

СЯИВО





Щоденник мандрівниці 11-го покоління

Мене звуть Покана. Я одна з семи мандрівників, яких інші семеро навчили підпорядковувати собі силу стихій. А ті, своєю чергою, навчилися цього в інших семи мандрівників... і цей незмінний цикл триває вже сотні і сотні років. Сподіваюся, мій щоденник допоможе майбутнім поколінням, коли настане час. Для мене цей час настав, і хоча я готувалася до цього все своє життя, однак відчуваю себе безпорадною.

Перший день Темної ери

Я більше не можу розрізнити зелень дерев чи обриси вулканів, тут панує повна тиша. За ніч Темрява згустилася, і тепер неможливо дізнатися, чи вже зійшло сонце. Індігова річка, як і Пурпурова гора вдалині, поступово зникають з очей. Здається, стихії втратили свою силу. Я не чекала такої різкої зміни, але мені все одно доведеться вирушити в дорогу. Сподіваюся, що невдовзі я зустріню свого першого супутника, бо самотність і тиша вже стають нестерпними.

Цей перший день минув занадто швидко. Коли подумаю, що в нас лише вісім днів на виконання нашої місії мандрівників... А що, коли ми не знайдемо достатньо спалахів світла? Що, коли темрява запаує назавжди? Що робити, коли якийсь інший мандрівник принесе більше світла, ніж я? Моє ім'я забудуть, і я розчарую свого вчителя... Не бути цьому! Я мушу стати найкращою! На щастя, сьогодні до мене приєднався Скеталь. Я більша не одна, і наша компанія поступово збільшуватиметься. А поки що я йду спати. Мої повіки вже опускаються... на думку спадає стара пісня:

В стражданні новий цикл вирина
Щоразу, як шістдесят два сплине,
Накриють темряви безжальні хвилі,
Без бою стерта синя глибина,

Аж доки встоїть мандрівник єдиний,
Що завдяки своїй стихійній силі
Шматочки світла вміло позбира.

Другий день Темної ери

Настає новий день! Якщо так можна сказати... ми нічого не бачимо. Учора я знайшла три спалахи світла... сьогодні буде ще краще. Голос мого вчителя луною звучить у голові: «Перше правило: розраховуй насамперед на свою компанію. Друге правило: знай, що в освітлених селищах є спалахи світла, але небагато. Третє правило: ніколи не забувай про світлячків, бо вони врятують тебе, коли інші мандрівники покинуть тебе в темряві». Я повинна довести, що гідна його настанов. У дорогу!

Ми влаштували невеликий перепочинок на узліссі Нефритового лісу. Його великі дерева височіють позаду нас, а їхні крони, що раніше немов захищали мандрівників, тепер вселяють тривогу. Темрява спотворює все... Сьогодні вранці до нашої компанії приєднався Лік'яр. Я вибрала його, бо він керує стихією вогню, як і я. Тож ми можемо об'єднати зусилля. А ще його супроводжують два світлячки, які стануть нам у пригоді. Як добре мати товариство! Скеталь і Лік'яр добре ладнують. Завтра ми підемо вздовж річки, щоб дістатися до Лазурового озера.

Третій день Темної ери

Цього ранку темрява ще густіша. Здається, з кожним кроком я щоразу більше занурююся в неї, хоч ми й маємо світлячків. Сподіваюся, я сьогодні зможу переконати хорошого супутника приєднатися до нас. Ану ж я зустріню Ксар'гока? Чи наважусь я використувати його заклинання, щоб сповільнити інших мандрівників? Кажуть, що заради досягнення мети можна піти на все що завгодно...

Ми вирішили переночувати в освітленому селищі, бо кожен хотів відпочити. Ставши табором, ми розвели багаття. Настрій поліпшився, і всі розговорилися. Виявилось, що одна з Люміпілі, що приєдналася до нас, має гарне почуття гумору. З нею було приємно проводити час. Тут, у глушині, Люміпілі почуваються наче вдома і не втрачають єдності зі стихіями, з яких черпають свою силу. Я не знала, що вони також передають свою місію з покоління в покоління, ризикуючи для цього життям. Схоже, вони навіть мають власне кладовище

у віддаленій частині краю. Під час посвячення нам не розповідали нічого подібного...

Четвертий день Темної ери

Сьогодні ввечері пройде половина відведеного нам часу. Дуже важко збагнути, де інші мандрівники. Чи вдасться мені повернутися з найбільшою кількістю спалахів світла? Що тоді? Через 62 роки нове покоління почне все знову? Я переглядала стародавні тексти, але неможливо знайти, де почався цей цикл, і жоден учитель не хоче говорити про це відкрито. Є чимало різних теорій, і деякі з них трохи божевільні. Наприклад, за одним припущенням ми перебуваємо під дією прокляття, а дехто стверджує, ніби розвинутіші змієподібні істоти розважаються, завдаючи нам мук. А ще кажуть, ніби темряву спричиняє особливе розташування зірок... А я вважаю, що Дух стихій піддає нас випробуванню і нагадує кожному поколінню про важливість вогню, повітря, води, природи й мінералів.

Я впевнена, що ми хороша команда, і мені вдалося об'єднати сильні та слабкі сторони кожного, хто приєднався до мене. Поки що ми не зазнали втрат. Від завтра до нас приєднаються могутніші супутники. Ми точно досягнемо мети!

П'ятий день Темної ери

Зрештою ми звикаємо до чорноти, до браку кольорів, що занурює нас у летаргійний стан. Мені доводиться зосереджуватися, щоб пригадувати барвисті пейзажі, сильний жар потоків лави, шелест листя неосяжних лісів, тремтіння поверхні води невеликого Селадонового озера, гігантські гори й тверде каміння під ногами. На якусь мить я відчуваю запах багаття і подих теплого вітерця... Потім усе занурюється в темряву.

Тепер я впевнена, що Ксар'гок приєднався до одного з мандрівників, і ми стали жертвою їхнього заклинання! У будь-який момент сила стихій може активувати його, і я втрачу одного зі своїх супутників. Я волюю думати про це якомога менше й прагну зосередитися на неймовірних жартах Люміпілі, спостерігаючи за її жестами у світлі багаття. Наші пошуки спалахів світла йдуть досить добре. Цілком можливо, що інші мандрівники почали нам заздрити.

Шостий день Темної ери

Жахливий день...

Сьомий день Темної ери

Учора нічого не могла написати. Нас заскочили зненацька, а удача немов тільки й чекала, щоб відвернутися і дати заклинанню подіяти. Ми втратили Майндару. Не одну годину ми мандрували мовчки. Надія повернулася, коли ми наблизилися до освітленого селища, де помітили кілька спалахів світла. Сподіваюся, сьогодні ми знову летітимемо як на крилах!

Цього вечора ми востаннє стаємо табором біля підніжжя Пурпурової гори. Принаймні судячи за мапою, ми мали б бути там. Через навколишню чорноту ми взагалі не бачимо ані найменшого схилу. Завтра ввечері нам доведеться глянути у вічі великій правді. Я буду готова, але зараз хочу насолодитися вечором. Мої супутники зачекалися на мене, а я приготувала для них жарт, який сама вигадала: зустріла Ошра якось Дреля та й питає його: «У тебе часом не буде часу?»...

Восьмий день Темної ери

Наш останній день! Ми прокинулися, відчуваючи піднесення. Ми вже назбирали чимало спалахів світла, і я знаю, що дехто з моїх супутників притримує свої спалахи до останнього моменту. Ми просуvalися від селища до селища й підібрали дорогою достатньо світлячків, щоб вони були в кожного з нас. Цього світанку ми спробуємо знайти супутника, який принесе нам ще більше спалахів світла. Принесе так багато, що нам не доведеться дертися ще вище на гору.

Мені ніколи не набридне озиратися навколо. На самому початку мандрівки мені пекло очі, а потім поступово насиченість навколишньої білизни зменшилася і з'явилися кольори. Спершу невеликими непомітними штрихами, а потім дедалі впевненішими смугами. Темрява тепер ховається лише в закутках. З усіх чотирьох компаній ми зібрали найбільше спалахів світла. Нам усе вдалося! Мене урочисто визнали найкращим мандрівником свого покоління... Тепер моє ім'я впишуть у стародавні тексти біля імені мого вчителя. Але саме сила моїх супутників і їхня майстерність у керуванні стихіями привели мене сюди. Я хочу, щоб їхні імена з'явилися поруч з моїм: Скеталь, Лік'яр, Люміпілі, Ладава, Біраї, Майндару, що віддав своє життя за нас, Зелліф і Капаоро! Ми не можемо продовжувати «забувати» їх вічно. Я сама стану вчителькою і навчу майбутніх мандрівників усього потрібного.

МЕТА ГРИ

Гра триває вісім днів (раундів), упродовж яких ви запросите до своєї компанії вісім супутників. Ефекти їхніх карт, пов'язані зі стихіями, активуватимуться результатами кидків кубиків і можуть дарувати вам спалахи світла. Протягом своєї подорожі ви шукатимете освітлені селища. Той, хто збере найбільше спалахів світла, розжене темряву та впише своє ім'я в стародавні тексти.

КОМПОНЕНТИ

- 1 планшет зустрічей



- 30 кубиків: 20 великих кубиків і 10 маленьких кубиків. Великі кубики здобувають завдяки картам, і вони належать гравцеві, поки та чи інша карта в грі. Маленькі кубики щораунду переходять від гравця до гравця (див. «Докладніше про кубики» на с. 14).



- 53 карти: 7 карт мандрівників і 46 карт супутників (23 карти з літерою «А» і 23 карти з літерою «Б» на звороті).



Мандрівники



Супутники

- 1 поле мандрів, на одній стороні якого мапа краю Тіней, а на іншій – мапа архіпелагу Темряви. Також на кожній стороні є треки очок.

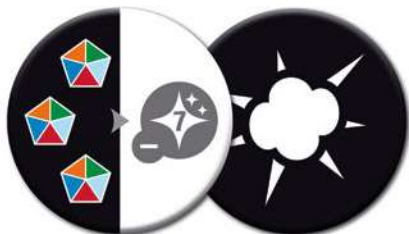


- 8 великих жетонів (1 жетон першого гравця, 7 жетонів заклинань).

Жетон першого гравця



Жетон заклинання



лице

зворот

- 88 маленьких жетонів (40 жетонів перекидів, 24 жетони світлячків, 24 жетони слідів).

Жетон перекиду



Двосторонній жетон світлячків



1 світлячок

2 світлячки

Двосторонній жетон слідів



1 слід

2 сліди

Примітка. Ці жетони можна перевертати, щоб здобувати потрібну кількість символів світлячків або слідів.

- 7 фішок підрахунку очок



Для мандрівки краєм Тіней:

- 7 фішок таборів



- 7 фішок компаній



Для мандрівки архіпелагом Темряви:

- 20 фішок човнів



Структура карти

Наприкінці гри ви **здобуваєте** вказану кількість спалахів світла.

Наприкінці гри ви **втрачаєте** вказану кількість спалахів світла.

Сили

Застосовуються, поки карта в грі.

Ця сила дає змогу гравцеві скористатися **1 чи 2 світлячками** наприкінці гри.

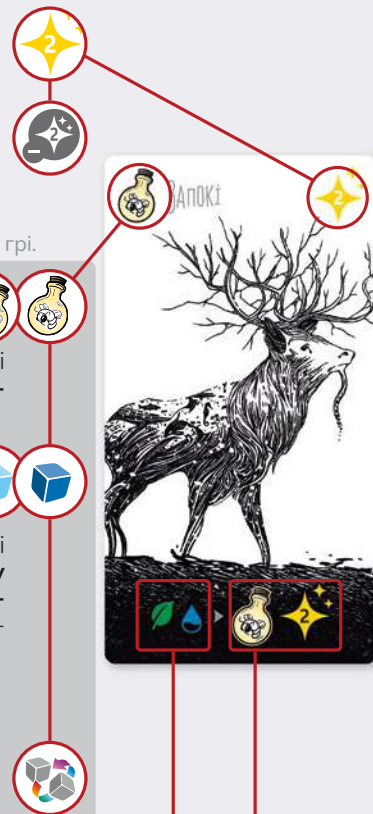
Ця сила дає змогу гравцеві **негайно взяти вказану кількість кубиків зображених кольорів** (докладніше про Скеталів на с. 15).

Ця сила дає змогу гравцеві скористатися **символом перекиду в кожному раунді**.

Ліворуч від сірої стрілки зображено **умову, яку треба виконати** за допомогою значень кубиків.

Праворуч від сірої стрілки зображено **ефект, який можна застосовувати щораунду**, якщо кубики мають відповідні значення (докладніше про ефекти на с. 15).

Важливо! Сили ніколи не дають змоги взяти жетон. Ефекти іноді дають змогу отримати жетони перекидів, слідів і світлячків. У такому разі треба взяти відповідні жетони.



Ефекти

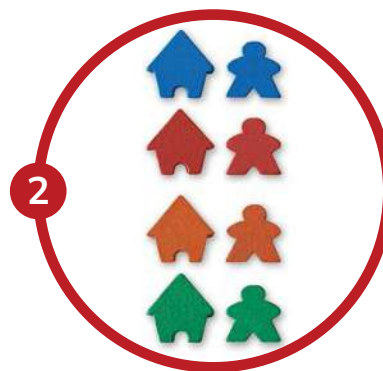
ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- 1 Гравці разом вибирають, на якій стороні поля вони гратимуть: «Край Тіней» чи «Архіпелаг Темряви».
- 2 Кожен гравець вибирає мандрівника, бере його карту й великі кубики, що відповідають його силі. Усі також беруть компоненти відповідного кольору згідно зі стороною поля мандрів і розміщують свої фішки підрахунку очок на поділці «10» треку очок. Якщо ви граєте на стороні поля мандрів «Край Тіней», то розміщуєте свої фішки компанії на місці «Початок» у лівому нижньому куті поля. Якщо ви вирішили зіграти на стороні «Архіпелаг Темряви», то кожен гравець розміщує 4 човни на центральному острові поля, а останній човен кладе перед собою як нагадування про вибраний колір.
- 3 Тепер утворіть біля поля запас із 6 кубиків: **5 великих кубиків** (червоний, блакитний, синій, помаранчевий і зелений) і **1 маленький чорний кубик**.
- 4 Невикористані карти мандрівників і їхні компоненти поверніть у коробку.
- 5 З жетонів світлячків, перекидів і слідів утворіть біля поля три окремі запаси. Перетасуйте жетони заклинань і покладіть їх долілиць біля поля.
- 6 Окремо перетасуйте два стоси карт супутників (зі зворотами «А» і «Б»). Потім, не дивлячись на них, **поверніть у коробку по 3 карти супутників з кожного стосу**. Покладіть стос карт «А» зверху стосу «Б». Утворену колоду супутників покладіть долілиць біля планшета зустрічей. Тепер візьміть з колоди 5 верхніх карт супутників і викладіть їх горілиць зліва направо навпроти 5 секцій на планшеті зустрічей.
- 7 Як завгодно виберіть першого гравця. Він отримує **жетон першого гравця** і кладе його перед собою. Потім гравець праворуч від нього отримує 2 жетони перекидів.
- 8 Перший гравець (у прикладі — зелений) кидає **9 маленьких кубиків** (2 зелені, 2 блакитні, 2 сині, 1 червоний, 1 помаранчевий і 1 пурпуровий). Потім ці кубики розміщують згідно з результатом кидка у відповідні секції планшета зустрічей. Якщо на пурпуровому кубіку випав символ слідів, то перший гравець його перекидає.
- 9 Може статися так, що в одній чи кількох секціях планшета не буде жодного маленького кубика. У такому разі в кожну таку секцію треба покласти жетон слідів стороною з 1 слідом догори.

Синій гравець



2



2



3

Зелений гравець



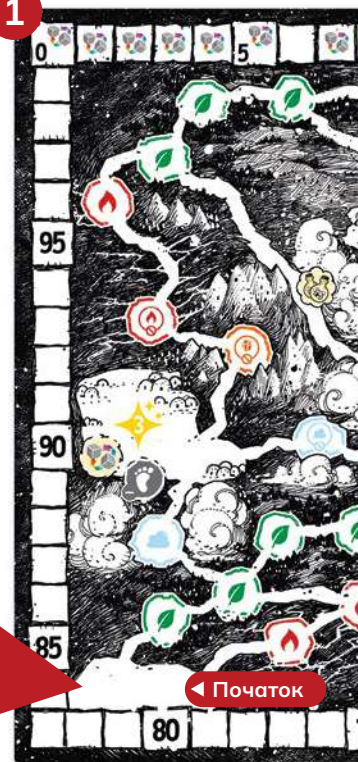
2



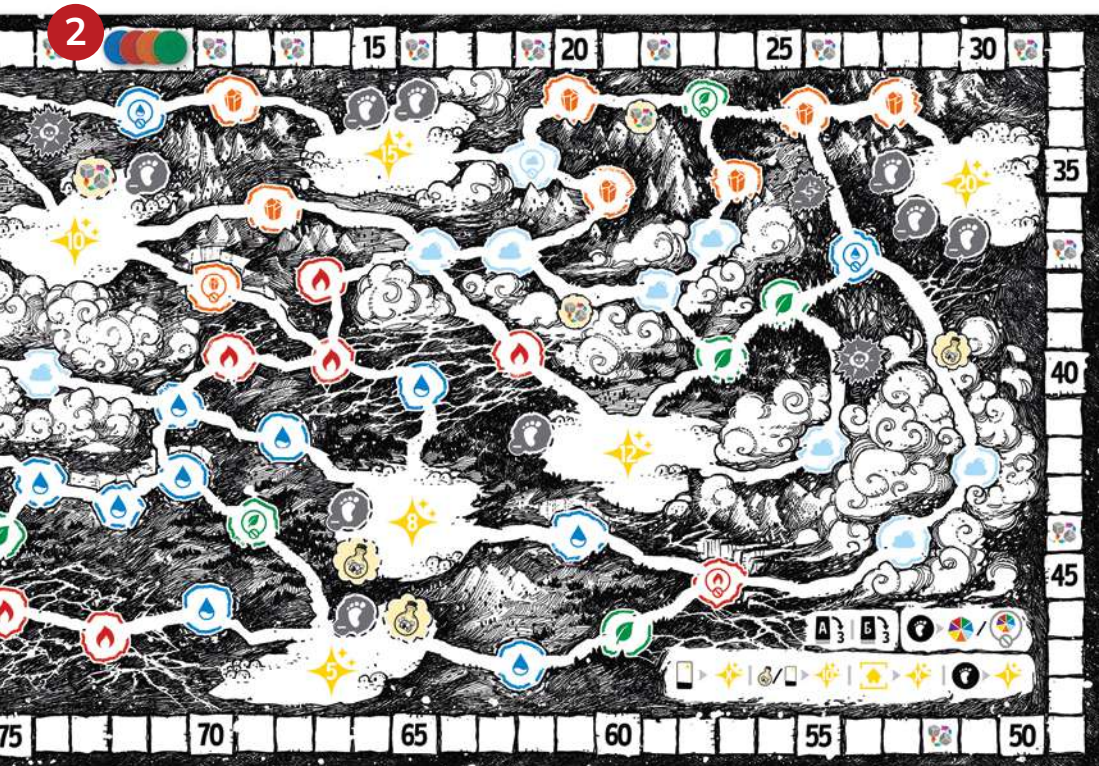
7



1



Кладовище



Червоний гравець



Помаранчевий гравець



СПАЛАХИ СВІТЛА



Гравець може здобути або втратити спалахи світла **упродовж гри:**

- застосовуючи ефект певних карт;
- відповідно до результатів жовтих і чорних кубиків.

Щоразу, коли гравець здобуває або втрачає один спалах світла, він негайно переміщує свою фішку треком очок уперед або назад на одну поділку.

Гравець також може здобути або втратити спалахи світла **наприкінці гри:**

- відповідно до символів у правому верхньому куті певних карт;
- відповідно до прогресу компанії чи човнів на полі мандрів;
- завдяки світлячкам;
- завдяки власним жетонам слідів.

ПЕРЕБІГ ГРИ



Кожен повний раунд (один день) складається з п'яти фаз.

1. **Світанок.** Запрошення супутника: гравці по черзі вибирають собі супутника з планшета зустрічей.
2. **Ранок.** Кидання та перекидання кубиків: гравці одночасно кидають свої кубики й можуть використовувати свої символи перекидів.
3. **Полудень.** Застосування ефектів карт: гравці одночасно активують ефекти своїх карт відповідно до результатів своїх кубиків.
4. **Надвечір'я.** Продовження мандрівки: гравці одночасно переміщують уперед свої компанії або човни на полі мандрів відповідно до результатів своїх кубиків.

5. **Вечір.** Кінець раунду й приготування до наступного дня: гравці повертають свої маленькі кубики на планшет зустрічей і виконують приготування до наступного дня.

СВІТАНОК. Запрошення супутника

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець бере карту супутника біля секції планшета зустрічей разом з маленькими кубиками та жетонами слідів з відповідної секції (якщо ці супутники — Скеталь або Каар, див. с. 15 і 16). Узяті компоненти кожен гравець кладе перед собою. Упродовж гри ви кладете карти запрошених супутників (одного за одним) праворуч від свого мандрівника.

Після того як всі гравці запросять нових супутників, невибрані карти супутників переміщують на кладовище. Однак невибрані маленькі кубики й жетони слідів цих супутників залишаються на місці.

Гра вдвох

Узявши собі карту супутника, перший гравець вибирає одного з решти супутників на планшеті зустрічей і переміщує його на кладовище. Маленькі кубики й жетони слідів переміщеного на кладовище супутника залишаються на місці.

РАНОК. Кидання та перекидання кубиків

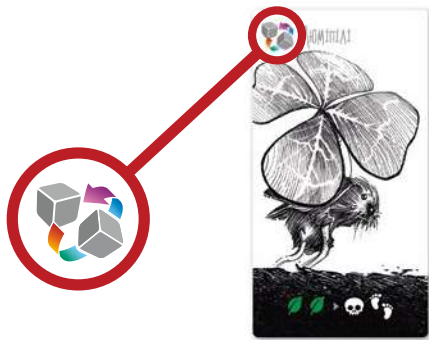
Після того як усі гравці виберуть собі супутників, усі одночасно кидають кубики, що лежать перед ними. Результати кидка **залишаються видимими для всіх до завершення раунду.** Якщо гравець має символи перекидів, то може застосувати їх скільки забажає. Кожен символ перекиду дає змогу **один раз перекинути 1 або 2 кубики.**

Важливо! Ви можете використати 3 символи перекидів, щоб встановити на кубик у будь-яке значення. Байдуже, чи ви отримуєте ці символи від супутника, жетона перекидів і/або з треку очок.

Символи перекидів можна отримувати різними способами.

- Завдяки **силі запрошеного супутника** (Люміпілі): у такому разі символ перекиду можна використовувати один раз у кожному раунді за умови, що карта перебуває в грі.





- Завдяки **жетонові**: після використання жетон треба повернути у відповідний запас.



- Завдяки **треку очок**: гравець може перемістити свою фішку **назад** на треку очок до найближчої поділки з символом перекиду, щоб здобути його. Гравець негайно користується цією можливістю й не бере жетона перекиду. Неможливо скористатися символом перекиду, залишаючись на тій самій поділці або переміщуючись уперед. Гравець **повинен** переміститися назад зі своєї поточної поділки. Якщо після цього перекидання ви не задоволені результатом, то можете знову перемістити свою фішку очок назад, на найближчу наступну поділку з символом перекиду. Це можна повторювати скільки завгодно разів, аж поки ваша фішка очок не опиниться на поділці «0» треку очок.



Важливо! Після завершення цієї фази до кінця раунду більше не можна змінювати значення кубиків. Почавши застосовувати ефекти карт, ви більше не можете перекидати кубики.



Перекидання. Приклад 1

Синій гравець кидає 4 кубики: 2 великі кубики свого мандрівника (Тетіса) і 2 маленькі кубики. Результат кидка:



Синьому гравцеві потрібен додатковий символ води, щоб двічі активувати ефект свого мандрівника (Тетіса). Він вирішує використати 3 символи перекидів, щоб змінити символ повітря на воду. Синій гравець скидає 2 жетони перекидів, а третій символ перекиду здобуває завдяки своїй карті супутника.



Приклад 2

Червоний гравець кидає 7 кубиків: 3 великі кубики свого мандрівника (Покани), великий кубик супутника **1** і 3 маленькі кубики. Результат кидка:



Червоний гравець хоче знищити свого супутника Снарєкса **2**, щоб здобути 10 спалахів світла. Для цього йому потрібен четвертий символ повітря. Червоний гравець переміщує свою фішку треком очок назад, на поділку з символом перекиду.



Перекинувши 2 кубики, гравець отримує такий результат:



Червоний гравець ще раз переміщує назад свою фішку, щоб здобути другий символ перекиду. Тепер він досягнув бажаного:



ПОЛУДЕНЬ. Застосування ефектів карт

Гравці одночасно перевіряють свої карти одна за іншою, щоб з'ясувати, чи активуються ефекти їхніх карт, **зважаючи на результати своїх кубиків**. Якщо гравець має на кубиках потрібну комбінацію символів (зображену в нижній частині карти), то активує ефект мандрівника чи супутника. **Гравці самі вибирають порядок застосування ефектів своїх карт** (див. «Докладніше про карти» на с. 14).

- Гравці повинні застосувати **всі** активовані ефекти, хороші чи погані.
- Один і той самий кубик використовують для активації ефектів кількох різних карт.
- Будь-який кубик використовують для активації ефекту однієї карти лише раз.
- Ефект карти активується кілька разів, за винятком ситуацій, коли цей ефект передбачає відправити супутника на кладовище або стосується одного з цих символів:



- Можлива ситуація, коли не активується жоден ефект.
- Деякі значення кубиків (пурпурових, жовтих і чорних) дають гравцеві негайний бонус або

карають негайним штрафом (див. «Докладніше про кубики» на с. 14).

Приклад застосування ефектів карт



- 1 Блакитний гравець має 2 пари символів повітря і мінералів. Отже, ефект його мандрівника (Еолза) активується двічі, і тому він здобуває 4 спалахи світла та 2 світлячків.
- 2 Гравець має 2 символи мінералів. Отже, активується ефект Скеталя, якого гравець негайно переміщує на кладовище, а потім здобуває 2 спалахи світла. Зелений кубик цього супутника повертають у запас, і цей кубик більше не можна використовувати для переміщення полем мандрів.
- 3 Гравець не має символу води. Отже, активується ефект його супутника Данілілу. Гравець здобуває 2 спалахи світла й жетон перекиду.

Переміщення вперед треком очок

Щоразу, коли гравець здобуває один спалах світла, він негайно переміщує свою фішку на одну поділку вперед треком очок. Якщо гравець просуває свою фішку в кінець треку очок, то далі рахує свої очки з початку доріжки.

Важливо! У такому разі гравець більше не має доступу до зображених на полі символів перекидів.



НАДВЕЧІР'Я. Продовження мандрівки

Тепер кожен гравець може перемістити полем мандрівок свою компанію або човен, ще раз використавши результати своїх кубиків. Ви **не можете** використати для переміщення полем мандрів ті кубики, які в попередній фазі ви повернули до запасу.

Загальні правила мандрівок

У тому самому селищі чи на острові можуть одночасно розміщуватися фішки (табори, компанії, човни) різних кольорів. Мандруючи, гравці натраплятимуть на різні символи, що позначають бонуси чи штрафи. Зображення цих символів не вважають місцями на ігровому полі.



Якщо гравець своєю компанією або човном проходить через один з цих символів чи зупиняється на ньому, то бере відповідний жетон із запасу й кладе його перед собою потрібною стороною догори.



Якщо гравець проходить або зупиняється своєю компанією чи човном у місці з цим символом, то втрачає вказану кількість спалахів світла, негайно переміщуючи назад свою фішку треком очок.



Якщо гравець проходить або зупиняється своєю компанією чи човном у місці з цим символом, то **повинен** повернути в запас вказану кількість слідів. Якщо він не може цього зробити, то не може заходити в це місце.



Якщо гравець проходить або зупиняється в місці з цим символом, то **повинен**:

- або перемістити одного зі своїх супутників на кладовище без активації його ефекту, навіть якщо на його карті зображено череп (мандрівника не можна відправити на кладовище);
- або скинути жетон заклинання, якщо має його (жетон заклинання повертають у коробку без активації його ефекту).

Мандрівка краєм Тіней



Кожен гравець має 1 фішку компанії для цієї мандрівки. Гравець може переміщуватися вперед (а також назад) на кілька місць у вибраному напрямку, поки виконує умови кожного місця свого шляху. Компанія не може двічі пройти одним місцем протягом того самого раунду. Компанію можна переміщувати в сусіднє місце різними способами.

- Гравець може використати **1 зі своїх кубиків** з символом сусіднього місця, в яке хоче потрапити. Упродовж цієї фази кожен кубик можна використати лише один раз. Після використання кубик треба відкласти вбік, щоб показати, що його використано.



- У деяких ситуаціях навпаки – **гравець повинен не мати** на жодному зі своїх кубиків символу, зображеного на місці.



- Гравець також може використати **1 або більше жетонів слідів** як джокери. Кожен символ сліду дає змогу переміститися на одне місце вперед у бажаному напрямку (байдуже, потрібен для цього символ чи ні). Після використання жетон скидають у запас.



Коли гравець проходить своєю компанією через селище, то може зупинитися там. Гравець розміщує на цьому місці свою фішку табору й завершує своє переміщення в цьому раунді. Потім гравець може перемістити свій табір в інше селище, куди дійде його компанія. Зупинка в селищі дає змогу зберегти позицію компанії. **Наприкінці гри ви рахуєте кількість спалахів світла, зображених у тому селищі, де розміщена ваша фішка табору.** Розміщення вашої фішки компанії не впливає на цей підрахунок.

Важливо! Досягнення останнього селища ще не гарантує вам перемоги. Мандри полем – це лише один зі способів здобути спалахи світла й бонуси. Наприклад, інколи вигідніше піти шляхом, що принесе менше спалахів, але дасть змогу відправити на кладовище не найліпшого супутника.

Приклади переміщень полем мандрів

Синій гравець використовує 1 символ повітря, щоб переміститися на 1 місце вперед. Він скидає в запас жетон слідів, щоб переміститися вперед до селища, і здобуває жетон перекиду. Синій гравець вирішує не зупинятися в цьому селищі і не переносити свій табір. Він не має символу мінералу, тому переміщується на наступне місце. Синій гравець зупиняється там, бо для подальшого переміщення він повинен не мати символу вогню.



Червоний гравець вирішує переміститися своїм коричневим човном на острів праворуч. Йому треба мати рівно стільки різних символів, скільки вказано на полі (тут це 1 або 2). Гравець має лише кубики з символами повітря і мінералів, тож умова для переміщення виконується. Коли човен опиняється на острові, червоний гравець здобуває 2 символи слідів.



Мандрівка архіпелагом Темряви

Упродовж цієї мандрівки кожен гравець матиме по 4 човни, щоб переміщуватися з острова на острів, намагаючись здобути якнайбільше спалахів світла до кінця гри. На одному острові гравець може розмістити лише 1 свій човен. Щораунду гравець може переміщувати на сусідній острів лише один човен.



Для цього він повинен мати **рівно** стільки різних символів **стихий**, скільки вказано на полі – ні більше, ні менше. Особливі символи не враховують (див. с. 14).

Гравець може використати **1 або більше жетонів слідів** як джокери: використавши жетон слідів замість потрібного символу, ви скидаєте жетон до запасу.

ВЕЧІР. Кінець раунду й приготування до наступного дня

Гра закінчується, коли вичерпується колода супутників (див. «Кінець гри», с. 13). Інакше гравці готуються до наступного раунду.

1. Завершивши раунд, кожен гравець кладе свої маленькі кубики (і чорний також, якщо він у грі) на **місця з відповідними символами** на планшеті зустрічей.

Важливо! Якщо на кубіку є символ спалаху світла або сліду, його треба перекинути, поки не випаде кольоровий символ, а потім покласти на відповідне місце.

2. Візьміть з колоди 5 карт супутників і викладіть їх горілиць зліва направо навпроти 5 секцій на планшеті зустрічей. Якщо перед супутником немає кубиків, то покладіть на відповідне місце на планшеті зустрічей жетон слідів стороною з 1 слідом догори.

3. Жетон першого гравця передають наступному за годинниковою стрілкою гравцеві.


Примітка. Якщо гравець забув просунути вперед треком очок, переміститися полем мандрів або взяти жетони, то більше не може цього робити.

КІНЕЦЬ ГРИ



Гра закінчується по завершенню 8-го раунду, коли для приготування до наступного раунду в колоді більше немає супутників. Гравці переходять до фінального підрахунку очок.

1 Мандрівник і його супутники

Кожен гравець рахує кількість спалахів світла на карті свого мандрівника та його супутників, а потім пересуває вперед свою фішку на треку очок на таку саму кількість поділок. Якщо на карті супутника є символ , то гравець втрачає вказану кількість спалахів світла.

2 Поле мандрів Мандрівка краєм Тіней

Кожен гравець просувається вперед треком очок відповідно до кількості спалахів світла того селища, де

він розмістив свою фішку табору. Позиція фішки компанії не має значення.

Мандрівка архіпелагом Темряви

Кожен гравець додає кількість спалахів світла на тих островах, де він розмістив свої човни. Потім він пересуває вперед свою фішку на треку очок на таку саму кількість поділок.

3 Світлячки

Спершу кожен гравець рахує загальну кількість своїх символів світлячків (на картах супутників і жетонах). Потім кожен рахує кількість своїх карт запрошених супутників. Якщо кількість світлячків гравця рівна кількості його супутників або більша за неї, то гравець здобуває 10 додаткових спалахів світла.

4 Жетони слідів

Кожен гравець здобуває 1 спалах світла за кожен свій символ сліду.

Перемагає гравець, що займає першу позицію на треку очок. У разі нічий перемагає гравець із найбільшою кількістю жетонів перекидів. Якщо далі нічия, то гравці ділять перемогу.

Приклад фінального підрахунку



Синій гравець визначає свій результат.

- 1 За спалахи світла на своїх **картах** він здобуває 5 спалахів, але втрачає 1, тому пересуває свою фішку на 4 поділки вперед треком очок.
- 2 За спалахи світла, отримані завдяки своєму **табору**, гравець просувається вперед на 5 поділок на треку очок.
- 3 Перед синім гравцем є 7 карт супутників і 3 символи світлячків, тому за своїх **світлячків** він не здобуває спалахів світла.
- 4 За свої **символи слідів на жетонах** гравець здобуває 3 спалахи світла.

Синій гравець уже мав 60 спалахів світла на треку очок, тому загалом набирає 72 спалахи світла.



ДОКЛАДНІШЕ ПРО КУБИКИ ✨

На гранях кожного кубика зображено 5 основних стихій.

На шостій грані більшості кубиків зображено символ, чий колір відповідає кольорові кубика.

- **5 зелених кубиків** (3 великі й 2 маленькі)



- **5 синіх кубиків** (3 великі й 2 маленькі)



- **5 блакитних кубиків** (3 великі й 2 маленькі)



- **5 червоних кубиків** (4 великі й 1 маленький)



- **4 помаранчеві кубики** (3 великі й 1 маленький)



На шостій грані 6 кубиків зображено особливий символ.

- **3 пурпурові кубики** (2 великі й 1 маленький)



Грань із символом сліду дає 2 символи слідів. Гравець бере жетон слідів із запасу й кладе його відповідною стороною догори.

- **2 жовті кубики** (2 великі)



Грань із символом спалахів світла дає 3 спалахи.

- **1 чорний кубик прокляття** (1 маленький)



Про Каар і прокляття чорного кубика див. на с. 16.

ДОКЛАДНІШЕ ПРО КАРТИ ✨

Умови

Нагадування. Щоб активувати ефект свого супутника, гравець повинен мати потрібну комбінацію символів на своїх кубиках. Якщо потрібних комбінацій кілька, то й ефект активується кілька разів, **за винятком** ситуацій, коли на карті супутника зображено череп або коли на карті є заборонений символ стихії (їхній ефект активується лише один раз).



Символ (Air, Fire, Plant, Water, Earth) активує ефект.



Пара символів (Air, Fire, Plant, Water, Earth, Spark) активує ефект.



Важливо! Spark означає будь-які два однакові символи. Символи слідів на пурпурових кубиках і символи спалахів світла на жовтих кубиках також можуть активувати ефект карти.



Група з трьох однакових символів активує ефект.

Заборонені символи

Їхній ефект діє лише один раз на раунд.



Ефект активується тоді, коли на жодному з кубиків немає символу, зображеного всередині кола.



Ефект активується тоді, коли на жодному з кубиків немає символів, зображених усередині кіл.



Ефект активується, якщо на кубиках є принаймні один символ води й немає жодного символу мінералів.

Ефекти



Гравець здобуває вказану кількість спалахів світла.



Гравець втрачає вказану кількість спалахів світла.



Гравець здобуває 1 символ сліду, бере жетон слідів із запасу й кладе його відповідною стороною догори.



Гравець здобуває 2 символи слідів, бере жетон слідів із запасу й кладе його відповідною стороною догори.



Гравець здобуває 1 символ світлячка, бере жетон світлячків із запасу й кладе його відповідною стороною догори.



Гравець бере 1 жетон перекиду, який зможе використати наступного ходу.



Карту супутника треба негайно покласти на кладовище. **Примітка.** Деякі карти супутників із черепом дають змогу отримувати нагороди, інші спричиняють втрату спалахів світла. Ці ефекти застосовують лише один раз.

Супутники з особливими силами

Скеталі



Якщо гравець вибирає Скеталья, то негайно бере додатковий великий кубик із запасу того кольору, який визначається його силою. Якщо сила Скеталья – різнокольоровий кубик, то гравець може взяти будь-який доступний великий кубик із запасу. Якщо таких кубиків немає, то гравець нічого не бере. Якщо гравець забуде взяти кубик, то може взяти його в наступному раунді. Якщо гравець переміщує Скеталья на кладовище, то повертає відповідний кубик до запасу.

Супутники з особливими ефектами

Ксар'гок



Якщо гравець здобуває 2 символи вогню, то відправляє Ксар'гока на кладовище й накладає заклинання:

1. Кожен суперник бере по 1 випадковому жетонів заклинання і кладе його долілиць перед собою.
2. На початку наступного раунду жетони заклинань перевертають горілиць.
3. Коли виконується вказана на жетоні умова, заклинання активується. Гравець застосовує його ефект і повертає жетон у коробку.

Жетон заклинання діє так само, як і карта

Гравець сам вибирає порядок застосування ефектів своїх карт і заклинання; умови активації та ефекти такі самі, як і в карт.



Лише цей жетон заклинання розігрується інакше. Його завжди треба класти на **останнього запрошеного супутника**. Ви повинні переміщувати жетон заклинання щоразу, коли запрошуєте нового супутника.

Коли це заклинання активується, то супутника з цим жетоном відправляють на кладовище (без застосування будь-яких ефектів, навіть якщо на його карті зображено череп), а жетон повертають у коробку. Через те, що гравець сам вибирає порядок застосування ефектів карт і заклинання, він може скористатися ефектом цього супутника (якщо кубики дають змогу це зробити) перед тим, як відправити його на кладовище.

Каар і прокляття чорного кубика



Коли гравець бере карту Каара, то також бере маленький чорний кубик із запасу, кидає його та кладе в секцію планшета зустрічей, визначену результатом кубика. Якщо результат відповідає вільній секції, гравець повинен перекинути кубик. Якщо жоден гравець не взяв Каара, чорний кубик не з'являється в грі.

Поки гравець має перед собою карту Каара, він захищений від прокляття чорного кубика. Якщо чорний кубик лежить перед супутником, якого гравець хоче взяти, то він може перемістити кубик до будь-якого іншого супутника.

Прокляття чорного кубика. Кожного раунду гравець, який кидає чорний кубик разом з рештою своїх кубиків, **повинен** застосувати його результат. Кожен кубик з таким самим символом, як на чорному кубіку, не враховують у кінцевому результаті ні для активації ефекту, ні для переміщення полем мандрів. У прикладі нижче чорний кубик до кінця ходу гравця скасовує символи повітря, які він отримав. Це дає змогу активувати ефект, що не потребує символів повітря, або переміститися на те місце поля мандрів, яке вимагає від гравця не мати символів повітря. Якщо випадає «-2 спалахи

Приклад прокляття чорного кубика



світла», то гравець переміщує на 2 поділки назад свою фішку на треку очок. Чорний кубик можна перекидати так само, як й інші кубики.

Важливо! Чорний кубик залишається в грі до кінця партії, навіть якщо Каара перемістять на кладовище.

Кромауг



Якщо гравець здобуває символ повітря, то повинен негайно скинути Кромауга й узяти будь-якого іншого супутника з кладовища, розмістивши його перед собою. Вибраного супутника треба покласти останнім у ряд запрошених супутників

Якщо це Скеталь, то гравець бере відповідний великий кубик із запасу, якщо він там є, і може використовувати його з наступного раунду. Якщо це Каар, то в грі з'являється чорний кубик.

Якщо попередній результат викинутих кубиків дає змогу вам активувати ефект нового супутника, то ви можете зробити це.



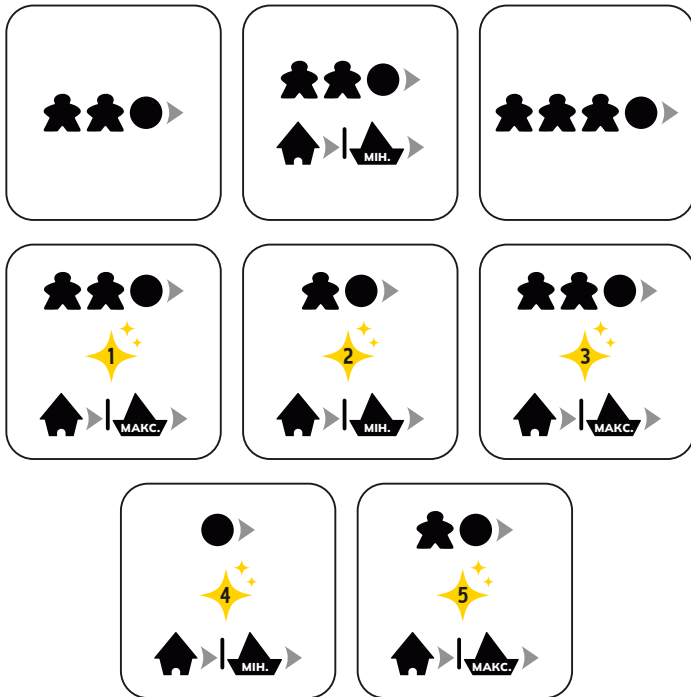
Правила соло-гри

МЕТА ГРИ

Ви повинні зібрати більше спалахів світла, ніж ваш віртуальний суперник Артур.

КОМПОНЕНТИ

- 8 плиток Артура



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Приготування такі самі, як у звичайній грі, за винятком описаних нижче пунктів.

2 Для Артура

Візьміть 2 великі **кубики різних кольорів** з тих, що відповідають силам решти мандрівників.

Важливо! Ви не можете вибрати одночасно обидва кубики з особливими символами. Тобто можливі будь-які комбінації, крім жовтого з пурпуровим.

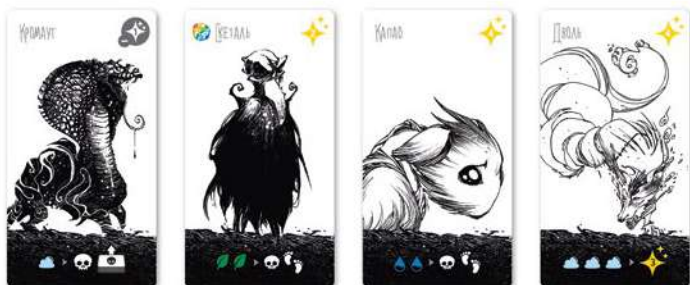
Виберіть один із двох кольорів кубиків Артура. Це буде його колір для гри. Покладіть його фішку підрахунку очок на поділку «10» треку очок, а його фішку компанії на поділку «0». Не беріть відповідну карту мандрівника. Якщо ви **мандруєте краєм Тіней**, то розмістіть табір Артура разом зі своїм табором на початковому місці поля мандрів. **Для мандрівки архіпелагом Темряви** розмістіть 4 човни Артура разом зі своїми човнами на центральному острові.

Киньте 2 кубики Артура й покладіть їх на планшет зустрічей відповідно до результату кидка. Якщо випадає особливий символ жовтого чи пурпурового кубика, тоді на цей хід кубик відкладають убік і застосовують його значення: Артур переміщує свою фішку треком очок на 3 поділки вперед або здобуває 2 символи слідів.

3 5 великих кубиків кладуть у запас, але маленький чорний кубик залишають у коробці, його не використовуватимуть у соло-грі.

5 Залиште жетони заклинань у коробці, їх не використовують у соло-грі.

6 Вилучіть із гри такі 14 карт (див. на наступній сторінці).



Потім окремо перетасуйте карти супутників зі зворотами «А» і «Б» та покладіть їх **окремими колодами** біля поля.

Перемішайте 8 плиток Артура й покладіть їх стосом долілиць біля поля. Потім візьміть 5 верхніх плиток і викладіть їх горілиць між планшетом зустрічей і полем мандрів, по 1 плитці навпроти кожної з 5 секцій планшета зустрічей.

Перших супутників з колоди «А» викладають зліва направо навпроти тих секцій, де немає великих кубиків Артура (зазвичай ви викладатимете 3 карти, іноді 4).

- 7** Ви завжди будете першим гравцем, тому жетон першого гравця не потрібен. Також поки що ніхто не бере жетонів перекидів.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Кожен раунд розігрують так само, як у звичайній грі, за винятком описаних нижче моментів.

СВІТАНОК. Запрошення супутника

Коли гравець бере карту свого супутника, маленькі кубики й жетони слідів (якщо є), то також бере плитку навпроти секції своєї карти й виконує вказані нижче дії.

Переміщення фішки компанії Артура вперед на стільки поділок, скільки символів компанії вказано на плитці. Потім фішку очок Артура треба перемістити на кількість поділок, що відповідає позиції його фішки компанії на треку очок.

Приклад. Фішка компанії Артура розміщується на поділці «4» треку очок, а його фішка очок – на поділці «17». Згідно з інформацією на плитці фішка компанії Артура переміщується на 2 поділки вперед, тобто на поділку «6». Потім фішку очок Артура треба перемістити на 6 поділок уперед (з поділки «17» на «23»).



Перемістіть фішку очок Артура вперед на вказану кількість спалахів світла.

Мандрівка краєм Тіней



Перемістіть табір Артура в селище з більшою кількістю спалахів світла. З селища з 3 спалахами Артур переміщується в селище з 5 спалахами, потім з 8 і т. д.

Мандрівка архіпелагом Темряви

Перемістіть один із човнів Артура:



шляхом з найбільшим значенням, якщо на плитці написано «Макс.»;



шляхом з найменшим значенням, якщо на плитці написано «Мін.».

Човен повинен завжди віддалятися від центрального острова.

Важливо! Шлях зі значенням «1/2» праворуч від центрального острова закритий.

Приклад. Якщо на плитці написано «Макс.», то один із човнів переміщують від центрального до наступного острова шляхом зі значенням «4». Якщо на плитці написано «Мін.», то човен переміщують шляхом зі значенням «1/2» в лівій нижній частині поля.

Вибір човна для переміщення

Подивіться на всі човни, які ще можуть відплисти від центрального острова. Човен, який відплив якнайдалі від центрального острова, більше не можна переміщувати.

Першим ви переміщуєте човен, розміщений на центральному острові. Якщо такого немає, перемістіть найближчий до цього острова човен. Якщо таких човнів кілька, то вибір за вами.

Скиньте плитку Артура, поклавши її біля стосу плиток, і покладіть на її місце нову. Навпроти планшета зустрічей завжди повинно лежати горілиць 5 плиток.

Важливо! Якщо стос плиток вичерпався, перемішайте 4 скинуті плитки, щоб утворити новий стос, а решту супутників з колоди «А» поверніть у коробку. Наступних супутників ви братимете з колоди «Б». Якщо ви вже перейшли до колоди «Б», то повертаєте решту супутників з колоди «Б» в коробку, і поточний раунд стає останнім раундом гри.

Решту супутників із планшета зустрічей переміщують на кладовище. **На секціях, зайнятих 2 великими кубиками Артура:** вилучіть усі жетони слідів, якщо вони там є, перекиньте кубики (маленькі й великі) та знову розмістіть їх на планшеті зустрічей відповідно до результату кидка.

Нагадування. Якщо випадає особливий символ великого жовтого або пурпурового кубика, то цей кубик відкладають убік і застосовують його значення. Якщо на маленькому пурпуровому кубіку випадає символ сліду, то його треба перекидати, поки випаде грань із символом стихії.

Решту фаз ви розіграєте, як у звичайній грі, і Артур не втручається:

РАНОК. Кидання та перекидання кубиків
ПОЛУДЕНЬ. Застосування ефектів карт
НАДВЕЧІР'Я. Продовження мандрівки

ВЕЧІР. Кінець раунду й приготування до наступного дня

- Викладіть верхні карти супутників з поточної колоди зліва направо **навпроти тих секцій, де немає великих кубиків Артура.** Покладіть жетон слідів з 1 символом у кожному секцію без кубиків.



Гра закінчується, коли виконується одна з цих умов:

- більше неможливо розмістити нову плитку Артура, бо стос плиток вичерпався вдруге;

2) у колоді «Б» більше не залишилося супутників, а отже, неможливо виконати приготування до наступного раунду.

Поточний раунд завершується, і потім виконується остаточний підрахунок спалахів світла.

Гравець рахує свої очки за правилами звичайної гри.

Підрахунок очок Артура

Якщо ви граєте на стороні поля мандрів «Край Тіней» і протягом гри Артур здобув символи слідів, то він може за їхньою допомогою перемістити свій табір у селище з більшою кількістю спалахів світла. Для цього Артур повинен витратити кількість символів слідів, указану в селищі.

Приклад. Артур закінчує гру в селищі з 12 спалахами світла. Упродовж гри він здобув 3 символи слідів. Він витрачає 2 символи слідів, щоб переміститися в наступне селище з 15 спалахами.

Артур просуває свою фішку треком очок уперед на кількість спалахів світла в селищі, де розташований його табір (сторона поля мандрів «Край Тіней»), або на острові, де розташовані його човни (сторона поля мандрів «Архіпелаг Темряви»). Нарешті Артур здобуває 1 спалах світла за кожен символ сліду, що в нього лишився.



Автор гри: Седрик Шабуссі
Ілюстрації: Бен Бассо й Вінсент Дютре

Українське видання

Керівники проекту: Олег Сидоренко та Олександр Невський
Переклад: Святослав Михаць
Випускова редакторка: Олена Науменко
Редагування: Анатолій Хлівний
Верстка: Андрій Бордун
Особлива подяка: Андрій Журба, Олександр Дедик