



MYSTHEA

Rulebook

INTRODUCTION

Вступ

Тисячоліття тому, на планету Айкейон впав непізнаний кристал, величезний та несамовито потужний. Він летів на величезній швидкості з самої глибини космосу. Кристал пройшов крізь планету, розбивши її на шматки, які розлетілись скрізь. С цього моменту сама планета, та сили, що керували нею, назавжди змінились. Під впливом кристалу маленькі та великі частки кори відірвалися від поверхні планети. Частини завбільшки з континенти відділилися від Айкейона та плавали довкола, їх притягувала містична сила гравітації Генакора. Одночасно, величезні шматки кристалу знаходились в центрі планети. І з моменту удару, багаторічна ковдра з хмар й туману огортають цей дивний світ.

Протягом багатьох століть суспільство розвивалося в Містеї, регіоні земель, що знаходяться над хмарами. Люди там живуть і процвітають, зовсім не здогадуючись про те, що коїться у них під ногами. На плаваючих островах Містеї, як здається всім її мешканцям, живуть єдині люди у Всесвіті. Вони просто бачать Генакор, що показується із-за вічного шторму.

Протягом багатьох століть жителі цих земель вели боротьбу за право на владу. Будувалися міста, і королівства вступали у війну, а суспільство невпинно розвивалося й еволюціонувало навколо Коамів, уламків кристала, що були розкидані скрізь по всій планеті.

Постійний контакт з кристалом і вплив його таємничих властивостей формували життя і суспільство. Люди природно здатні взаємодіяти з Коамами, відчуваючи їх та переміщуючи за допомогою телекінезу. Нещодавно людям вдалося створити артефакт, який здатний у разі посилювати

владу над кристалами. Для кожної Гільдії було створено один артефакт, і талановиті володарі сили Коама могли здійснити неймовірні подвиги з його допомогою. Одного разу, Гільдія зрозуміла, що завдяки артефакту вона може відправити дослідника на незвідані острови, що плавають навколо Кристалу, таємничого місця, яке залишилося недосяжним протягом усієї відомої людству історії.

П'ять Гільдій столиці Королівства наразі готові довірити Чемпіону свій Артефакт, доручивши йому провести експедицію до п'яти плаваючих островів навколо Генакора, якими вони милувалися здалеку протягом усього свого існування. Вперше в історії вони зможуть досліджувати ці нові, жажливі та священні місця. Ідея швидко поширилася серед населення: нарешті вони зможуть дістатися до цього місця міфів і легенд. Експедитори могли торкнутися земель, які одні вважали священними, а інші — проклятими. Чого можна там очікувати? Які таємниці вони дізнаються? Які скарби знайдуть?

Ви Чемпіон Ілвашу, отримали титул, який присвоюють лише найздібнішим володарям сили Коама Королівства, і Гільдія доручила вам дослідити п'ять містичних островів, що плавають навколо Генакора. За допомогою довіреного вам артефакту, ви зможете здійснювати неймовірні подвиги. Ви відкриєте для себе незвідані та не узаконенні землі, які знаходяться під впливом містичних сил, де аномалії змінюють закони фізики, а нове життя розвивається зовсім інакше. Ви зіткнетесь з жажливими звірами і повинні будете знайти спосіб вижити в умовах таємниць і небезпеки, що постануть на вашому шляху. Ви будете створювати та покращувати свої війська, укладати та розривати союзи, ви зробите все, що в ваших силах, щоб встановити своє панування над цими незвіданими суровими землями.

2-5 гравців / вік 14+ / тривалість 90-120 хвилин

INDEX

Зміст

Складники	3
Початок гри	4
Геймплей	6
Фаза 1: Початок Ери	
Фаза 2: Перебіг Ери	7
Події	
Хід Гравців	
Стандартні Дії	
Дія	
Витрати Балів Управління	
Типи Карт та Ефектів	8

Розвиток	9
Задум	
Особливі Дії	10
Активация Аксесуару	
Початок Битви	
Переміщення Острову	11
Налаштування	
Зіткнення	12
Фаза 3: Завершення Ери	
Контролювання Регіону	13

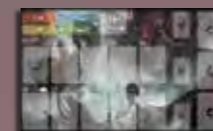
ПОДІЇ	14
ЧЕМПІОНІВ	15
Шторм	
Регіон	
Химера	16
НАЛАШТУВАННЯ	18
ЗІТКНЕННЯ	19
КАРТИ УПРАВЛІННЯ	20
Ера	
Ера I	22
Ера II	24
Ера III	26

COMPONENTS

Складники



1 Ігрова Дошка



1 Дошка Подій



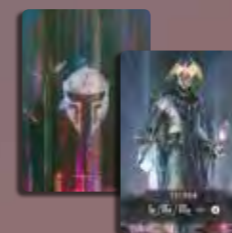
5 Летючих Островів



5 Дошок Гравців



7 Мініатюр Чемпіонів



7 Карт Чемпіонів



5 Карт Налаштування (Двосторонні: День та Ніч)



30 Карт Зіткнень



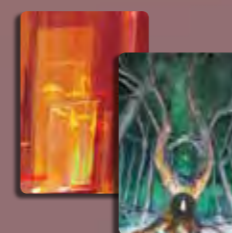
80 Карт Управління (20 Карт Початку Ери, 20 Ери I, 20 Ери II, 20 Ери III)



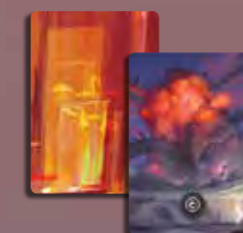
7 Мініатюр Химер



7 Карт Химер



5 Карт Регіонів



1 Карта Шторму



15 Карт Підсумків 6 мовами



20 Мініатюр Големів (10 в двох різних позах)



5 Жетонів Артефактів (Двосторонні: Світлі/Зарядженні та Темні/Розряджені)



5 +100 Балів Слави / +200 Маркерів Балів Слави (Двосторонні)



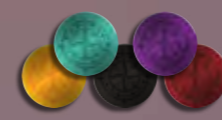
20 Жетонів Укріплення



5 Жетонів Енергії



40 Мініатюр Військових (8 в п'яти різних позах)



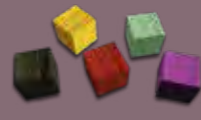
5 Жетони Зіткнення



5 Жетонів Марева



5 Жетонів Досвіду



5 Жетонів Слави



1 Безкоштовний Помічник-Застосунок (Інструкція з Нагадуванням Карт, Збірник Правил різними мовами, Інструкція Налаштування, Мистецтво, та Вивчення). Застосунок не обов'язковий до використання, лише рекомендований.



65 Кольорові Бази (13 для кожного гравця)



5 Бойові Печатки



5 Аркуші-Підказки Карт



1 Мішечок для Жетонів (Використовувати для збереження Маркерів та Жетонів в коробці)

GETTING READY

Початок гри

Розмістіть Ігрову Дошку та Дошку Подій на центр столу.

1. Розмістіть 5 Летючих

Островів випадковим чином у місцях, позначених на дошці. Розмістіть дошку з позначеними лицьовою стороною вгору.

В грі для двох гравців:

Покладіть по одному жетону Марева на кожен з Островів. Переконайтесь, що кожен жетон Марева розміщено у різних регіонах (Ліс, Річка, Таємнича Земля, Кришталеве поле, або Гора). Регіони, що містять жетони Марева не можуть використовуватися гравцями для переміщення або розміщення жетонів протягом усієї гри.



2. Перетасуйте Карти Химер та випадковим чином, розмістіть три з них вгору лицьовою стороною на позначені місця Дошки Подій. Покладіть решту в коробку. Потім, візьміть 3 відповідні Мініатюри Химер і помістіть кожну з них на свою відповідну Карту.

3. Перетасуйте 5 Карт Регіонів та Карти Штормів разом та розмістіть їх лицьовою стороною вгору, тепер це колода Подій, помістіть їх у позначене місце на Дошці Подій.

4. Перетасуйте Карти Зіткнень та розмістіть їх лицьовою стороною вгору, це також Колода Подій, помістіть їх у позначене місце на Дошці Подій.

5. Виберіть, чи грати з усіма Картами Налаштування на стороні День, стороні Ніч, або одразу двома. Помістіть Карти Налаштування на ігрове поле вибраною стороною догори. Після того, як ви зробите вибір, Налаштування неможливо змінити протягом усієї гри.

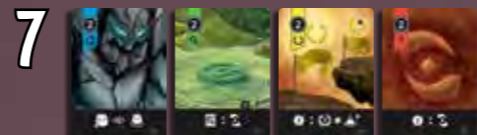
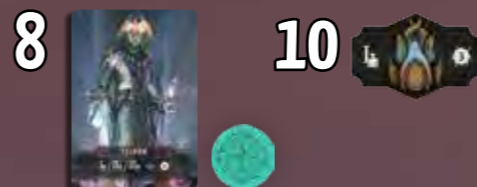
6. Розкладіть Карти Команд за Ерами (I / II / III у верхньому правому куті). Перетасуйте 20 Карт Ери I, 20 Карт Ери II, та 20 Карт Ери III окремо, а потім, розмістіть три колоди лицьовою стороною донизу на Дошці Подій, вони відображають Колоди Ер.

7. Візьміть 20 стартових Карт Команд і розділіть їх за кольорами. Перемішайте кожну колоду окремо, а потім роздайте кожному гравцеві по одній карті кожного кольору лицьовою стороною донизу. Гравці тримають свої Карти Команд в руках, приховано від опонентів. Поверніть всі Карти, що залишилися з початкової Ери, назад у коробку.

8. Перетасуйте Карти Чемпіонів та випадковим чином роздайте кожному гравцеві. Кожен гравець повинен тримати Карту Чемпіона лицьовою стороною вгору перед собою. Покладіть решту Карт Чемпіонів назад у коробку



Режим Для Гравців-Профі: Пропустіть кроки 7 і 8. Роздавши Артефакти, випадковим чином оберіть 1 Карту Чемпіона та 1 початкову Карту Команди кожного кольору та покладіть їх на стіл лицьовою стороною догори. За ходом гри, гравці беруть по черзі картку зі столу. Кожного разу, коли ви берете картку, замініть її іншою такого ж типу, вибраною випадковим чином, щоб на столі завжди була рівно 1 карта Чемпіона та 1 Початкова Карта кожного кольору. Продовжуйте так, доки кожен не матиме рівно 1 Чемпіона та 1 Початкову Карту кожного кольору (синій, зелений, жовтий, червоний). Решту карт покладіть назад у коробку.



9. Кожен гравець обирає свій колір, та бере відповідні:

Поле Гравця

Розмістити перед собою, поруч з Картою Чемпіона.

1 Жетон Енергії та 1 Жетон Досвіду

Покладіть їх на "0" місце вашої Карти Гравця. Слідкуйте за набутими балами Енергії та Досвіду, переміщуючи ці жетони на вашій Дошці Гравця.

Примітка: Під час гри ви не можете мати більше 12 або менше 0 балів Енергії чи Досвіду. Якщо ви коли-небудь отримаєте бали Енергії або Досвіду, через які у вас буде більше 12 або менше 0, залиште жетон на 12 або 0 відповідно.

Жетон Слави

Розмістіть його на поле «1» Ігрової Дошки. Слідкуйте за своїми балами Слави, переміщуючи жетон на трекері Слави довкола Ігрової Дошки. Неможливо мати менше 1 бала Слави. Щоразу, коли ваш жетон Слави завершує коло трека Слави, використовуйте маркери «+100 / +200 балів Слави» для відстеження загальної кількості балів Слави.

Жетон Зіткнення

Розмістіть його на вашу Карту Чемпіона.

Ваші Підрозділи

Область вашого Поля Гравця, на якому зображено прапор Гільдії, називається простором ваших Підрозділів, і саме там ви розміщуєте всі набуті Підрозділи:

- 1 Чемпіон (мініатюра, що відповідає вашій Карті Чемпіона)
Розмістіть його на вказане місце.

- 8 Військових
Розмістіть 2 на спеціально позначені місця, 6 інших залиште поруч зі своїм Полем Гравця.

- 4 Големи
Розмістіть 1 на спеціально позначені місця, 3 інших залиште поруч зі своїм Полем Гравця.

- 4 Укріплення
Тримайте усі 4 поруч зі своїм Полем Гравця.

13 Кольорових Кілець

Прикріпіть їх до основи ваших Мініатюр, відповідно з кольором вашої Гільдії.

10. Перемішайте жетони Артефактів і роздайте кожному гравцеві по одному навмання. Гравці кладуть свої Артефакти перед собою Зарядженою (світлою) стороною догори. Якщо в грі менше 5 гравців, поверніть усі невикористані Поля Гравців, жетони та Підрозділи назад у коробку.

Артефакти відображають порядок гри: гравець з артефактом «I» здійснює хід першим, а інші гравці за ним відповідно до римської цифри на своєму артефакті.



11. У зворотному порядку гри (тобто від останнього гравця до першого), кожен гравець обирає острів без Чемпіона та розміщує власну мініатюру Чемпіона на одному з трьох регіонів Острова. Розмістивши Чемпіона, поміщає свій жетон Зіткнення на будь-якому іншому Острові на свій вибір у відповідному місці. У будь-який час у регіоні Острова може бути будь-яка кількість жетонів Зіткнення.

У грі на двох: Неможливо розмістити Чемпіона в регіоні, що містить жетон Марева. Після того, як обидва гравці розмістять своїх Чемпіонів, приберіть 3 жетони Марева, що лежать на Островах, на яких не було розміщено жодного Чемпіона.

Як тільки всі гравці розмістили своїх Чемпіонів та Жетони Зіткнення, Гра починається!

GAMEPLAY

Геймплей

Гра поділена на 3 Ери. Нижче наведені правила застосовуються для усіх Ер. Кожна Ера, в свою чергу, ділиться на 3 фази.

- Фаза 1 - Початок Ери
- Фаза 2 - Перебіг Ери
- Фаза 3 - Кінець Ери

Наприкінці Ери III, гра закінчується. Перемагає гравець з найбільшою кількістю балів Слави. У випадку нічії, гравець, який володіє Артефактом з найменшим числом перемагає.

PHASE 1 - BEGINNING OF AN ERA

Фаза 1 - Початок Ери

1. Візьміть Колоду Ери поточної Ери, та розмістіть її лицьовою стороною донизу на крайнє ліве місце Зони Розвитку Ігрової Дошки.

Примітка: Під час Ери II та III, поверніть усю решту Карт Команд з Зони Розвитку попередньої Ери назад у коробку перед розміщенням нових Карт.

2. Відкрийте перші 3 верхні Карти колоди Ери поточної Ери та покладіть їх лицьовою стороною вгору в 3 крайніх лівих місця поряд з колодою Ери.



3. Під час Ери II та III, поверніть будь-які відкриті Карти Налаштувань у 5 позначених місць на Ігровому полі. Будьте обережні, випадково не змініть сторону, яка спрямована вгору.

4. З Поля Подій візьміть Мініатюру Химери поточної Ери та помістіть її на відповідний Острів, згідно зі значком у верхньому лівому куті відповідної Карти Химери. Потім, випадковим чином покладіть Карту Химери в колоду Подій і переверніть колоду Подій лицьовою стороною догори, щоб карта, яка раніше була внизу, опинилася вгорі та стала відкритою.

Примітка: Позначка у лівому нижньому куті Карти Налаштування та у верхньому правому куті кожної Карти Химер відображає певний Острів. 5 Карт Налаштувань відносяться до 5 Аномалій, які розташовані на кожному Острові (див. "Проведення Налаштування"). Химери можуть з'являтися на визначених Островах, а потім переміщатись між ними. У будь-який час, на Острові, на зазначених місцях, може бути будь-яка кількість Мініатюр Химер та Жетонів Зіткнення.



5. Під час Ер II та III, усі поранені Чемпіони повністю відновлюються; поверніть Карту Чемпіона у вертикальне положення. Детальніше про поранених Чемпіонів, див. сторінку 10.

6. Під час Ер II та III, приберіть усі ваші Укріплення з Острова та розмістіть їх поруч з вашим Полем Гравця.

7. Під час Ер II та III, заберіть зі своєї купи скидання всі карти, які ви грали та/або скинули протягом попередньої Ери.

8. Під час Ер II та III, вирішіть новий порядок ходу: Гравець з найбільшою кількістю балів Слави стає першим гравцем та отримує Артефакт з номером "I", другий гравець - Артефакт "II", і т.д.

Примітка: якщо два гравці мають однакову кількість балів Слави, гравець з найменшим номером Артефакту в попередній Ері випереджає інших гравців з однаковим показником Слави.



Наприклад, під час Ери I, порядок гравців - червоний, жовтий, голубий.



На початку Ери II жовтий гравець має найбільше балів Слави, тому він бере Артефакт «I». Червоний і синій гравці мають однакову кількість балів Слави, але, оскільки червоний гравець володіє Артефактом меншого номеру в попередній Ері, він отримує Артефакт «II».

9. Перезарядіть усі Артефакти на повну потужність (переверніть їх так, щоб світла сторона дивилася вгору). Після цього, кожен гравець отримує бали Енергії, відповідно до Показника Енергії, зображеного на його Артефакті.



Як наведено вище, перший гравець отримує 3 бали Енергії, другий гравець отримує 4 бали Енергії, а третій гравець отримує 5 балів Енергії.

PHASE 2 - DURING THE ERA

Фаза 2 - Перебіг Ери

Ця фаза поділена на раунди, їх кількість визначається за допомогою відкритих Карт Подій.

ПОДІЇ

На початку кожного раунду, перший гравець розміщує верхню Карту колоди Подій на перше доступне місце Шляху Подій. Ці Карти відкриваються наприкінці Ери.



Коли на 6-те місце Шляху Подій розміщується Карта, усі гравці мають змогу перезарядити свої Артефакти.

Ця дія відображена над 6-м місцем, як показано нижче.



ХІД ГРАВЦІВ

В кожному раунді, гравець може здійснити свій хід в такому порядку дій:

Під час вашої черги, ви повинні здійснити одну з цих Стандартних Дій:

- Вчинок
- Розвиток
- Медитація

Ви також можете виконати одну з цих Спеціальних Дій (неважливо, перед, або після Стандартної Дії):

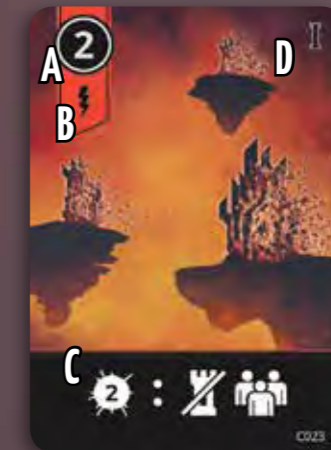
- Активування Аксесуару
- Початок Бою
- Переміщення Острову (та здійснення Налаштування)
- Зіткнення

СТАНДАРТНІ ДІЇ

♦ Вчинок

Розіграйте одну з командних карт з вашої руки та помістіть її в стопку скидання (у нижньому правому куті Поля Гравця).

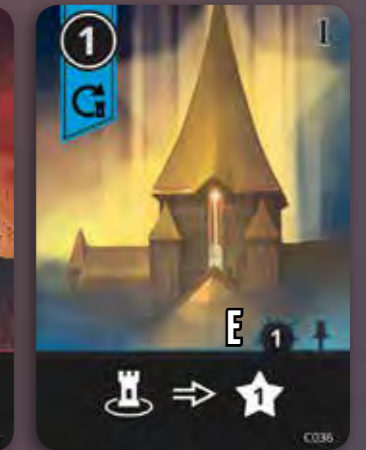
Кожна Карта відображає:



A. Бали Команди

B. Колір та позначка згідно з типом Карти

C. Ефекти



D. Ера

E. Вартість у балах Енергії за розміщення Карти на вашому Полі Гравця (тільки для блакитних та зелених Карт)

Після розіграшу Карти, ви можете здійснити одну або дві дії, надані нижче в будь-якому порядку:

- Витратити бали Команди на Карту.
- Витратити стільки Енергії, скільки вказано Командних балів, щоб застосувати ефект до картки (жовті та червоні Карти) або розмістити її на Полі (зелені та блакитні Карти).

ВИТРАТА КОМАНДНИХ БАЛІВ

Ви можете витратити бали Команди, щоб здійснити такі операції:

- Набування Енергії
- Створення Підрозділів
- Розміщення Підрозділів
- Подорож

Кожен Командний бал можна витратити на будь-яку з чотирьох операцій; ви можете виконати ту саму дію декілька разів або виконати декілька різних. Операції можна здійснювати в будь-якому порядку, і ви можете не витратити всі Командні бали, показані на розіграній картці, але будь-які невикористані Командні бали втрачаються і не можуть бути використані пізніше.

Набування Енергії:

Витратіть 1 бал Команди для набуття 1 балу Енергії.

Створення Підрозділів:

Витратьте 1 Командний бал для переміщення 1 Військового з вашого Поля Гравця на створене місце Підрозділу.

Витратьте 2 Командних бали для переміщення 1 Голема з вашого Поля Гравця на створене місце Підрозділу.

Розміщення Підрозділів:

Витратьте 1 Командний бал для розміщення 1 Військового з вашого створеного Підрозділу на регіон з Чемпіоном.

Витратьте 2 Командних бали для розміщення 1 Голема з вашого створеного Підрозділу на регіон з Чемпіоном.

Укріплення неможливо розміщувати так само, як стандартні Підрозділи, можливо лише за допомогою бонусів певних регіонів та Ефектів Карт. Укріплення безпосередньо розміщуються з вашого запасу на поле.

Подорожування:

Витратьте 1 Командний бал для переміщення 1 Підрозділу з одного регіону на інший у межах одного Острова, або для переміщення на Острів поруч з вашим початковим Островом, але тільки на регіон такого ж самого типу, що і стартовий.

Чемпіони можуть подорожувати більше одного разу за хід. Військові та Големи можуть подорожувати тільки один раз за хід.





Наприклад: червоний гравець розіграє Карту 5 Командних балів. Спочатку, він витрачає 1 Командний бал для Створення Військових, потім 1 Командний бал, щоб розмістити створене військо в регіоні, де знаходиться його Чемпіон. Наприкінці, він витрачає решту з 3 Командних балів на подорож, переміщуючи Чемпіона двічі та Голема один раз.


ТИПИ КАРТ ТА ЕФЕКТИ

Ви можете витратити однакову кількість Командних балів та балів Енергії, які вказані на Карті, щоб скористатися Ефектами цієї Карті. Детальніше про Ефекти ви можете дізнатись з додаткової інформації на звороті Збірника Правил:


Існує 4 типи Карт:

 **Карти Тактики:** Вони надають різні переваги щоб застати ваших ворогів зненацька.

 **Картки Цілей:** Вони допомагають вам тримати бали Слави або інші винагороди за певними умовами.

 **Карти Аксесуарів:** Коли ви витрачаєте стільки балів Енергії, скільки вказано Командних балів на вашій Карті, помістіть цю Карту на місце "Аксесуари" вашого Поля Гравця. Відтепер, ця карта залишається в грі та ви можете активувати її Ефекти як Спеціальні Дії. На Полі Гравця можна утримувати максимально 3 Карти Аксесуарів.

Примітка: Ви можете прибрати Карту Аксесуару у будь-який час, щоб отримати вільне місце для іншої Карті Аксесуарів на вашому Полі Гравця.

 **Карти Розвитку:** Коли ви витрачаєте стільки балів Енергії, скільки Командних балів вказано на вашій Карті, розмістіть цю Карту на місце "Розвиток" вашого Поля Гравця. Відтепер, ця карта залишається в грі та здійснює свої Ефекти. Максимально, ви можете мати 5 Карт Розвитку на вашому Полі Гравця: одну для Чемпіона, одну для ваших Військових, одну для Голема, для Укріплення, та одну для Карт, що ви розіграєте в стопці скидання за допомогою «Вчинку».

Примітка: Ви можете прибрати Карту Розвитку у будь-який час, щоб отримати вільне місце для іншої Карті Розвитку на вашому Полі Гравця.

♦ Удосконалення

Ви можете виконати цю дію за наявності принаймні 1 бала Енергії. Оберіть один з поданих варіантів:

- Відкрийте верхню Карту Колоди Ери та розмістіть її поруч з 3 іншими Картами у Зоні Удосконалення.

або

- Розмістіть 3 карти, які наразі знаходяться в Зоні Удосконалення, вниз Колоди Ери в будь-якому порядку та замініть їх 3 верхніми Картами Колоди.

В обох випадках ви повинні витратити 1 бал Енергії, щоб взяти у руку 1 Карту на ваш вибір із тих, що повернуті лицьовою стороною вгору; або 3 бали Енергії за 2 Карті; або 5 балів Енергії за 3 Карті.

Відкрийте стільки карт із Колоди Ери, скільки потрібно, щоб знову заповнити Зону Розвитку 3 відкритими картами.



Наприклад: Ви вирішили здійснити Удосконалення. Спочатку, ви відкриваєте четверту Карту, а потім купуєте 2 карти, витративши 3 бали Енергії. Наприкінці, ви відкриваєте 1 Карту, щоб поновити Зону Удосконалення до 3 доступних Карт.

Примітка: якщо гравці будуть робити це занадто часто, колода може закінчитися до кінця Ери! У такому разі, нові Карті неможливо відкрити, але ви все одно можете придбати будь-які карти, що залишилися лицьовою стороною догори.

♦ Медитація

Отримайте 3 бали Енергії.

Потім, перевірте, чи усі ваші Підрозділи розміщені на Острові. За кожний регіон, який містить хоча б один з ваших Підрозділів, отримайте бонус цього регіону. Ви можете отримати бонуси у будь-якому порядку.

Ліс: Отримайте 1 бал Енергії.

Ріка: Отримайте 2 бали Слави.

Таємнича Земля: 1 бал Досвіду.

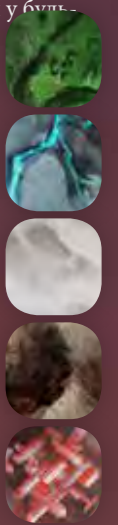
Гора: Розмістіть 1 Укріплення на регіон, який містить принаймні один Підрозділ.

Кришталеве поле: 1 Командний бал, який можливо використати тільки для Конструювання та/або Розміщення

Підрозділів. Ви можете витратити 2 Командних бали, які отримали з двох різних регіонів Кришталевого Поля, для Створення та Розміщення Голема. Ви не зобов'язані витратити декілька або усі ці Командні бали.



Наприклад: Червоний гравець вирішує провести Медитацію. Він отримує: 3 + 2 балів Енергії, та розміщує 1 Укріплення на одному з трьох регіонів, який містить його Укріплення.



СПЕЦІАЛЬНІ ДІЇ

Активувати Аксесуар

Використайте одну з Карт Аксесуарів на вашому Полі Гравця.

Кожен Аксесуар можна використовувати лише раз за хід.

Бій

Для того, щоб розпочати Бій, вам потрібно мати заряджений Артефакт (тобто, розташований світлою стороною вгору) По-перше, Розрядіть свій Артефакт, перевернувши його на темну сторону.

Потім, оберіть регіон, який містить принаймні один ваш Підрозділ та принаймні один Підрозділ іншого гравця.

Усі гравці, які мають принаймні один Підрозділ на обраному регіоні, повинні таємно обрати - зіграти Карту, або ні. Гравці повинні тримати обрану Карту приховано, під своєю рукою на столі. Гравці, які вирішили не грати Карту, мають також покласти руку на стіл, щоб приховати що вони обрали пропуск. Коли усі гравці, що приймають участі у Бою, зробили вибір, вони відкривають свої Карти (або те, що вони нічого не обрали). За порядком ходу, гравці здійснюють реакції наступним чином, в залежності від їх вибору:

- Карту не розіграно: нічого не відбувається.
- Карта розіграна: залежно від кольору обраної карти, гравець повинен здійснити відповідну реакцію.

- Неможливо використати Ефект або Командні бали на обраній карті як реакцію.

Примітка: Поле Подій містить іконографію, яка зображує чотири різні реакції, можливі під час бою.

ВІДСТУП

Здійсніть Дію Переміщення стільки раз, скільки

Командних балів зображено на обраній жовтій Карті. Ваші Підрозділи можуть відступити лише з регіону, на якому проходить Бій.

Примітка: здійснюються Стандартні правила Подорожі (Големи та Військові можуть переміщатись на 1 регіон, Чемпіони можуть переміщатись на більше ніж 1, Укріплення не можуть бути переміщені).

ЗАХИСТ

Отримайте стільки балів Слави, скільки Командних балів зображено на обраній синій Карті, а також, в додаток, скільки Підрозділів знаходиться в регіоні, де проходить Бій.

ЖЕРТВУВАННЯ

Отримайте стільки балів Енергії, скільки Командних балів зображено на обраній зеленій Карті, а також, в додаток, скільки Підрозділів знаходиться в регіоні, де проходить Бій.

НАПАД

Отримайте стільки балів Сили, скільки Командних балів зображено на обраній червоній Карті. Додайте цю Силу до вашого загального показника Сили до регіону, де проводиться Бій, вона буде дійсна до кінця проведення Бою.

Після того, як кожен виконав свою реакцію, усі карти, які були вибрані для реакції в Битві, потрапляють до стопок скидання відповідних гравців.

Потім, кожен гравець підраховує загальну кількість своєї Сили в регіоні проведення Бою.

Сила Підрозділів:

1 Військовий = 1 бал Сили.

1 Голем = 2 бали Сили.

1 Укріплення = 2 бали Сили.

1 Чемпіон = 3 бали Сили (тільки 1 бал, якщо Чемпіона поранено - див. "Поранений Чемпіон" нижче).

Кожен з наступних пунктів надають вашим Підрозділам додаткову Силу:

- Реакція червоною картою.
- Наявність активованих спеціальних Карт Розвитку на вашому Полі Гравця.
- Використання Карт Тактики, Ефект якої - Розпочати Бій та підвищити Силу.
- Переваги умінь вашого Чемпіона.

У порядку ходу кожен гравець порівнює свою силу з силою гравця або гравців із найбільшою силою. Потім, він повинен прибрати таку ж кількість своїх Підрозділів з регіону, де проводиться Бій, що дорівнює різниці між його балами Сили та найсильнішим гравцем. Підрозділи прибираються та повертаються на Поле Гравця та можуть бути знову розміщені в майбутньому.

ПОРАНЕНИЙ ЧЕМПІОН: Чемпіони надто сильні щоб їх можна було вбити. Однак, їх можна скалчити. Якщо Чемпіона буде прибрано після Бою, залиште його на місці, та переверніть його Карту Чемпіона на іншу сторону. Уражений Чемпіон має 1 бал Сили замість 3, та не може використовувати своє спеціальне вміння.

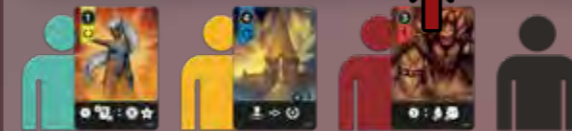
Чемпіон, якого поранено, не може бути поранений у наступних боях, або не може отримати інших покарань.

Карти Розвитку вашого Чемпіона все ще можуть бути використані, навіть якщо Чемпіона скалчено.

Усі поранені Чемпіони виліковуються повністю під час Фази 1 наступної Ери.

Гравець із найбільшою кількістю балів Сили отримує 2 бали Слави за кожен вилучений ворожий Підрозділ, кожного пораненого Чемпіона та кожен ворожий Підрозділ, який відступив в інший регіон.

Якщо потрібно нанести більше поранень, ніж кількість Підрозділів, надлишок поранень ігнорується.



У цьому прикладі гравці ходять за порядком - синій, жовтий, червоний, чорний. Червоний гравець вирішує Розпочати Бій на заданому регіоні та Розряджає Артефакт. Усі гравці обирають - реагувати чи ні, потім, їх вибір відкривається одночасно.

По черзі, гравці здійснюють реакції.

Синій гравець обрав жовту Карту з 1 Командним балом, отже, він переміщає одну свою Мініатюру (Голема) на інший регіон; його загальна Сила стає 3.

Жовтий гравець обрав синю Карту з 4 Командними балами, тому він отримує 4 бали Слави та ще додаткові 4 бали Слави за свої Підрозділи, які знаходяться на регіоні; його загальна Сила - 6. Червоний гравець обрав червону Карту з 3 Командними балами; його загальна Сила дорівнює 6.

Чорний гравець не обрав Карту; його загальна Сила - 5.

Найвищий показник Сили - 6, синій гравець повинен прибрати 6-3=3 Підрозділи; він забирає своє Укріплення та Військового. Він повинен прибрати ще одну одиницю, але в нього більше не залишилось Підрозділів.

Чорному гравцеві потрібно прибрати 6-5=1 Підрозділ. Він має одного Голема та одного Чемпіона. Він вирішує, що його Чемпіона наразі уражено. До кінця Ери, Сила його Чемпіона буде знижена з 3 до 1, і він більше не зможе використовувати його спеціальне вміння.



Загалом три Підрозділи (один Військовий, одне Укріплення та один поранений Чемпіон) було прибрано, а один Підрозділ (один Голем) відступив, жовтий та червоний гравці, які були найсильнішими, отримують 4x2=8 балів Слави кожен.

Переміщення Острова

Для переміщення Острова, вам потрібно мати заряджений Артефакт (світлою стороною вгору).

Спочатку, Розрядіть свій Артефакт, перевернувши його на темну сторону.

Перемістіть Острів з вашим Чемпіоном на центр Ігрового Поля.

Проведення Налаштування

Якщо Карта Налаштування, що відповідає Острову, який ви щойно перемістили, доступна на Ігровому Полі, ви можете взяти її та розмістити біля свого Поля Гравця. Якщо ця дія можлива, миттєво отримайте бали Слави, відмічені на Карті (див. сторінку 18).

Примітка: Ви можете проводити лише одне Налаштування раз в Еру. Проте, ви завжди можете перемістити Острів без здійснення Налаштувань.

Після цього, перемістіть Острів у центр Ігрового Поля на місце іншого Острова, посунувши другий Острів та усі інші Острови так, щоб коло Островів було заповнено знову.



У цьому прикладі синій гравець Розряджає свій Артефакт і переміщує Острів, де знаходиться його Чемпіон, у центр Ігрового Поля. В поточній Ері Налаштування ще не проводилось, тож він вирішує це зробити зараз. Він узяв Налаштування, яке відповідає пересунутому Острову, та розміщає його поруч зі своїм Полем Гравця, отримуючи зазначені бали Слави. У кінці дії він вирішує куди перемістити Острів, посунувши усі інші Острови для повного кола.

♦ Зіткнення

Якщо ваш Чемпіон знаходиться на одному Острові з вашим Жетоном Зіткнення, ви можете витратити бали Досвіду для здійснення Зіткнення. Кількість потрібних балів Досвіду для здійснення Зіткнення підвищується з кожним наступним разом.

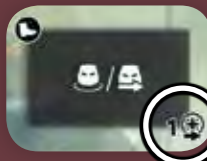
Зіткнення: 1 2 3 4 5 6
Необхідна кількість балів Досвіду: 1 2 3 4 5 6

Кожен гравець може здійснити цю дію не більше 6 разів під час гри.

Після того, як ви витратили необхідні бали Досвіду, відкрийте верхню Карту колоди Зіткнення. Миттєво отримайте зазначені бали Слави. Потім, залежно від зображеної на карті сцени (для детальної інформації див. сторінку 19), оберіть один з варіантів в нижній частині Карти.



Продекламуйте свій вибір та переверніть Карту, щоб отримати винагороду. Ви можете використати усі частини винагороди в той же момент, або зовсім її не використовувати, будь яка невикористана частина винагороди буде втрачена.



Посуньте свій Жетон Зіткнення за годинниковою стрілкою на зазначену кількість Островів.

Покладіть вашу Карту Зіткнення під Картю Чемпіона так, щоб ви могли слідувати скільки Зіткнень ви провели за час гри.

Зіткнення мають 4 варіанти вибору:



Чобіток: бажання рухатися та досліджувати



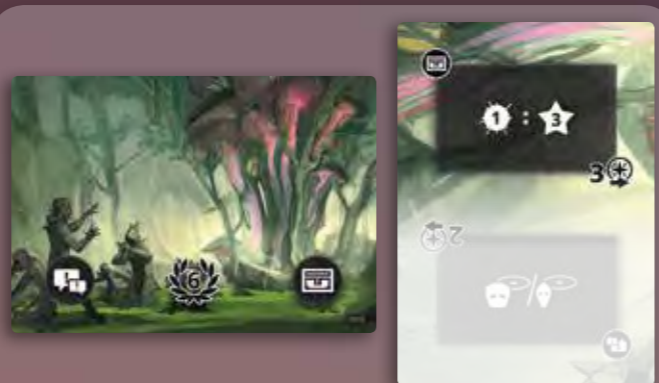
Скринька скарбів: бажання збирати та зберігати



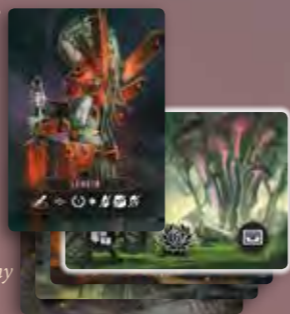
Діалог: бажання говорити та інтерпретувати



Сокира: бажання боротися та атакувати

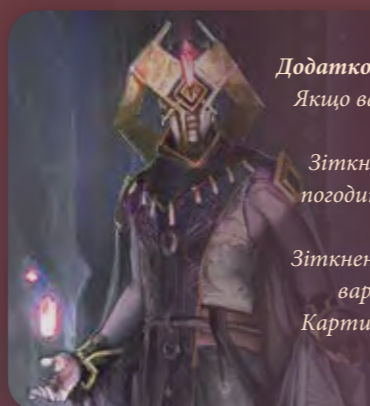


Тут гравець витрачає 4 бали Досвіду, тому що це його четверте Зіткнення. Він отримує 6 бал Слави та дивиться на зображення. Він може обрати - або поговорити з темними фігурами, або знищити гігантський грибний ліс. Він вирішує знищити ліс. Він перевертає Карту, читає винагороду, що надається за ліс, та вирішує витратити 1 бал Енергії та отримати 3 бали Досвіду. Потім, він переміщує свій Жетон Зіткнення за годинниковою стрілкою на 3 Острови уперед, починаючи з поточної позиції, як вказано на Карті. Наостанку, гравець розміщує використану Карту Зіткнення під своєю Картю Чемпіона.



Додаткове Правило - Передчуття:

Якщо вам не подобається відтінок непередбачуваності, який Зіткнення додає в гру, ви можете погодитися на початку гри грати за таким правилом: під час Зіткнення, замість вибору одного з варіантів на лицьовій стороні Карти, одразу переверніть Карту та оберіть бажаний бонус.



Контроль Регіону

Кожен регіон контролюється гравцем, який має найбільшу загальну Силу в цьому регіоні, при додаванні Сили всіх його Підрозділів у цьому регіоні (плюс будь-які бонуси Розвитку). У разі нічиєї, гравець із найменшим номером Артефакту контролює регіон.



Перша Карта Подій на Шляху Подій у Лісі. Гравці перевіряють усі три регіони Лісу.

У Лісі на самому верхньому Острові, синій гравець сильніший за інших, тож він отримує 2 бали Слави. У Лісі на крайньому лівому Острові синій і червоний гравці мають однаковий показник Сили, але синій гравець володіє Артефактом меншого номеру, тому синій гравець отримує 2 бали Слави. У самому нижньому Лісі чорний гравець - єдиний присутній гравець і тому отримує 2 бали Слави.

КАРТА ШТОРМУ

Ігноруйте бали Слави, зазначені на слоті Шляху Подій, де знаходиться Шторм. Натомість, усі Химери на Ігровому Полі одночасно переміщуються на один Острів уперед за годинниковою стрілкою.



КАРТА ХИМЕРИ

Ігноруйте бали Слави, зазначені на слоті Шляху Подій, де знаходиться Химера. Натомість, Химера, відображена на Карті активується та атакує усі Підрозділи, які знаходяться на Острові з нею. Порівняйте Силу Химери (верхній лівий кут) із загальною Силою всіх Підрозділів, присутніх на атакованому Острові.

- Якщо Сила Химери

більша за загальну Силу Підрозділів усіх гравців: за порядком кожен гравець обирає регіон атакованого Острова, на якому присутні його Підрозділи, та прибирає їх. Прибрані Підрозділи повертаються на Поле Гравця, у створене місце для Підрозділів. Якщо Чемпіон цього гравця знаходиться в регіоні, його не прибирають, а натомість він отримує поранення. Ніхто не отримує балів Слави за Підрозділи, що знищила Химера.



- Якщо Сила Химери дорівнює або нижча за загальну

Силу гравців: Химера переможена. Гравці, які взяли участь у Бою, отримують винагороду, пов'язану з Химерами (див. сторінку 16). Гравець з найбільшою Силою на атакованому Острові отримує нагороду «Золото»; другий найсильніший гравець отримує нагороду «Срібло», а третій найсильніший гравець отримує нагороду «Бронза». Інші нагороди не призначаються. У разі нічії, гравець з найменшим Артефактом має перевагу.

Після атаки, незалежно від того, переможена Химера чи ні, вона рухається до наступного Острова за годинниковою стрілкою.



Якщо третя Ера закінчилася, встановіть переможця (див. сторінку 6); у іншому разі, почніть Фазу 1 наступної Ери.

PHASE 3 - END OF AN ERA

Фаза 3 - Кінець Ери



Коли п'ята Карта Регіону розміщується на Шляху Подій, усі гравці здійснюють свій останній хід до закінчення поточної Ери. Окрім п'яти Карт Регіону, колода Подій також включає Карти Химер і Штормів.

Незалежно від того, скільки Карт Подій залишилося в колоді, Ера закінчується, коли п'ята Карта Регіону розміщується на Шляху Подій.

Потім, кожна Карта Подій розкриваються одна за одною, починаючи з місця «2 бали Слави» на Шляху Подій і далі в порядку зростання.

КАРТА РЕГІОНУ

За кожний регіон зазначеного типу, гравець, який його контролює, отримує кількість балів Слави, що вказана на Шляху Подій над Картю.

CHAMPIONS

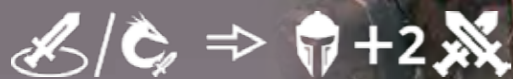
Чемпіони

Кожен Чемпіон володіє особливим умінням. На початку гри, гравці вирішують - або грати зі спеціальними уміннями, або ігнорувати їх.

Коли Чемпіона уражено, його Сила зменшується з 3 до 1, і в додаток - він не зможе використовувати своє спеціальне уміння.

АНУТ

Коли ви починаєте Бій в регіоні, де знаходиться Анут, або якщо Анут перебуває на Острові, на який напала Химера, він отримує 2 додаткові бали Сили до кінця Бою або до кінця атаки Химери.



ТЕЛРОН

На самому початку кожної Ери (перед тим, як полікувати Чемпіона), Телрон надає вам 4 додаткові бали Енергії, якщо його не поранено.



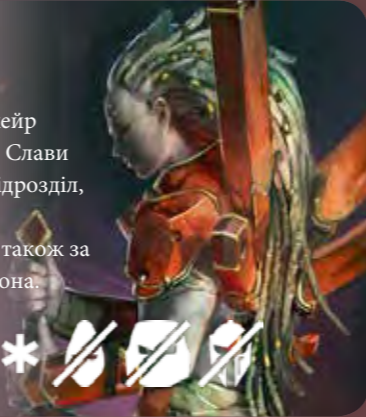
СЕЛЕТ

Коли Селет знаходиться на Острові, на який нападає Химера, у разі програшу Химери, гравець, який контролює Селет, подвоює свою нагороду.



ЛЕХЕЙР

Коли ви починаєте Бій, Лехейр надає вам 1 додатковий бал Слави за кожний переможений Підрозділ, або за кожен що відступає (включаючи ваші власні), а також за кожного пораненого Чемпіона.



САНЬЯ

Коли ви починаєте Бій або Зіткнення, ви можете спочатку взяти верхню Карту колоди поточної Ери та безкоштовно додати її до своєї руки.



КОЛБОР ТА МАЛАБОР

Коли ви Переміщаєте Острів, ви можете виконати одне з будь-яких доступних Налаштувань, незалежно від того, який Острів ви пересунули.

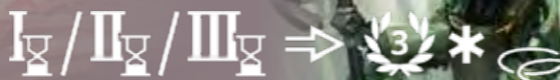


CR-2T1

%

S

ž

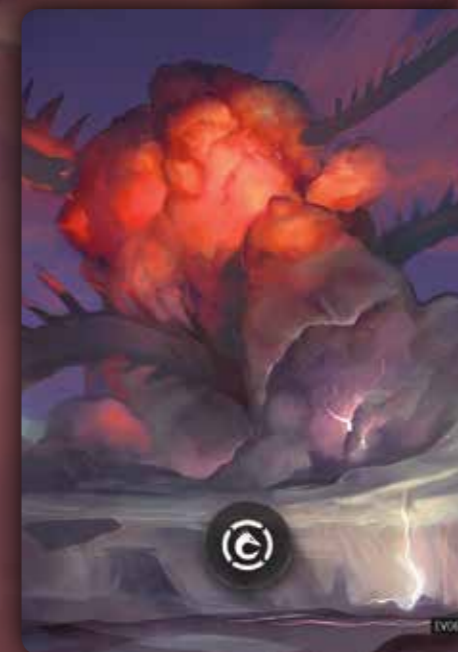


EVENT

Подія

STORM CARD

Карта Шторму



REGION CARDS

Карти Регіонів



РІКА

ГОРА

ЛІС

MONSTER CARDS

Карти Химер

ВИНАГОРОДИ ТА ПОВЕДІНКА

За перемогу кожної Химери гравці отримують різні винагороди.

Додатково, кожна Химера має свою унікальну поведінку.

Під час першої гри рекомендовано ігнорувати поведінку Химер.



10

Сила 10

ВИНАГОРОДИ:

Вони небезпечні хижі звірі, яких молоді новобранці повинні вбивати як обряд, щоб довести свою мужність.

Тому, найбільш загартовані ветерани сприймають втечу з поля бою як прояв боягузтва, визнання своєї слабкості та невідповідності.

Золото

Отримайте 3 бали Слави. Можливість проведення Зіткнення.

Срібло

Отримайте 2 бали Слави. Можливість проведення Зіткнення.

Бронза

Отримайте 1 бал Слави. Можливість проведення Зіткнення.

Ви можете здійснити Зіткнення, навіть якщо ваш Чемпіон, та ваш Жетон Зіткнення знаходяться на різних Острвах. Додатково, ви не витрачаєте бали Досвіду. Усі інші правила проведення Зіткнення залишаються в силі.

ПОВЕДІНКА:

Коли Уткоро атакує, усі гравці, які не приймають участі у Бою (боягузи!) миттєво втрачають 5 балів Слави.

УТКОРО
ройовик



11

Сила 11

ВИНАГОРОДИ:

Страшні, але витончені створіння, вони вважаються символом невдачі, тому що вони притягують смерть.

Часто можна побачити, як вони збираються на місці загиблих, просто щоб постояти там пару годин у, здається, тривожному похилу скорботи.

Золото

Отримайте 9 балів Слави.

Срібло

Отримайте 4 бали Слави.

Бронза

Отримайте 2 бали Слави.

ПОВЕДІНКА:

Під час атаки Булрона, завдяки його швидким і точним рухам, гравці не отримують переваги від Сили, яку забезпечують Укріплення на атакованому Острові.

БУЛРОН
жнець



12

Сила 12

ВИНАГОРОДИ:

Велике та небезпечно дурне створіння, що живе тільки задля задоволення його найосновніших потреб. Він живиться Коамом, який здатний відчувати навіть на великій відстані. Коли створіння дістається несамовитого Кристалу, воно використовує декілька ротів одночасно для його поглинання.

Золото

Отримайте 6 балів Енергії та 6 балів Слави

Срібло

Отримайте 6 балів Енергії та 6 балів Слави

Бронза

Отримайте 6 балів Енергії та 6 балів Слави

ПОВЕДІНКА:

Коли Канібарок атакує острів, який має регіон Кришталеве Поле, він живиться викидною енергією та отримує +2 Сили до кінця цієї атаки.

КАНІБАРОК
пожирач Коаму



13

Сила 13

ВИНАГОРОДИ:

Ймовірно, найрозумніші істоти після людей, їх називають «колекціонерами», оскільки вони живуть у невеликих печерах, де зберігають величезні колекції дивних предметів, які зазвичай не мають жодної цінності для людей, але здаються їм надзвичайно важливими.

Золото

Отримайте 4 Командних бали та 4 бали Слави.

Срібло

Отримайте 3 Командних бали та 3 бали Слави.

Бронза

Отримайте 4 Командних бали та 4 бали Слави.

ПОВЕДІНКА:

Під час атаки Онігаурусу, кожен гравець у порядку черги (включно з гравцями, які не мають Підрозділів на атакованому Острові) повинен випадковим чином вибрати Карту зі своєї купи скидання та видалити її з гри — Онігаурус забрав її до себе в колекцію. Замість вилучення Карти, гравець може втратити 5 балів Слави, але це рішення має бути прийнято до того, як ви побачите карту, яку буде скинуто.

ОНИГАУРУС
колекціонер



14

Сила 14

ВИНАГОРОДИ:

Тіло Химери повністю створене з плоті та залишок людей, що не спромоглися його перемогти. Ходять легенди, що колись, це створіння було людиною. А тепер, приречений на муки та спотворене існування, він - результат заборонених експериментів із Кристалами та живими істотами.

Золото

Отримайте 7 балів Слави та витягніть одну Командну Карту.

Срібло

Отримайте 5 балів Слави та витягніть одну Командну Карту.

Бронза

Отримайте 3 бали Слави та витягніть одну Командну Карту.

Карты Команди витягуються з колоди Ери поточної Ери.

ПОВЕДІНКА:

Коли Обсідуса атакує, але не зазнає поразки, він не переходить на наступний Острів, а залишається на атакованому, щоб поласувати полеглими ворогами.

ОБСІДУСА
пожирач



15

Сила 15

ВИНАГОРОДИ:

Ця дивна потвора з трьома головами з'являється у хмарах, пролітає між Летючими Острвами і видає дивні гармонічні звуки, а потім знов зникає. Його зовнішній вигляд нагадує решту туману, що оточує планету.

Золото

Отримайте 5 балів Досвіду та 5 балів Слави

Срібло

Отримайте 4 бали Досвіду та 4 бали Слави

Бронза

Отримайте 3 бали Досвіду та 3 бали Слави

ПОВЕДІНКА:

Коли Каерулас атакує, але не зазнає поразки, він стає розлюченим. Химера переміщується на наступний Острів за годинниковою стрілкою та атакує знову.

Примітка: Після другої атаки, Каерулас зупиняється та не переміщується на наступний острів за годинниковою стрілкою до наступної активації.)

КАЕРУЛАС
житель низовин



16

Сила 16

ВИНАГОРОДИ:

Унікальна форма життя, схожа на цвіль, яка розвивається і росте лише при контакті з Коамом. Дуже токсичний і їдкий для всіх живих істот, він отримує поживні речовини, прикріплюючись до живих істот і швидко їх вбиваючи.

Золото

Отримайте 16 балів Слави

Срібло

Отримайте 12 балів Слави

Бронза

Отримайте 8 балів Слави

ПОВЕДІНКА:

Коли Кодрор рухається, Острів, на якому він зараз знаходиться, рухається разом з ним, схоплюючись за його заражене коріння (замініть цей Острів місцями з наступним за годинниковою стрілкою). Коли Кодрор атакує та зазнає поразки, приберіть його Мініатюру з гри та переверніть його картку подій лицьовою стороною донизу, щоб показати, що Кодрор більше не в грі. Наприкінці поточної Ери, приберіть Карту Подій Кодрора з гри.

КОДРОР
заразник

ATTUNEMENTS

Налаштування



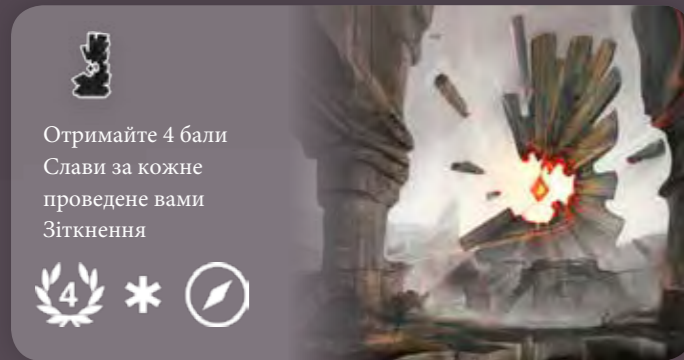
Отримайте 3 бали Слави за кожну Карту Розвитку в грі на вашому Полі Гравця

3 * 🔄



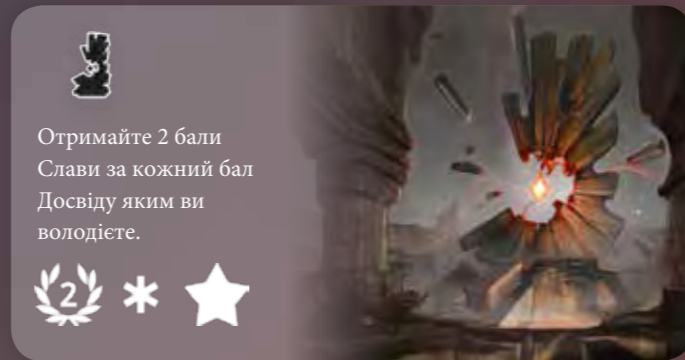
Отримайте 4 бали Слави за кожну Карту Аксесуару на вашому Полі Гравця.

4 * ⚙️



Отримайте 4 бали Слави за кожне проведене вами Зіткнення

4 * 🗺️



Отримайте 2 бали Слави за кожний бал Досвіду яким ви володієте.

2 * ★



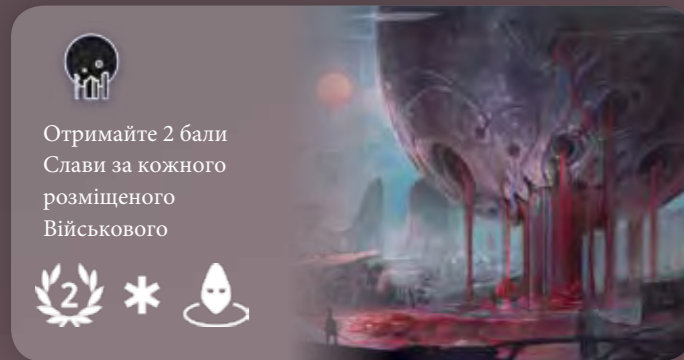
Отримайте 3 бали Слави за кожний регіон під вашим контролем.

3 * 🚩



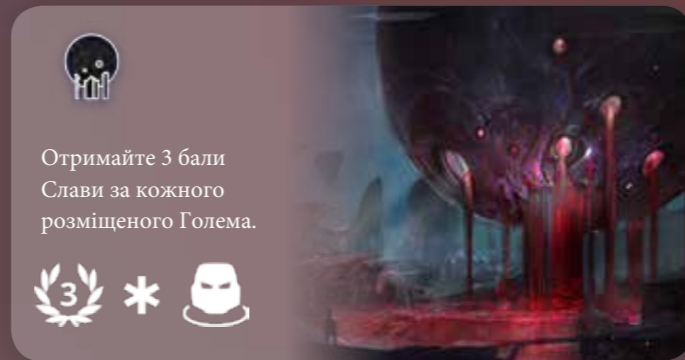
Отримайте 1 бал Слави за кожен регіон з принаймні 1 вашим Підрозділом.

1 * 🕯️



Отримайте 2 бали Слави за кожного розміщеного Військового

2 * 🧑



Отримайте 3 бали Слави за кожного розміщеного Голема.

3 * 🗿



Отримайте 2 бали Слави за кожну Командну Карту у вашій колоді скиду.

2 * 📄



Наприкінці поточної Ери, отримайте 8 балів Слави за кожну переможену Химеру (навіть якщо ви не приймали участь у Бою)

8 * 🗡️

ENCOUNTERS

Зіткнення

EN01 Отримайте 6 балів Слави.
Сокира: Приберіть Укріплення кожного Опонента.
Чобітки: Отримайте 2 бали Досвіду.

EN02 Отримайте 6 балів Слави.
Діалог: Отримайте 3 Командних бали.
Скриня: Проведіть Медитацію.

EN03 Отримайте 6 балів Слави.
Чобітки: Створіть 1 Військового та 1 Голема.
Скриня: Отримайте 3 бали Слави за кожне Кришталеве поле під вашим контролем.

EN04 Отримайте 7 балів Слави.
Сокира: Отримайте 3 бали Слави за кожен Ліс під вашим контролем.
Діалог: Отримайте 1 бал Досвіду та здійсніть Подорож своїм Чемпіоном.

EN05 Отримайте 7 балів Слави.
Чобітки: Отримайте 2 Командних бали. **Скриня:** Отримайте 1 бал Енергії та здійсніть Розвиток.

EN06 Отримайте 7 балів Слави.
Скриня: Отримайте 3 бали Енергії.
Чобітки: Витягніть одну верхню Карту з колоди поточної Ери.

EN07 Отримайте 8 балів Слави.
Сокира: Отримайте 1 бал Слави та почніть Бій в будь-якому регіоні з принаймні одним опонентом.
Чобітки: Створіть 1 Військового або здійсніть Подорож своїм Військовим.

EN08 Отримайте 8 балів Слави.
Діалог: Отримайте 1 бал Енергії та 1 Командний бал.
Чобітки: Приберіть 1 Військового кожного Опонента.

EN09 Отримайте 8 балів Слави.
Скриня: Приберіть Карту Тактики, щоб отримати X балів Слави, якщо X дорівнює кількості Командних балів скинутої Карти.
Діалог: Створіть або розмістіть 1 Військового.

EN10 Отримайте 7 балів Слави.
Діалог: Отримайте 3 бали Слави за кожну Таємничу Землю під вашим контролем. **Чобітки:** Оберіть вашого 1 Голема та 1 Військового та здійсніть Подорож у будь-який регіон.

EN11 Отримайте 7 балів Слави.
Сокира: Приберіть 1 Голема кожного опонента.
Скриня: Отримайте 3 бали Слави.

EN12 Отримайте 7 балів Слави.
Скриня: Отримайте 1 бал Енергії.
Сокира: Перезарядіть Артефакт або отримайте 1 Командний бал.

EN13 Отримайте 7 балів Слави
Скриня: Здійсніть Розвиток.
Чобітки: Створіть 1 Голема або здійсніть Подорож з 1 підконтрольним Големом.

EN14 Отримайте 7 балів Слави
Чобітки: Отримайте 1 Командний бал та 2 бали Слави.
Сокира: Приберіть 1 Голема кожного Опонента.

EN15 Отримайте 7 балів Слави
Скриня: Витягніть 1 верхню Карту з колоди поточної Ери.
Діалог: Отримайте 1 бал Слави за кожного розміщеного Голема.

EN16 Отримайте 6 балів Слави
Діалог: Розмістіть 1 Військового або Створіть 1 Голема.
Скриня: Заплатіть 1 бал Енергії щоб отримати 3 бали Слави.

EN17 Отримайте 6 балів Слави
Сокира: Отримайте 1 бал Слави та розпочніть Бій в будь-якому регіоні з принаймні 1 Опонентом.
Чобітки: Витягніть 1 верхню Карту з колоди поточної Ери.

EN18 Отримайте 6 балів Слави
Скриня: Створіть 1 Військового або 1 Голема.
Сокира: Приберіть Карту Аксесуару, щоб отримати X балів Слави, якщо X дорівнює кількості Командних балів скинутої Карти.

EN19 Отримайте 6 балів Слави
Скриня: Отримайте 2 бали Слави або 2 Командних бали.
Діалог: Отримайте 2 бали Досвіду.

EN20 Отримайте 6 балів Слави
Чобітки: Здійсніть Подорож своїм Чемпіоном в будь-який регіон.
Сокира: Оберіть Химеру, яка вже була розміщена на Поле Подій під час цієї Ери. Химера миттєво здійснює атаку.

EN21 Отримайте 6 балів Слави
Діалог: Створіть або Розмістіть Голема.
Чобітки: Отримайте 3 бали Слави та розпочніть Бій в будь-якому регіоні з принаймні 1 Опонентом.

EN22 Отримайте 8 балів Слави
Скриня: Заплатіть 1 бал Енергії за 3 бали Слави.
Чобітки: Здійсніть Подорож вашими 2 Військовими.

EN23 Отримайте 8 балів Слави.
Діалог: Витягніть 1 верхню Карту з колоди поточної Ери.
Сокира: Приберіть Карту Розвитку, щоб отримати X балів Слави, якщо X дорівнює кількості Командних балів скинутої Карти.

EN24 Отримайте 8 балів Слави.
Чобітки: Розмістіть або здійсніть Подорож 1 Големом.
Діалог: Отримайте 3 бали Слави за кожен регіон Ріки під вашим контролем.

EN25 Отримайте 6 балів Слави.
Сокира: Заплатіть 1 бал Енергії щоб отримати 3 бали Слави.
Чобітки: Виберіть регіон з вашим принаймні 1 Військовим або 1 Големом. Здійсніть Подорож усіма Військовими та Големами під вашим контролем з одного регіону на інший.

EN26 Отримайте 6 балів Слави.
Чобітки: Перезарядіть Артефакт та отримайте 1 бал Досвіду.
Діалог: Отримайте 4 бали Слави.

EN27 Отримайте 6 балів Слави.
Скриня: Здійсніть Медитацію
Сокира: Оберіть Химеру, яка вже була розміщена на Поле Подій під час цієї Ери. Химера миттєво здійснює атаку.

EN28 Отримайте 7 балів Слави.
Чобітки: Здійсніть Подорож 2 Військовими.
Сокира: Розмістіть Укріплення або 1 Голема.

EN29 Отримайте 7 балів Слави.
Сокира: Перезарядіть Артефакт та розпочніть Бій в будь-якому регіоні з принаймні 1 Опонентом.
Чобітки: Приберіть Карту Цілі, щоб отримати X балів Слави, якщо X дорівнює кількості Командних балів скинутої Карти.

EN30 Отримайте 7 балів Слави.
Діалог: Здійсніть Вчинок.
Скриня: Отримайте 3 бали Слави за кожен регіон Гори під вашим контролем.

COMMAND CARDS

Командні Карти

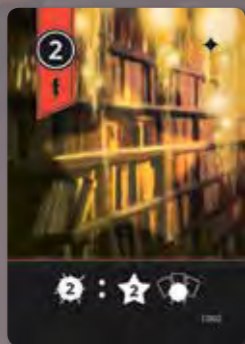
ERA ✨

C001



Заплатіть 2 бали Енергії, щоб здійснити Подорож своїм Чемпіоном в будь-який регіон. Не переміщайте жоден з Підрозділів.

C002



Заплатіть 2 бали Енергії, щоб отримати 2 бали Досвіду та здійснити Розвиток.

C003



Заплатіть 2 бали Енергії, щоб здійснити Вчинок.

C004



Заплатіть 2 бали Енергії, щоб розпочати Бій у будь-якому регіоні з принаймні 1 Опонентом та додайте 2 до вашої загальної Сили. При початку Бою з цією Картою не розряджайте Артефакт.

C005



Заплатіть 2 бали Енергії, щоб здійснити Медитацію.

C006



Заплатіть 2 бали Енергії, щоб отримати 3 бали Слави за кожен регіон Лісу під вашим контролем.

C007



Заплатіть 2 бали Енергії, щоб отримати 3 бали Слави за кожен регіон Таємничої Землі під вашим контролем.

C008



Заплатіть 2 бали Енергії, щоб отримати 3 бали Слави за кожен регіон Ріки під вашим контролем.

C009



Заплатіть 2 бали Енергії, щоб отримати 3 бали Слави за кожен регіон Кришталевого Поля під вашим контролем.

C010



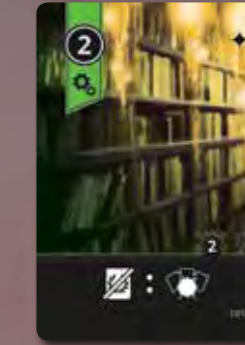
Заплатіть 2 бали Енергії, щоб отримати 3 бали Слави за кожен регіон Гори під вашим контролем.

C011



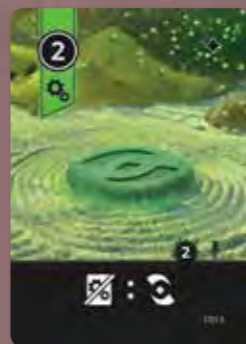
Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, один раз за хід скиньте 1 Карту Тактики для здійснення Вчинку.

C012



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, один раз за хід скиньте 1 Карту Цілі для здійснення Розвитку.

C013



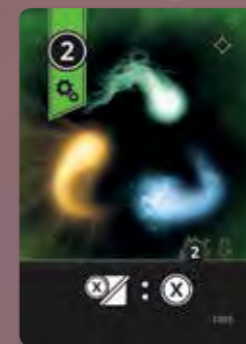
Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, один раз за хід скиньте 1 Карту Аксесуару для здійснення Медитації.

C014



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, один раз за хід скиньте 1 Карту Розвитку для здійснення перезарядки Артефакту та/або отримайте 4 бали Слави.

C015



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, один раз за хід скиньте будь-яку Командну Карту для отримання X Командних балів, де X дорівнює кількості Командних балів скинутих Карт.

C016



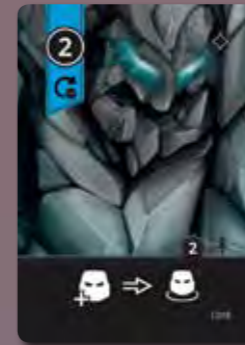
Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, у разі Розміщення Укріплення отримайте 1 бал Слави та 1 бал Енергії.

C017



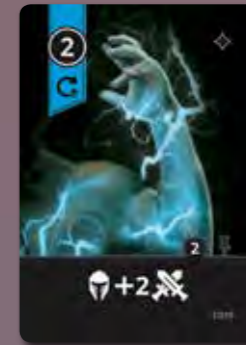
Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, у разі Створення Військового, отримайте 1 бал Досвіду.

C018



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, у разі Створення Голема, розмістіть його безкоштовно.

C019



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, додайте 2 до загальної Сили вашого Чемпіона.

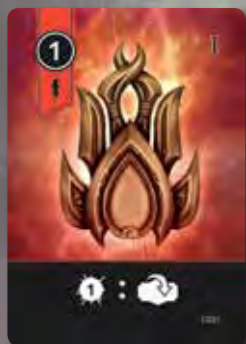
C020



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, кожен раз коли ви розіграєте Карту Розвитку, розміщайте її без витрати балів Енергії.

ERA I

C021



Заплатіть 1 бал Енергії щоб Перезарядити Арефакт.

C022



Заплатіть 2 бали Енергії, щоб здійснити Подорож 1 Големом в будь-який регіон. Не переміщайте жоден з Підрозділів.

C023



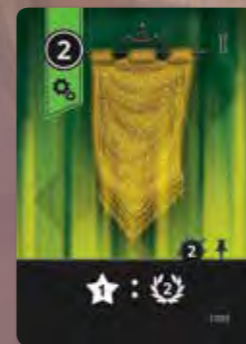
Заплатіть 2 бали Енергії та оберіть будь-який регіон. Приберіть 1 Укріплення кожного Опонента з обраного регіону.

C024



Заплатіть 3 бали Енергії щоб створити 1 Військового та/або 1 Голема.

C033



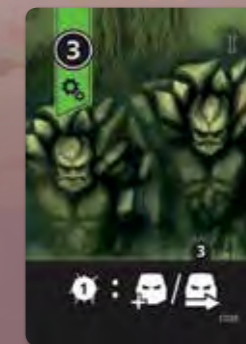
Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, один раз за хід заплатіть 1 бал Досвіду, щоб отримати 2 бали Слави.

C034



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, один раз за хід заплатіть 1 бал Енергії, щоб Створити 1 Військового або здійснити Подорож 1 Військовим.

C035



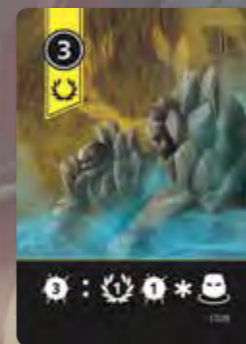
Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, один раз за хід заплатіть 1 бал Енергії, щоб Створити 1 Голема або здійснити Подорож 1 Големом.

C036



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, під час Розміщення Укріплення отримайте 1 бал Досвіду.

C029



Заплатіть 3 бали Енергії щоб отримати 1 бал Слави та 1 бал Енергії за кожного поточно розміщеного Голема.

C030



Заплатіть 3 бали Енергії щоб отримати 3 бали Слави за кожне здійснене Зіткнення.

C031



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, один раз за хід заплатіть 1 бал Енергії щоб отримати 2 бали Енергії.

C032



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, один раз за хід заплатіть 1 бал Енергії, щоб здійснити Подорож своїм Чемпіоном в будь-який регіон. Не переміщайте жоден з Підрозділів.

C025



Заплатіть 3 бали Енергії щоб Розмістити 1 Військового та/або 1 Голема.

C026



Заплатіть 1 бал Енергії щоб отримати 3 бали Слави.

C027



Заплатіть 1 бал Енергії та приберіть з гри 1 Карту Тактики, за вашої руки, щоб отримати X Командних балів та X балів Досвіду, якщо X дорівнює кількості Командних балів скинутої Карти.

C028



Заплатіть 2 бали Енергії щоб отримати 2 бали Слави за кожне поточно розміщене Укріплення.

C037



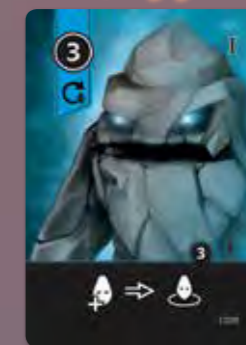
Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, під час Розміщення Голема отримайте 3 бали Слави.

C038



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, під час здійснення Подорожі Чемпіоном, ви можете перенести один з Підрозділів з регіону з Чемпіоном, який ще не було перенесено за цей хід. Якщо ваш Чемпіон Подорожує декілька разів, він може переносити декілька різних Підрозділів.

C039



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, під час Створення Військового, Розмістіть його без витрати балів.

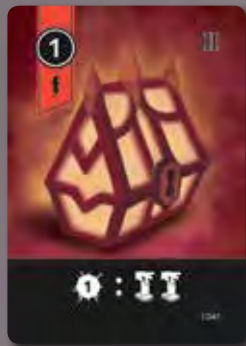
C040



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, під час розіграшу Карти Аксесуару, не витрачайте бали Енергії для його розміщення.

ERA II

C041



1 бал Енергії та витягніть 2 верхні Карти з колоди поточної Ери безкоштовно.

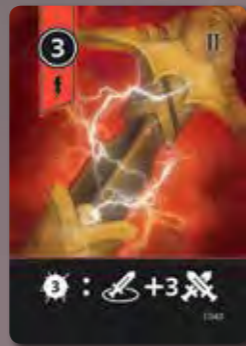
C042



Заплатіть 2 бали Енергії, щоб здійснити Подорож двома або менше Військовими у будь-який регіон. Обрані Підрозділи

1 од

C043



% 1
% до
вашої загальної Сили. Розпочинаючи Бій таким чином, не розряджайте ваш Артефакт.

C044



Заплатіть 3 бали Енергії та оберіть будь-який регіон. Приберіть по 1 Військовому кожного Оponenta з обраного регіону.

C049



Заплатіть 3 бали Енергії, щоб отримати 1 бал Слави за кожного вашого розміщеного Військового.

C050



Заплатіть 4 бали Енергії, щоб Перезарядити свій Артефакт і/або здійснити Медитацію.

C051



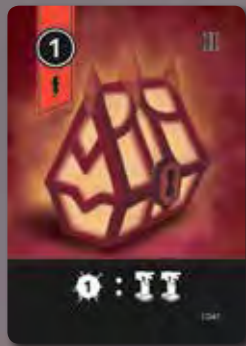
Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, один раз за хід ви можете заплатити 1 бал Енергії, щоб отримати 1 бал Досвіду та 1 бал Слави.

C052



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, один раз за хід ви можете заплатити 1 бал Енергії, щоб Створити або Розмістити 1 Голема.

C041



1 бал Енергії та витягніть 2 верхні Карти з колоди поточної Ери безкоштовно.

C042



Заплатіть 2 бали Енергії, щоб здійснити Подорож двома або менше Військовими у будь-який регіон. Обрані Підрозділи

1 од

C043



% 1
% до
вашої загальної Сили. Розпочинаючи Бій таким чином, не розряджайте ваш Артефакт.

C044



Заплатіть 3 бали Енергії та оберіть будь-який регіон. Приберіть по 1 Військовому кожного Оponenta з обраного регіону.

C053



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, один раз за хід ви можете заплатити 1 бал Енергії, щоб Створити або Розмістити 1 Військового.

C054



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, один раз за хід ви можете заплатити 1 бал Досвіду, щоб отримати 4 бали Слави.

C055



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, один раз за хід ви можете заплатити 1 бал Енергії, щоб Розмістити 1 Укріплення.

C056



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, щоразу, під час проведення Зіткнення, ви можете отримати 3 бали Енергії.

C045



Заплатіть 4 бали Енергії та оберіть регіон на якому знаходитесь. Здійсніть Подорож усіма вашими Підрозділами (за виключенням Укріплень) с цього регіону на будь-який інший регіон. Підрозділи, що вже Подорожували за цей хід не можуть зробити цього знову.

C046



Заплатіть 1 бал Енергії та приберіть із гри 1 карту Цілі зі своєї руки, щоб отримати X балів Слави та X Командних балів, де X дорівнює кількості Командних балів вилученої карти.

C047



Заплатіть 2 балів Енергії, щоб отримати 5 балів Слави.

C048



Заплатіть 3 бали Енергії, щоб отримати 7 балів Слави.

C057



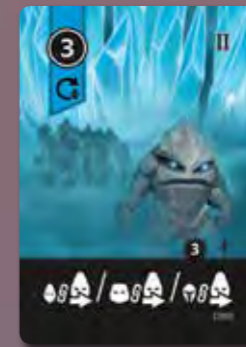
Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, щоразу, коли ви граєте Картою Тактики, вам не потрібно платити її вартість балів Енергії.

C058



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, додайте 1 бал Сили до кожного з ваших Големів.

C059



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, щоразу, коли один із ваших Військових здійснює Подорож, він може перенести один із ваших інших Підрозділів, який ще не подорожував за цей хід. Перенесений Підрозділ початково має знаходитись тому самому регіону, що й ваш Військовий.

C060



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, додайте 1 бал Сили до кожного свого Укріплення.

ERA III

C061



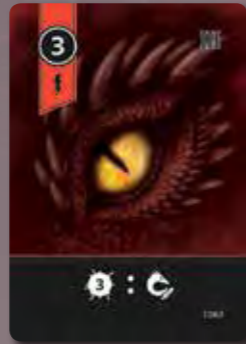
Заплатіть 1 бал Енергії, щоб отримати 12 балів Енергії.

C062



Заплатіть 2 бали Енергії, та оберіть будь-який регіон. Приберіть 1 Голема кожного Опонента в цьому регіоні.

C063



Заплатіть 3 бали Енергії, та оберіть Химеру, Карта якої вже була розміщена на Дошці Подій протягом цієї Ери. Химера атакує миттєво.

C064



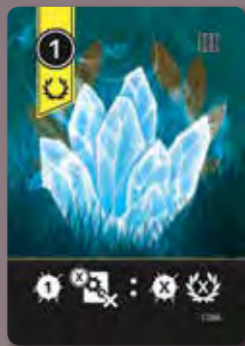
Заплатіть 4 бали Енергії, та оберіть будь-який регіон. Пораньте усіх Чемпіонів суперників у цьому регіоні.

C065



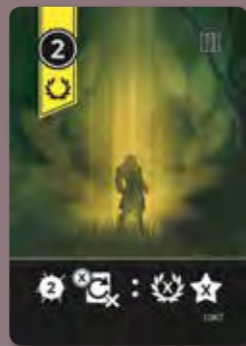
Заплатіть 5 балів Енергії та розпочніть Бій в будь-якому регіоні з принаймні 1 Опонентом, та додайте 5 балів до вашої загальної Сили. Розпочинаючи Бій таким чином, не розряджайте Артефакт.

C066



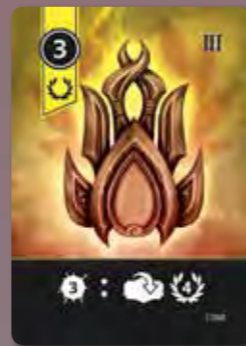
Сплатіть 1 бал Енергії та приберіть із гри 1 карту Аксесуарів зі своєї руки, щоб отримати X балів Енергії та X балів Слави, де X дорівнює кількості Командних балів вилученої карти.

C067



Сплатіть 2 бали Енергії та приберіть із гри 1 Карту Розвитку зі своєї руки, щоб отримати X балів Слави та X балів Досвіду, де X дорівнює кількості Командних балів вилученої карти.

C068



Сплатіть 3 бали Енергії, щоб Перезарядити свій Артефакт і отримати 4 очки слави.

C069



Заплатіть 4 бали Енергії, щоб отримати 9 балів Слави.

C070



Заплатіть 5 балів Енергії та приберіть з гри 1 Карту Тактики, 1 Карту Цілі, 1 Карту Розвитку з вашої руки, щоб отримати 16 балів Слави.

C071



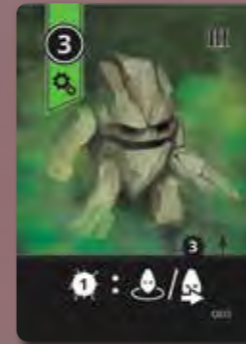
Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, один раз за хід ви можете прибрати з гри 2 Карти Аксесуарів зі своєї руки, щоб обрати Химеру, карта якої вже була розміщена на Дошці Подій протягом цієї Ери. Химера атакує миттєво.

C072



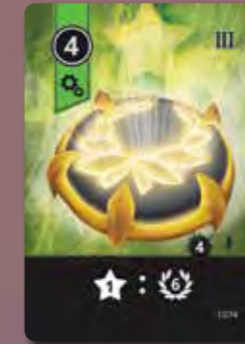
Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, один раз за хід ви можете заплатити 1 бал Енергії, щоб Розмістити 1 Голема або здійснити Подорож з 1 Големом.

C073



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, один раз за хід ви можете заплатити 1 бал Енергії, щоб Розмістити 1 Військового або здійснити Подорож з 1 Військовим.

C074



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, один раз за хід ви можете заплатити 1 бал Досвіду, щоб отримати 6 балів Слави.

C075



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, один раз за хід ви можете прибрати з гри будь-яку Карту зі своєї руки, щоб двічі отримати X балів Слави, де X дорівнює кількості Командних балів вилученої Карти.

C076



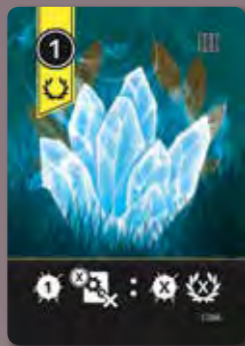
Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, додайте 3 бали Сили своєму Чемпіону.

C077



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, щоразу, коли один із ваших Големів Подорожує, вона може перенести одне із ваших Укріплень, який ще не Подорожував за цей хід. Перенесена одиниця має починати Подорож з того самого регіону, що й ваш Голем.

C078



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, щоразу, коли ви розіграєте Карту Цілі, вам не потрібно платити її вартість балів Енергії.

C079



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, щоразу, коли ви Розміщуєте Укріплення, ви отримуєте 4 бали Слави.

C080



Доки ця Карта знаходиться на вашому Полі Гравця, додайте 1 бал Сили до кожного свого Війська.

Artists

Travis Anderson - Illustrator & Lead Artist
Valentina Biagiotti - Illustrator & Graphic Designer
Marco Cariani - Graphic Designer
Alessandro Depaoli - 3D Sculpting
Federico Frenguelli - 3D Rendering
Alessio Rapini - Graphic Designer
Eleonora Teloni - Graphic Designer

Community Managers

Claudio Coppini - Japanese Community Manager
Jasmin Movahedian - Customer Support

Editors

Kiersten Goza - Copy Editor
Paul Grogan - Rulebook Consultant

Game Designers

Martino Chiacchiera - Game Designer
Marta Ciaccasassi - Game Designer

Producers

Andrea Bellezza - Project & Marketing Manager
Leonardo Bertinelli - Product & Marketing Manager
Federico Tini - Logistics & Sales Manager
Alessandro Veracchi - Founder
Andrea Veracchi - Founder

Special Thanks

Silvano Cerza
Alessandro De Angelis
Katherine Devorak
Federico Dolce
Francesco Mariucci
Tim Squarta
All the playtesters that helped us