1 шаг вперёд. Вы получаете 1 фрукт и 1 золото. Хранительница розового цвета не может передвигаться дальше, потому что жетон Пути перед ней занят.



Вы передвигаете Хранительницу розового цвета на 2 шага вперёд, помещая её рядом с Костром. Вы не получаете никаких ресурсов, но во время финального подсчёта получите 4 очка.



ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВЕЛИКИЙ КОСТЁР *В сумерках всё ещё горел одинокий огонь, и в сердцах гномов теплилась надежда.*

Уходя, Хранительницы оставили последний Великий костёр. Здесь вы можете получить ресурсы, жетоны действий и магические символы, представляющие собой порталы.

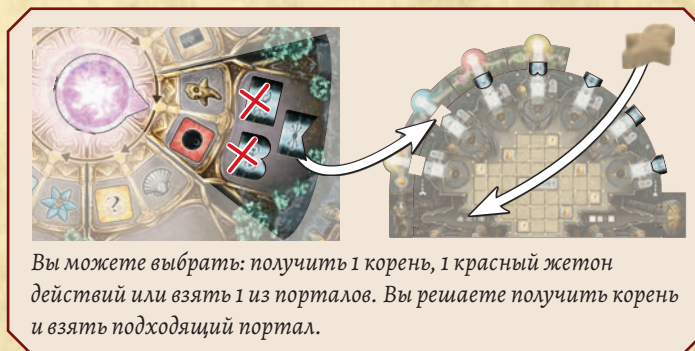
Когда Великий костёр используется в игре первый раз, вы платите **1 жетон действий** и поворачиваете его фигурку в любую сторону по своему выбору. Стоимость дальнейших использований Великого костра для всех игроков будет следующей:

- чтобы повернуть Великий костёр на 1 ячейку по часовой стрелке — заплатите **1 жетон действий**;
- чтобы повернуть Великий костёр на 2 ячейки по часовой стрелке — заплатите **2 жетона действий**;
- чтобы повернуть Великий костёр в любую сторону по своему выбору (или не поворачивать) — заплатите **3 жетона действий**.

Затем выберите **2 из 3 следующих наград**:

- получите указанный **жетон действий**;
- получите указанный **ресурс** или **2 указанных очка**;
- возьмите 1 из имеющихся **порталов** и поместите его в следующую доступную выемку на своём планшете игрока.

Вы должны поместить первый портал в крайнюю правую выемку на своём планшете, а следующие — по порядку против часовой стрелки. **Примечание:** нельзя брать портал, если его форма и символ не совпадают со следующей свободной выемкой.



Вы можете выбрать: получить 1 корень, 1 красный жетон действий или взять 1 из порталов. Вы решаете получить корень и взять подходящий портал.



ПРИВЛЕЧЬ ГНОМА *«Конечно, я буду рад прийти к вам в город и помочь ему вновь засиять!»*

Гномы дают вам постоянные способности или приносят дополнительные очки (с. 15, «Приложение III»).



Существует 2 типа гномов:

- **мастера**, которые дают способности;
- **старейшины**, которые сразу приносят очки.

Вы можете привлечь в свой город только 6 гномов, после чего использовать это действие больше нельзя.



Чтобы привлечь гнома, выберите один из двух вариантов:

- заплатите **2 жетона действий** и **ресурс**, указанный на карте гнома;
- заплатите **1 жетон действий** и **2 ресурса**, указанных на карте гнома.

Затем возьмите карту гнома и поместите её под своим планшетом игрока.

- Если вы привлекли мастера, поместите на игровое поле новую карту мастера вместо взятой, если это возможно.
- Если вы привлекли старейшину, **немедленно** подсчитайте и получите соответствующее количество очков.

III. ЗАЖЕЧЬ КОСТЁР

Ритуал завершён, сияющий шар света озаряет самую высокую башню города, а Высший совет ожидает нового славного послушника.

Переверните 1 из своих жетонов заданий, условие которого вы выполнили. Таким образом вы зажжёте Костёр!

Возьмите послушника, стоящего рядом с **Костром**, и поместите его на любую из 8 ячеек **Высшего совета**, где ещё нет послушника этого цвета. На 1 ячейке могут находиться несколько послушников разных цветов.

Получите 1 из бонусов, указанных в выбранной ячейке. Одним из вариантов всегда будет получение 1 очка (с. 14, «**Приложение II**»).

Очки за зажжённый Костёр вы получите во время финального подсчёта очков.



БОНУСНОЕ ДЕЙСТВИЕ: ОТПРАВИТЬ НЕЙТРАЛЬНОГО ПОСЛУШНИКА

Высший совет вознаграждает вас за успешное выполнение дополнительного задания.

До или после своего хода вы можете дополнительно выполнить любое количество бонусных действий.

Бонусное действие позволит вам отправить **1 нейтрального послушника** в Высший совет и получить соответствующую награду.

Чтобы это сделать, вы должны выполнить условие 1 из **общих заданий**, указанных в центре игрового поля (с. 14, «**Общие задания**»).



Вы можете выполнить бонусное действие, только если на соответствующем задании всё ещё есть нейтральный послушник.

Поместите этого нейтрального послушника на 1 из 8 ячеек Высшего совета, где ещё нет послушника этого цвета. Получите бонус, указанный в выбранной ячейке (с. 14, «**Приложение II**»).



КОНЕЦ ИГРЫ

ФАЗА ОБРАТНОГО ОТСЧЁТА

Конец игры зависит от количества послушников (в том числе нейтральных) на 8 ячейках Высшего совета. Проверяйте их количество каждый раз, когда послушник отправляется в Высший совет.

Обратный отсчёт последних 5 раундов начнётся, если в игре с 1 | 2 | 3 | 4 участниками в Высшем совете будет 7 | 7 | 10 | 13 послушников.

- Как только это произойдет, первый игрок берёт стопку из 5 жетонов обратного отсчёта и кладёт её на свою постройку.
- Каждый раз, когда первый игрок заканчивает свой ход, он берет жетон с наибольшим оставшимся числом и передаёт его следующему игроку по часовой стрелке. Число на этом жетоне обратного отсчёта показывает количество оставшихся ходов для этого игрока. Каждый игрок после своего хода передаёт этот жетон следующему игроку. Когда жетон обратного отсчёта возвращается к первому игроку, он убирает этот жетон в коробку.
- Вместо того чтобы делать ход во время фазы обратного отсчёта, игрок может спасовать, получив столько очков, сколько указано на текущем жетоне обратного отсчёта. Сделав это, игрок больше не участвует в оставшихся раундах.
- Когда жетон с цифрой 1 возвращается в коробку, игра заканчивается и начинается финальный подсчёт очков.



ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Вы получаете очки следующим образом (см. пример подсчёта на с. 16, «**Приложение IV**»):

- **2–8 очков** за каждый ваш **Костёр**, в соответствии с указанным на нём значением;
- **2–8 очков** за каждую вашу **Хранительницу**, стоящую рядом с Костром (количество очков указано рядом с её ячейкой);
- **2 очка** за каждый **портал**, который находится рядом с Костром;
- **2 очка** за каждый **жетон Пути** с кристаллом того же цвета, что и на находящемся рядом Костре;
- **4 очка** за каждое выполненное вами **общее задание**. Если у вас есть 7 Костров, то за задание «У вас есть 7 заданий или Костров» вы получите не 4, а 7 очков.
- **3 очка** за каждый **жетон судьбы**, оставшийся в вашем личном запасе;
- **1 очко** за любые **2 жетона действий/фишки ресурсов**, оставшиеся в вашем личном запасе.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков. В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим количеством Костров.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Вы будете играть против Тома (сокращение от «авТОМатический игрок»), виртуального игрока, который использует немного изменённые правила. Чтобы получать очки, он будет выполнять действия, определяемые колодой карт. Ваша цель — набрать больше очков, чем Том. Для одиночной игры используются те же правила, что и для игры вдвоём, но со следующими изменениями:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- **Задания:** случайным образом возьмите 7 синих, 7 красных и 6 жёлтых жетонов заданий. Поместите на каждый остров случайным образом 2 жетона заданий разных цветов.
- **Порталы:** все порталы на каждой ячейке Великого костра должны быть разными.
- **Гномы:** не используйте три карты мастеров, у которых в качестве ресурса указано золото.
- В качестве постройки возьмите **овальное здание** — вы всегда будете первым игроком.
- **Планшет Тома:** возьмите планшет игрока, прикрепите к нему постройку и начальный жетон для Хранительниц. Поместите Хранительницу Тома на начальный жетон, а четырёх его послушников — рядом с планшетом. Поместите его фишку победных очков на ячейку «О» счётчика очков.
- Перемешайте **8 карт Тома**, чтобы сформировать стопку Тома, и положите её рядом с его планшетом, лицевой стороной вниз. Остальные компоненты уберите обратно в коробку.
- Том никогда не получает ресурсы и жетоны действий.



Планшет Тома в начале игры.

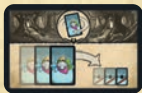
ХОД ИГРЫ

После каждого своего хода раскрывайте верхнюю карту из стопки Тома, выполняйте указанное действие и кладите карту в стопку сброса. Когда карты в стопке Тома закончатся, перемешайте сброс, чтобы сформировать новую стопку Тома.

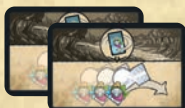
ДЕЙСТВИЯ ТОМА



Общее правило: если в верхней части карты Тома изображён этот символ, раскройте верхнюю карту мастера из колоды и поместите её в стопку сброса. Ресурс, указанный на этой карте мастера, влияет на выполнение действия Тома, указанного на карте Тома.



Мастер: возьмите с игрового поля все карты мастеров с таким же ресурсом, как на раскрытой карте мастера, и поместите их под планшет Тома. При необходимости поместите на игровое поле новые карты вместо взятых. Том никогда не использует способности мастеров.



Путь: возьмите с игрового поля все жетоны Пути с таким же ресурсом, как на раскрытой карте мастера, начиная слева, и последовательно прикрепите их к планшету Тома. При необходимости поместите на игровое поле новые жетоны Пути вместо взятых.



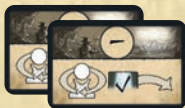
Задание I: среди заданий, находящихся на 2 островах с таким же ресурсом, как на раскрытой карте мастера, выберите задание с **наибольшим количеством очков**. Если у нескольких заданий одинаковое наибольшее количество очков, возьмите 1 из них на свой выбор. Поместите задание **стороной с Костром** вверх на самую левую свободную ячейку планшета Тома.



Задание II: среди заданий, находящихся на 2 островах с таким же ресурсом, как на раскрытой карте мастера, выберите задание с **наименьшим количеством очков**. Если у нескольких заданий одинаковое наименьшее количество очков, возьмите 1 из них на свой выбор. Поместите задание **стороной с Костром вверх** на самую левую свободную ячейку планшета Тома. Поместите 1 послушника Тома на любую ячейку в Высшем совете. Том получает **1 очко**.



Хранительница: возьмите Хранительницу любого цвета, которой у Тома ещё нет, и поместите её на начальный жетон для Хранительниц на планшете Тома.



Великий костёр: поверните Великий костёр по часовой стрелке так, чтобы он указывал на ячейку, в которой находится следующий нужный Тому портал. Возьмите этот портал и поместите его в выемку на планшете Тома (помните, что помещать порталы в выемки нужно справа налево).

Бонусное действие: если Том выполнит 1 из 5 общих заданий, на котором всё ещё есть нейтральный послушник, поместите этого послушника на любую ячейку в Высшем совете. Этот послушник не помешает вам отправить другого нейтрального послушника в эту же ячейку — чтобы отметить это, положите послушника на бок. Том получает **1 очко**.

Особый случай 1. Если Том не может выполнить действие, потому что он уже выполнил условие соответствующего общего задания (например, если у него уже есть 7 порталов), то вместо этого он получает **3 очка**. Но если Том не может выполнить действие по любой другой причине (например, если на игровом поле нет подходящего жетона Пути), очков вместо этого он не получает.

Особый случай 2. Когда карты в стопке мастеров закончатся, перемешайте сброс, чтобы сформировать новую стопку.

КОНЕЦ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Фаза обратного отсчёта начинается, когда в Высший совет отправлен 7-й послушник.

Однако партия может закончиться преждевременно, если Том разыграет всю свою колоду в 4-й раз (считать не нужно — когда Том берёт последний портал, он разыгрывает свою колоду 4-й раз). В этом случае пропустите фазу обратного отсчёта и немедленно приступайте к финальному подсчёту очков.

Очки подсчитываются по обычным правилам. Вы победите, если у вас будет больше очков, чем у Тома.

В случае ничьей побеждает Том.

ИСПЫТАНИЕ 1. РЕЖИМ ГАНДИКАПА

Игра с Томом идёт по правилам, описанным выше. Но вы играете с **гандикапом** (т. е. преимуществом), что выражается в начальной позиции вашей (или Тома) фишки победных очков на счётчике очков. Если с преимуществом начинает Том — это положительный гандикап. Если же преимущество изначально у вас — гандикап отрицательный. Первая партия проходит с **отрицательным гандикапом в 10 очков** (т. е. при подготовке к игре вы должны поместить свою фишку очков на ячейку «10» счётчика победных очков). Если вы выигрываете партию, гандикап увеличивается на **5 очков**, если проигрываете — уменьшается на **2 очка** (т. е. если вы выиграете первую партию, то в начале следующей у вас будет 5 очков, а если проиграете — 12). В случае ничьей гандикап не изменяется.

Ваша цель — в течение нескольких игр поднять свой гандикап как можно выше. Таким образом, стабильность становится важнее, чем одна выигранная партия, даже с большой разницей в очках. Не забывайте отмечать свой гандикап после каждой партии.

ПРИЛОЖЕНИЕ I. ЗАДАНИЯ

Примечание: задание также считается выполненным, если у вас есть больше, чем требуется.

Синие задания, дающие 2-3 очка.



У вас есть указанная Хранительница.



У вас есть 1 жетон Пути с указанным ресурсом.



У вас есть 1 жетон даров на острове с указанным ресурсом.



У вас есть по 2 фишки 2 любых ресурсов (не золота).



У вас есть по 1 жетону даров на 3 островах.



У вас есть 2 жетона даров на 1 острове.



У вас в области судьбы есть указанная группа из 3 соседних одинаковых символов действий. Символы могут быть расположены как угодно, главное, чтобы они были соседними.



У вас есть 1 гном с указанным ресурсом.



У вас есть 2 указанные Хранительницы.

Красные задания, дающие 4-5 очков.



Вы выполнили условие 1 общего задания.



У вас есть 3 портала.



У вас есть 2 соседних жетона Пути с одинаковым ресурсом.



У вас есть 3 гнома.



У вас есть 4 золота.



У вас есть Костры всех трёх цветов.



У вас есть 3 указанных ресурса.



У вас есть по 1 жетону даров на каждом из 2 островов с указанными ресурсами.



У вас есть 4 синих задания и/или Костра.



У вас есть 4 Хранительницы любого цвета.








У вас в области судьбы есть 2 указанные группы из 3 соседних одинаковых символов действий. Символы могут быть расположены как угодно, главное, чтобы они были соседними. Эти 2 группы необязательно должны быть соседними.

Жёлтые задания, дающие 6–8 очков.

 У вас есть 5 порталов.	 У вас есть по 1 жетону даров на 5 разных островах.	 У вас есть 4 красных задания и/или Костра.
 У вас есть 5 гномов.	 У вас есть 3 старейшины.	 У вас есть 3 жетона даров на одном острове. (Не используйте это задание в игре с 1–2 участниками.)
 У вас закончилась одна из стопок жетонов даров (любая).	 У вас есть 3 жетона Пути с красным кристаллом.	 У вас есть 4 жёлтых задания и/или Костра (включая это).
 У вас есть 5 Костров.	 У вас есть 4 жетона Пути с синим кристаллом.	 У вас есть по 3 фишки 2 любых ресурсов (не золота).
 У вас есть по 2 жетона даров на 3 разных островах.	 У вас есть 5 одинаковых ресурсов (не золота).	 У вас в запасе есть 5 указанных жетонов действий.
 На все выделенные ячейки в вашей области судьбы помещены жетоны судьбы.	 У вас есть 2 Хранительницы рядом с Кострами.	 У вас в области судьбы есть 2 группы из 4 одинаковых символов действий. Символы могут быть расположены как угодно, главное, чтобы они были соседними. Группы необязательно должны быть соседними.
 На все ячейки с золотом в вашей области судьбы помещены жетоны судьбы.	 На все ячейки 2 крайних столбцов в вашей области судьбы помещены жетоны судьбы.	

ОБЩИЕ ЗАДАНИЯ

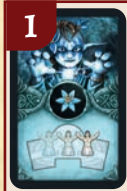
Примечание: очки за общее задание получают все игроки, выполнившие его условие.

 У вас есть 7 жетонов Пути (включая начальный жетон).	 Если у вас есть 7 заданий и/или Костров, получите 4 очка или если у вас есть 7 Костров, получите 7 очков.	 У вас есть 7 порталов.
 У вас есть 5 Хранительниц.	 У вас есть 6 гномов.	

ПРИЛОЖЕНИЕ II. БОНУСЫ В ВЫСШЕМ СОВЕТЕ

 Получите 2 золота и 1 жёлтый жетон действий. Примечание: варианта «Получите 1 очко» здесь нет, так как он в любом случае хуже.	 Возьмите 1 любой жетон Пути по вашему выбору с поля или выберите его из стопок (если вы взяли жетон из стопок, после этого перемешайте их) или получите 1 очко.
 Возьмите 1 Хранительницу того цвета, которого у вас ещё нет, или получите 1 очко.	 Поверните Великий костёр так, чтобы он указывал на любую ячейку по вашему выбору, и получите соответствующие награды по обычным правилам или получите 1 очко.
 Возьмите 1 карту мастера бесплатно или получите 1 очко.	 Передвиньте 1 свою Хранительницу на любое количество шагов вперёд или назад на пустой жетон Пути или к Костру, и получите соответствующие награды, по обычным правилам или получите 1 очко. Примечание: это единственный способ передвинуть Хранительницу назад.
 Выполните действие «Переместить корабль»: бесплатно переместите его на любой остров по вашему выбору. Оплатите действие, связанное с островом, по обычным правилам, используя жетон(ы) действий и ресурсы, или получите 1 очко.	 Немедленно поместите следующий жетон судьбы и получите жетоны действий по обычным правилам (вам не нужно сбрасывать лишние жетоны действий) или получите 1 очко.

ПРИЛОЖЕНИЕ III. ГНОМЫ



1

На любом вашем жетоне Пути может находиться любое количество Хранительниц (к Кострам это не относится).



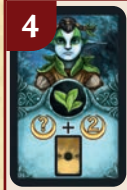
2

Во время каждого шествия можете передвинуть каждую Хранительницу на 1 шаг дальше, чем заплатили.



3

Получая задание, можете заплатить 2 ресурса по своему выбору.



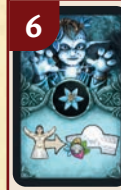
4

Привлекая старейшину, получайте 2 дополнительных очка.



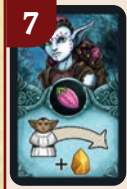
5

Когда вы платите жёлтый жетон действий, он считается за 2 одинаковых жетона любого цвета по вашему выбору.



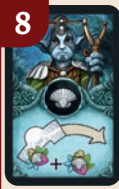
6

Когда Хранительница заканчивает движение на жетоне Пути, можете выбрать, какой ресурс получить (не золото). Это относится и к первому жетону Пути (вы можете получить любой ресурс вместо золота).



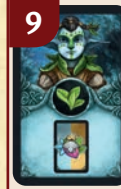
7

Когда вы отправляете послушника в Высший совет, кроме обычного бонуса получайте 1 золото.



8

Когда вы берёте новый жетон Пути, получайте указанный на нём ресурс.



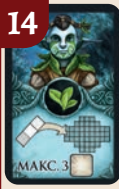
9

Привлекая гнома, можете заплатить 1 или 2 ресурса по своему выбору вместо указанных (даже если это золото).



10-13

Каждый раз, когда указанная Хранительница заканчивает движение на жетоне Пути, получайте соответствующий ресурс дважды.



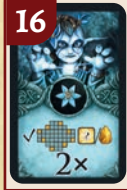
14

Чтобы разместить жетон судьбы, у вас в личном запасе должно быть не более 3 жетонов действий (вместо 1).



15

Привлекая гнома (включая этого), получайте 1 жёлтый жетон действий.



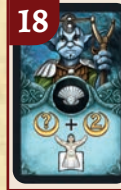
16

Каждый раз, когда вы размещаете жетон судьбы на символ в вашей области судьбы, получайте соответствующий ресурс или жетон дважды.



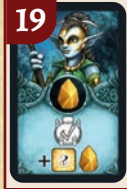
17

Каждый раз, когда вы помещаете Хранительницу на начальный жетон, можете устроить шествие (1 шаг). Во время этого шествия вы не получаете ресурсы!



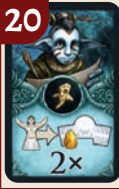
18

Каждый раз, когда любая Хранительница заканчивает движение рядом с Костром, получайте 2 очка.



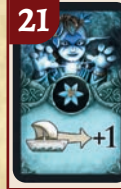
19

Выполнив общее задание, получайте 1 золото и 1 жёлтый жетон действий (независимо от того, есть ли на этом задании нейтральный послушник).



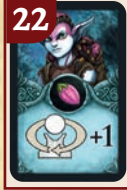
20

Каждый раз, когда Хранительница заканчивает движение на первом жетоне Пути, получайте 1 дополнительное золото.



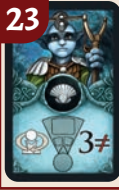
21

Если вы заплатили хотя бы 1 жетон действий за перемещение корабля, можете переместить его 1 дополнительное раз.



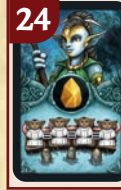
22

Когда вы используете Великий костёр, можете вернуть его на 1 дополнительную ячейку.



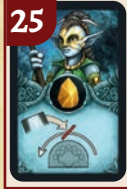
23

Каждый раз, когда вы используете Великий костёр, можете получить все 3 награды.



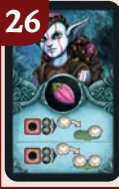
24

Можете поместить несколько послушников одного цвета на ячейку Высшего совета.



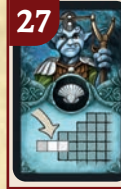
25

Можете помещать порталы в любом порядке.



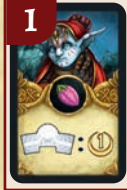
26

Получая задание, платите только 1 жетон действий, независимо от того, сколько ваших жетонов даров находится на соответствующем острове.



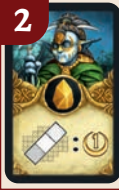
27

Можете размещать жетоны судьбы так, чтобы они выступали за край области судьбы (но как минимум 1 символ должен оставаться в её пределах).



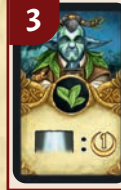
1

Получите 1 очко за каждый имеющийся у вас жетон Пути (включая начальный).



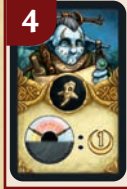
2

Получите 1 очко за каждый жетон судьбы в вашей области судьбы.



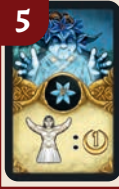
3

Получите 1 очко за каждый имеющийся у вас портал.



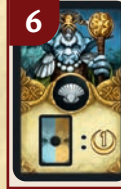
4

Получите 1 очко за каждое имеющееся у вас задание и Костёр.



5

Получите 1 очко за каждую имеющуюся у вас Хранительницу.



6

Получите 1 очко за каждого имеющегося у вас гнома (включая этого).

ПРИЛОЖЕНИЕ IV. ПРИМЕР ФИНАЛЬНОГО ПОДСЧЁТА ОЧКОВ



- 20 очков за 5 Костров (7+5+2+4+2);
- 6 очков за серую Хранительницу, стоящую рядом с красным Костром;
- 10 очков за 5 порталов рядом с Кострами;
- 8 очков за 4 жетона Пути с кристаллом того же цвета, что и Костёр;
- 4 очка за 1 общее задание «У вас есть 7 порталов»;
- 6 очков за 2 жетона судьбы в личном запасе;
- 2 очка за 1 фишку ресурса и 3 жетона действий, оставшихся в вашем запасе;
- 5 очков за старейшину (получены во время игры).

Итого 61 очко.

ПРИЛОЖЕНИЕ V. СИМВОЛЫ

	для каждого		любое задание		гном-мастер
	одинаковые компоненты		любое задание или Костёр		гном-старейшина
	разные компоненты		любой Костёр		любой гном
	дополнительно		любое общее задание		любой жетон даров
	в два раза больше обычного		любой послушник		остров
	выполнено		нейтральный послушник		планшет игрока (город)
	очки		любой портал		область судьбы
	любой/указанный ресурс (не золото)		любой жетон Пути		ячейка Великого костра
	заплатите указанный ресурс		любой жетон Пути с кристаллом указанного цвета		любой жетон судьбы
	переместить		любая Хранительница		любой жетон действий
	переместить на ? шагов				
	переместить на ? шагов дальше				
	повернуть/перевернуть				