

ПРАВИЛА. ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ ТА ЗБЕРІГАННЯ КОМПОНЕНТІВ

МЕТА ГРИ

Гравці (герої) кидають кубики, щоб отримати **золото** 🏆, **уламки сонця** ☀️ й **уламки місяця** 🌙, які можна витратити на:

- придбання нових граней для вдосконалення своїх кубиків;
- здійснення героїчних подвигів.

І це все заради того, щоб отримати дорогоцінні **очки слави** 🏆!

Заощаджуйте час!
Правильно зберігаючи компоненти в коробці, ви суттєво зменшите час на приготування до наступної партії.

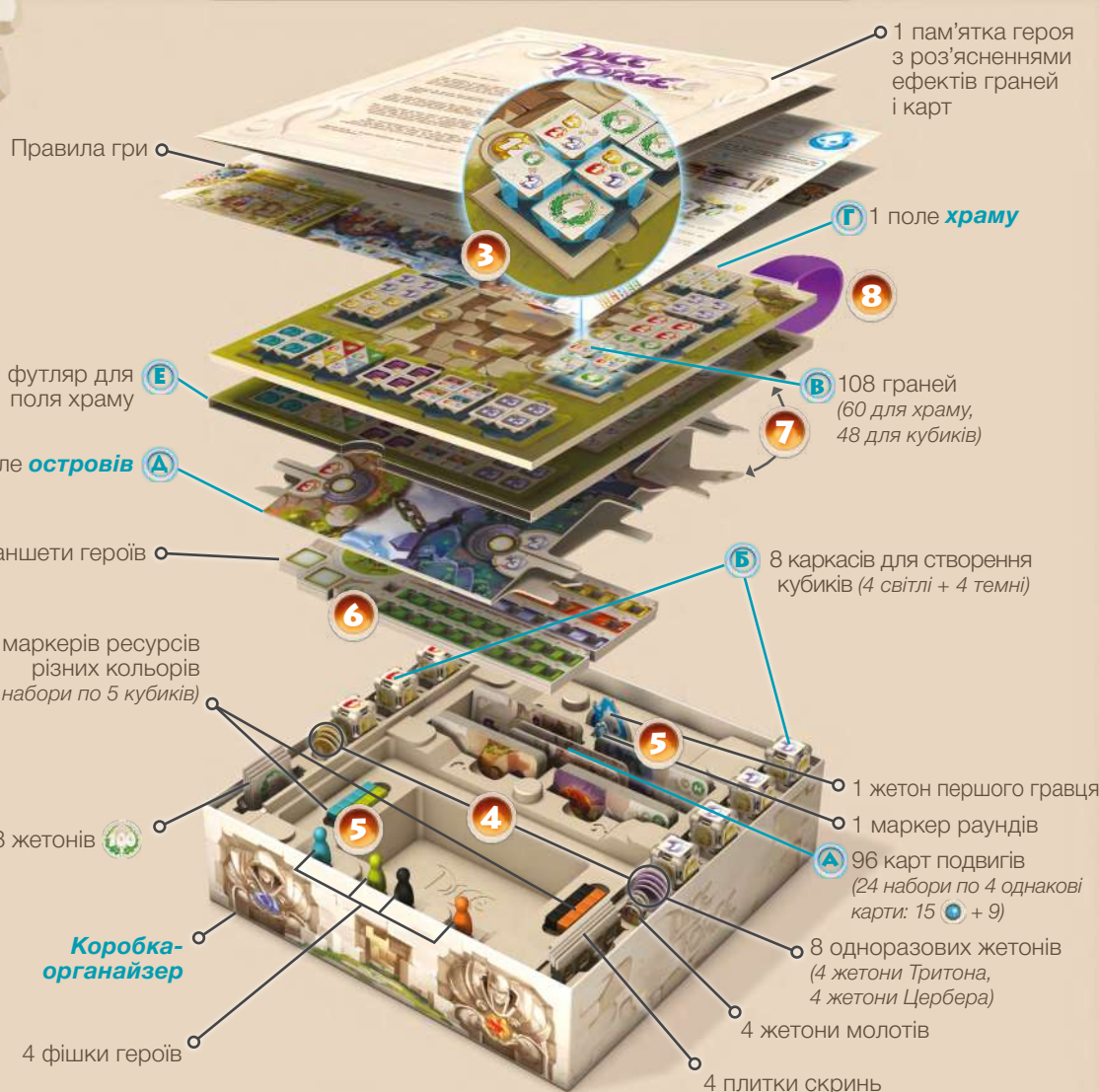


II ЗБЕРІГАННЯ ГРИ

Після кожної гри складайте компоненти в **коробку-органайзер** у такому порядку:

1. Посортуйте карти подвигів (А) на стоси за малюнком (по 4 однакові карти). Покладіть їх у відповідні комірки органайзера, розділивши за вартістю й типом (з або без Б):
2. Складіть світлий і темний кубики (Б) так, як показано на малюнку (колір каркасів кубиків не впливає на перебіг гри), і покладіть у відповідні комірки.
3. Решту граней (В) покладіть у **храм** (Г), як показано на футлярі для поля храму (Е).
4. Покладіть одноразові жетони, жетони молотів і плитки скринь у відповідні комірки органайзера.
5. Покладіть фішки героїв, маркер раундів, жетон першого гравця і маркери ресурсів у відповідні комірки органайзера.
6. Покладіть планшети героїв у відведене місце в органайзері.
7. Згорніть поле **островів** (А) і покладіть його зверху.
8. Вставте поле **храму** (Г) у футляр (Е) і покладіть його на поле **островів**.

I КОМПОНЕНТИ



III ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ ВЧОТИРЬОХ

Зміни в приготуваннях для гри вдвох ² чи втрох ³ див. у розділі «Варіанти приготувань».

Переконайтеся, що правильно склали компоненти після попередньої партії, візьміть поле храму у футлярі й поки що відкладіть його вбік.

1. Розгорніть поле островів і покладіть його біля коробки.
2. Розкладіть стосами всі **карти з** (ми радимо взяти ці карти для першої партії) на відповідних островах на полі островів так, щоб у кожному стосі було 4 однакові карти. Вартість, зазначена в куті карти та на її острові, повинна бути однаковою.
3. Покладіть маркер раундів на поділку «1» треку раундів.
4. Потім кожен гравець вибирає колір своїх компонентів і бере:
 - А 1 **планшет героя** і кладе його перед собою.
 - Б 5 маркерів ресурсів і кладе їх на поділки «0» на своєму планшеті.
 - В 1 фішку героя і розміщує її на відповідному початковому порталі.
 - Г Світлий і темний кубики (складені, як показано в розділі «Зберігання гри») та розміщує їх у відповідних комірках на своєму планшеті.
5. Жетон першого гравця бере наймолодший гравець (він першим виконуватиме ходи до кінця гри).
6. Потім кожен гравець переміщує маркер золота на своєму планшеті на певну кількість поділок залежно від черговості ходів:
 - 1-й гравець — 3 🏆
 - 2-й гравець — 2 🏆
 - 3-й гравець — 1 🏆
 - 4-й гравець — 0 🏆
7. Дістаньте храм із футляря й покладіть його на верх коробки, а сам футляр відкладіть убік до кінця гри.

Карта подвигу

- ЛИЦЕ**
- А Очки слави (рахують наприкінці гри)
 - Б Ефект карти (деякі карти не мають ефектів — лише очки слави)
 - В Тип ефекту (🏆 / 🏆 / 🏆)
 - Г Вартість здійснення подвигу
- ЗВОРОТ**
- А Постійний ефект (деякі карти не мають постійного ефекту)
 - Б Тип постійного ефекту (🏆 / 🏆)
 - Ж Карта для першої партії

ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ

- И 4 **запаси**:
 - запас золота (від 0 до 12);
 - запас уламків сонця (від 0 до 6);
 - запас уламків місяця (від 0 до 6);
 - запас очок слави (від 0 до 99), розділений на десятки й одиниці.
- К 3 **зони**:
 - для карти подвигу «Молот коваля»;
 - для плитки скрині, яку дає карта «Скриня коваля» (додатковий запас);
 - для жетонів
- А Місце для кубиків героя.

ВАРІАНТИ ПРИГОТУВАНЬ

I. ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ З РІЗНОЮ КІЛЬКІСТЮ ГРАВЦІВ

Кількість гравців	4	3	2
Кількість карт у стосі	4	3	2
Кількість граней кубика в кожному квадраті святилища	4	4	2*
Початкове золото 🏆 кожного гравця залежно від черговості ходів (1-й / 2-й / 3-й / 4-й гравець)	3/2/1/0	3/2/1	3/2
Кількість раундів	9	10	9

*Навмання вилучити по 2 грані з кожного квадрата.

ЗМІНИ В ПЕРЕБІГІ ГРИ

2. Якщо ви граєте вдвох, то на початку кожного раунду двічі виконуєте крок 1 «Божественне благословення» (див. «Перебіг раунду» на с. 2).

II. ВИКОРИСТАННЯ РІЗНИХ КАРТ ПОДВИГІВ

Після першої партії гравці можуть самі вибирати, які карти подвигів використовувати у грі.

Для цього під час приготувань до гри замініть від 1 до 9 наборів карт подвигів з (Б) на альтернативні набори, як показано праворуч.

Наприклад, ви можете замінити набори (Б), (Б) та (Б) на відповідні набори (Б), (Б) та (Б) без (Б).

Ви можете замінити всі набори, кілька наборів або не замінювати їх узагалі. Що більше наборів ви заміните, то складнішою буде гра.



ПЕРЕБІГ РАУНДУ

Гра триває кілька раундів. Щораунду кожен гравець виконує 1 хід, починаючи з першого гравця.

ХІД АКТИВНОГО ГРАВЦЯ

Гравця, що виконує хід, називають «активним гравцем». Кожен хід складається з 4 послідовних кроків:

1 БОЖЕСТВЕННЕ БЛАГОСЛОВЕННЯ (УСІ ГРАВЦІ)

Усі гравці одночасно* отримують **божественне благословення**.

Нагадування. Якщо ви граєте вдвох, то кожен гравець виконує цей крок двічі.

ПРАВИЛО

Отримання божественного благословення : Киньте обидва кубики й розмістіть їх у відповідних комірках свого планшета **викинутими гранями догори**. Потім застосуйте ефекти двох граней у довільному порядку (зазвичай ви отримуватимете ресурси).

Ви отримуєте божественне благословення:
 • на початку ходу кожного гравця;
 • завдяки ефектам карт;
 • після **вигнання** іншого героя.

**У разі конфлікту деяких ефектів граней застосовуйте їх за черговістю ходів, починаючи з активного гравця.*

ПРАВИЛО

Отримання малого благословення : Виберіть і киньте один зі своїх кубиків. Потім покладіть його на свій планшет **викинутою гранню догори** і застосуйте її ефект.

Мале благословення не вважають частиною першого кроку. Його отримують лише завдяки ефектам карт.

2 КАРТИ ПІДСИЛЕННЯ (АКТИВНИЙ ГРАВЕЦЬ)

Якщо **активний гравець** має карти з підсилювальними ефектами, то може у свій хід у **довільному порядку** застосувати ефект кожної карти 1 раз.

3 ВИКОНАННЯ ДІЇ (АКТИВНИЙ ГРАВЕЦЬ)

Активний гравець може виконати дію А або дію Б.

ДІЯ А. ЗРОБИТИ ПОЖЕРТВУ БОГАМ

Активний гравець бере одну або кілька **різних** граней зі святилища, заплативши за кожну грань стільки, скільки зазначено біля відповідного квадрата. Потім гравець повинен негайно **замінити** будь-які грані своїх кубиків новими.

ПРАВИЛО

Заміна грані кубика. Підцепіть новою гранню ту грань свого кубика, яку хочете замінити. Вставте нову грань у порожнє місце кубика, а попередню грань покладіть біля свого планшета. Потім **покладіть кубик назад** на планшет оновленою гранню догори.

ДІЯ Б. ЗАЙСНИТИ ПОДВИГ

1) Активний гравець вибирає, який подвиг хоче здійснити, і витрачає зазначену поряд з картою подвигу кількість ресурсів. Потім він переміщує свою фішку на портал острова цієї карти. Якщо на цьому порталі стоїть фішка іншого гравця, активний гравець його **виганяє**.

**Якщо його фішка вже стоїть на цьому порталі, її не треба переміщувати. Примітка. Герой не може здійснити подвиг, якщо відповідний стос карт вичерпався.*

ПРАВИЛО

Вигнання героя : Якщо активний гравець переміщує свою фішку на портал, на якому вже стоїть фішка іншого гравця, то цей гравець переміщує свою фішку на початковий портал і негайно отримує **божественне благословення** як компенсацію.

- 2) Потім активний гравець бере верхню карту подвигу з вибраного стосу й застосовує її ефект, якщо такий є.
- 3) Після цього він кладе цю карту **долілиць** біля свого планшета в **один із трьох стосів**, розділених за типами ефектів.

Стос 1: карти подвигів без постійного ефекту.

Стос 2* : ці постійні ефекти карт застосовують протягом гри за певних умов (див. пам'ятку героя).

Примітка. Ефектів цього типу немає на картах для першої партії.

Стос 3* : ці постійні ефекти карт діють протягом усієї гри. Активний гравець може застосовувати ці ефекти під час кроку свого ходу.

** Розміщуйте карти одна на одній так, щоб бачити їхні ефекти.*

4 ВИКОНАННЯ ДОДАТКОВОЇ ДІЇ (АКТИВНИЙ ГРАВЕЦЬ)

Один раз за хід активний гравець може витратити 2, щоб виконати додаткову дію А або Б (див. крок вище).

КІНЕЦЬ ХОДУ ГРАВЦЯ

Після кроку хід активного гравця негайно завершується (байдуже, виконав він додаткову дію чи ні).

Тепер свій хід виконує наступний за годинниковою стрілкою гравець.

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Після того як кожен гравець виконає свій хід, раунд завершується. Перемістіть маркер раундів на 1 поділку вперед і почніть новий раунд. Гра завершується, коли ви зіграєте всі раунди (9 раундів у грі вдвох або вчотирьох та 10 раундів у грі втриьох).

КІНЕЦЬ ГРИ Й ПІДРАХУНОК ОЧОК

Наприкінці останнього раунду гра негайно закінчується і гравці рахують отримані очки.

Кожен гравець додає всі свої на картах подвигів і планшеті, також рахуючи жетони. Гравець, який отримав найбільше, перемагає та посідає заслужене місце серед богів. У разі нічиєї всі претенденти з найбільшою кількістю ділять перемогу.

ПРИКЛАД ХОДУ АКТИВНОГО ГРАВЦЯ

1 Усі гравці отримують **божественне благословення**. Активний гравець **Микита** викидає на кубиках і й негайно переміщує маркери відповідних ресурсів на своєму планшеті.



2 **Микита** має 3 карти з ефектами. Він вирішує застосувати їх у такому порядку:

- 1 «Срібна лань»: Микита отримує **мале благословення** і в підсумку здобуває 1.
- 2 Перша карта «Сова стража»: Микита вирішує додати 1 у свій запас.
- 3 Друга карта «Сова стража»: Микита додає 1 у свій запас.



3 **Микита** має 9 і вирішує зробити пожертву богам:

- 1 Він витрачає 3, щоб узяти грань, та ще 3, щоб узяти грань.
- 2 За правилами Микита не може взяти у свій хід дві однакові грані, тому він витрачає ще 2, щоб узяти грань. Загалом він витрачає 8 (переміщуючи маркер золота на відповідну кількість поділок).



4 **Микита** вирішує використати нові грані, щоб замінити ними 1 грань на першому кубикі й 2 грані на другому.

- 3 Спершу він знімає грань з першого кубика й замінює її гранню.
- 4 Потім він кладе цей кубик на планшет гранню догори.
- 5 На другому кубикі Микита замінює грань на, потім — грань на.
- 6 Потім він кладе цей кубик на планшет гранню догори.
- 7 Зняті грані **Микита** кладе біля свого планшета.



4 **Микита** вирішує витратити 2, щоб виконати додаткову дію.

Микита має 5 і хоче придбати карту «Поромник», яка коштує 4. Портал на відповідному острові вже зайнятий фішкою героя **Олекси**, який до цього купив «Шолом-невидимку».

- 1 **Микита** витрачає 4 і ставить свою фішку на портал острова з картою подвигу «Поромник».
- 2 Герой **Олекси вигнаний**: **Олекса** переміщує свою фішку на початковий портал і негайно отримує **божественне благословення** (**Олекса** кидає кубики й застосовує ефекти викинутих граней).
- 3 **Микита** бере верхню карту подвигу «Поромник».
- 4 Ця карта не має ні негайного, ні постійного ефектів, тому Микита негайно кладе її **долілиць** перед собою на верх відповідного стосу.

Хід Микити завершується.



ВАЖЛИВІ ДЕТАЛИ

- У будь-який момент гри можна брати й розглядати грані своїх кубиків. Однак їх треба повертати на планшет тією гранню догори, якою вони лежали до того.
- **Заміна** грані — це єдиний спосіб удосконалити кубик. Не можна міняти місцями грані на кубиках або повертати на кубики зняті грані.
- Фішка героя залишається на вибраному порталі, доки його не **вигнуть** або гравець не вирішить перемістити героя на інший портал.
- Гравець може здійснити будь-який подвиг, навіть якщо вже його здійснював. Завдяки додатковій дії можна здійснити два однакові подвиги за один хід.
- Якщо ви досягли максимуму на треку будь-якого ресурсу (золото, уламки сонця або уламки місяця), то втрачаєте всі здобуті ресурси, що перевищують максимум треку.
- Якщо ви накопили 100, візьміть жетон слави і помістіть маркер на поділку «0» треку очок слави і почніть відлік спочатку.