

Элизий

Возьмите на себя роль амбициозного полубога, который хочет занять место на вершине Олимпа. Набирайте Героев, приобретайте Артефакты и участвуйте в героических Квестах, увековечивая себя в Легендах. На протяжении пяти Эпох в игре, вы будете выстраивать комбинации карт, а затем разрушать их, перенося карты в Элизий, для получения за них победных очков.

СОСТАВ ИГРЫ

- 8 наборов («семей») по 21 карт: все рубашки 168 карт одинаковые (изображен Горожанин)
- 1 храм (из двух частей): 1 плашка Фронтона (двусторонняя) и 1 плашка Шагов
- 1 плашка Оракула
- 16 Колонок
- 6 тайлов Квеста: все 6 задников одинаковые и изображают Незавершенный Квест
- 4 Диска порядка игры
- 1 маркер Эпохи
- 12 Пусковых Колец
- 4 планшета игроков
- 4 плашки-памятки игрока
- 19 бонусных тайлов: 3 бонуса Легенд, 16 бонусов Семейных Преданий (по 2 для каждой семьи)
- 40 золотых монет: 1x25, 5x10
- 25 жетонов очков престижа (ОП): 1x15, 5x10
- 45 жетонов победных очков (ПО): 1x25, 5x20
- 1 Руководство с описанием и разъяснением карт

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Поместите Фронтон рядом с игровой площадкой, случайно выбрав одну из сторон.
2. Поместите 4 Квеста с ***/*** отметками ниже Фронтона, в порядке возрастания слева направо (только при игре с 3 и 4 игроками).
3. Поместите плашку Шагов ниже Квестов.
4. Поместите маркер Эпохи на первое значение.
5. Поместите все жетоны золота, победных очков (ПО), а также Кольца в общий резерв.
6. Каждый игрок берет планшет игрока (собирает из двух частей).
7. Выдайте Диск #1 случайному игроку, делая тем самым его первым игроком в первой Эпохе. Далее по часовой стрелке, выдайте другие диски оставшимся игрокам в порядке возрастания (неиспользованные верните в коробку).
8. Каждый игрок берет по 4 золотых монеты (выкладывает на свой планшет).
9. Каждый игрок берет по одной колонне каждого цвета, выставляя на свой планшет (неиспользованные верните в коробку).
10. Каждый игрок берет количество ПО, равное его порядковому номеру на Диске.
11. Выберите 5 из 8 доступных семей (3 неиспользованные верните в коробку). Для первой игры мы настоятельно рекомендуем следующий состав: Афина, Аид, Гефест, Посейдон, Зевс.

Возьмите все 105 выбранных карт и тщательно перемешайте их (лицом вниз). Выложите количество карт, равное 1 плюс 3х количества игроков (например, при игре вдвоем выкладывается 10 карт) и поместите их лицевой стороной вверх в середине игрового пространства, образуя Агору.

12. Остальные карты (лицом вниз) образуют колоду, рядом с которой оставьте место для сброса карт.
13. Выложите бонусы: 3 Легендарных и 10 Семейных Преданий (для соответствующих 5 выбранных семей).

ПОЯСНЕНИЯ

<p>При игре вдвоем, используйте только 2 Квеста с ** отметками. Поместите их так, чтобы каждый Квест был бы под двумя цветами.</p>  <p>Для прочих составов игроков правила не меняются.</p>	<p>Если в игре находится Семья Аполлона, то должен быть и Оракул (расположите его над Храмом).</p>  <p>Поместите 4 вскрытые карты ниже Оракула во время подготовки к игре.</p>	<p>Если в игре находится семья Ареса, поместите все очки Престижа (ОП) в общий резерв.</p> 	<p>Область выше вашего планшета именуется вашим Доменом, а область под планшетом – Элизий.</p> 
--	---	---	--

СТРУКТУРА КАРТЫ

<p>Это число указывает на Уровень (от 1 до 3) карты.</p> <p>Цвет карты напоминает, о принадлежности к Семье.</p> <p>Символ также является напоминанием о Семье.</p> <p>Символ активации показывает, когда и как активируется свойство карты (см. ниже).</p>	 <p>Условие Приобретения, показывает цвет(а) Колонок для взятия карты.</p> <p>Черный означает «любой цвет».</p> <p>Название карты.</p> <p>Свойство карты. Важно: игроки могут задействовать св-во карты, только если она находится в их Домене.</p>	<p><i>КАРТЫ КВЕСТА</i></p>  <ul style="list-style-type: none"> Порядок розыгрыша Золото (монеты) Трансферы (переносы) Победные очки (ПО)
 <p>ГОРОЖАНЕ</p> <p>На задниках карт всех 8 семей изображен Горожанин. Когда вам необходимо «взять горожанина», переложите верхнюю карту из колоды (лицом вниз) в ваш Домен. Теперь это – карта Горожанина до конца игры и она никогда не будет перевернута лицевой стороной вверх.</p>	<p>На некоторых картах есть символ Элевса, а потому называются «карты Элевса». Такие карты между собой образуют комбинации.</p> 	

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры состоит в том, чтобы заработать, как можно больше победных очков (ПО). Победные очки зарабатываются в основном Легендами игроков, переносом карт в Элизий, а также на протяжении всей игры, по свойству карт.

ОБЗОР ИГРЫ



Игра длится 5 эпох, каждая из которых состоит из 4 фаз:

- Фаза I: Пробуждение
- Фаза II: Действия
- Фаза III: Написание Легенд
- Фаза IV: Окончание Эпохи

ФАЗА I: ПРОБУЖДЕНИЕ

1. Удалите из Агоры все карты, оставшиеся от предыдущей Эпохи, и положите их лицом вверх в стопку сброса рядом с колодой.
2. Выложите карты (числом равном 1 плюс 3х числа игроков) из колоды и положите их лицом вверх в Агору:
 - с 2 игроками, 7 карт;
 - с 3 игроками, 10 карт;
 - с 4 игроками, 13 карт.

Пропустите шаг 1 и 2 в первой Эпохе.

	<p>Если в игре находится семья Аполлона, то должен быть и Оракул (расположите его над Храмом):</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> • После шага 1, сдвиньте все оставшиеся карты с Оракула на Агору; • После шага 2, добавьте 4 новые карты лицом вверх из колоды под Оракул. Таким образом, Оракул позволяет игрокам видеть некоторые из карт, которые будут доступны в следующей Эпохе. 	

ФАЗА II: ДЕЙСТВИЯ


- Игрок с диском #1 ходит первым, а далее игроки с номерами по возрастанию.
- В свой ход, вы должны взять или 1 плашку Квеста, или 1 Семейную карту. За время своих 4^х ходов, вы должны взять 1 Квест и 3 карты.

Для того, чтобы получить Квест или Семейную карту, на вашем планшете должны быть Колонка(и), которые удовлетворяют Условию Приобретения.



Запрещается, чтобы у игрока были бы две одинаковые карты (с тем же рисунком) в его Домене.

				
<p>Для получения этой карты, у вас должна быть голубая Колонка, плюс еще 1 на ваш выбор. У вас все есть.</p>	<p>В этом случае у вас не хватает зеленой Колонки, поэтому вы не можете получить эту карту.</p>	<p>И в этом случае все хорошо, т.к. у вас на планшете есть красная Колонка.</p>	<p>Условие Приобретения Квеста отображается над ним, на Фронтоне.</p>	<p>При игре вдвоем, получить Квест проще: вы должны обладать одним из двух цветов, изображенных над ним.</p>

- После того, как вы взяли карту или Квест, вы должны снять с вашего планшета одну (и только одну) из своих Колонок. **Вы можете снять Колонку любого цвета, не обязательно ту, которая указана в Условии Приобретения.**

<p>Примечание: не имеет значения, какое Условие Приобретения может быть на карте, вы все равно снимаете с планшета только 1 Колонку (цвет выбираете сами)</p>	
<p>Когда вы получаете Квест, поместите его рядом со своим планшетом.</p>	
<p>Когда вы получаете карту, тут же поместите ее в области своего Домена.</p>	

- После ваших 4 ходов, вы должны набрать 1 тайл Квеста и 3 карты, а все Колонки должны быть сняты с планшета. При этом могут сложиться два особых типа ситуаций:

	<p>Если вы не можете выполнить Условие Приобретения любой оставшейся Семейной карты, то вам следует взять Горожанина: возьмите верхнюю карту из колоды и положите ее лицом вниз в своем Домене. Вы не можете взять Горожанина, если все еще в состоянии взять Семейную карту, или если вы не взяли Квест, но все еще в состоянии сделать это.</p>
	<p>Если вы не можете выполнить Условие Приобретения любого оставшегося Квеста, вы не берете Квест в эту Эпоху. Вместо этого, после того как вы взяли ваши 3 карты, вы пропускаете свой ход. После того, как все игроки завершили свои ходы, вы получите один из оставшихся Квестов, но он должен быть повернут своей тыльной стороной, стороной Незавершенного Квеста.</p>

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СВОЙСТВ ВО ВРЕМЯ ФАЗЫ II

Во время своего хода, вы можете использовать свойства карт в вашем Домене.

- Вы не можете использовать свойство карты, которую переместили в Элизий (см. ниже).
- Вы можете использовать свойства нескольких карт в вашем Домене в течение одного хода.
- Вы не можете использовать Пусковое, Активационное и свойства карт Элевса в ход другого игрока.
- Если вы используете свойство по переносу карты, вы должны следовать правилам Легенд на стр. 5.
- Свойство каждой карты может быть использовано строго только так, как указано символами активации карты. Свойства, доступные во время Фазы III будут объяснены позже.

 <p>МГНОВЕННОЕ Свойство должно быть задействовано в момент приобретения карты (и только тогда).</p>	 <p>ПОСТОЯННОЕ Свойство всегда активно, пока карта находится в вашем Домене.</p>
 <p>АКТИВАЦИОННОЕ Свойство может быть задействовано только раз в течение каждого Эпохи, пока карта находится в вашем Домене.</p>  <p>Поверните карту на 90°, когда вы задействовали это свойство. Во время Фазы IV верните ее в исходное положение, а свойство вновь будет доступно в течение следующей Эпохи.</p>	 <p>ПУСКОВОЕ Свойство может быть задействовано только раз во время игры, пока карта находится в вашем Домене.</p>  <p>Когда вы берете карту с Пусковым свойством, сразу же поместите Пусковое Кольцо на символ активации.</p> <p>Когда вы решите задействовать свойство, снимите Пусковое Кольцо и верните его в общий резерв.</p>
 <p>СВОЙСТВО ЭЛЕВСА Вы можете задействовать карту Элевса только, если у вас есть, по крайней мере, 1 другая карта Элевса в вашем Домене. В противном случае вы не можете воспользоваться свойством карты.</p>	<p>Когда вы берете карту с Пусковым свойством, сразу же поместите Пусковое Кольцо на символ активации.</p> <p>Когда вы решите задействовать свойство, снимите Пусковое Кольцо и верните его в общий резерв.</p>
 <p>Если игрок использует свойство карты Афины, которая позволяет другим игрокам перемещать карты, у текущего игрока есть возможность переместить карту первым, а затем все остальные игроки могут переместить карту в текущем порядке хода игроков.</p>	

Если свойство какой-либо карты противоречит общим правилам, то свойство этой карты имеет приоритет, что верно вообще для всех свойств карт в игре.

ФАЗА III: НАПИСАНИЕ ЛЕГЕНД

После того, как все игроки завершили свои ходы в Фазе II, наступает Фаза III: Написание легенд, во время которой вы определите порядок хода на следующую Эпоху, получите ПО и золото со своего Квеста, а затем сможете перенести карты из своего Домена в свой Элизий, и таким образом создать и/или восполнить свои Легенды, которые в конце игры принесут вам основное количество ПО.

1) Определите порядок хода

Во-первых, перераспределите Диски в соответствии с Квестами, которые взяли игроки во время Фазы II. Игрок с Квестом #1 получает Диска #1, и так далее.

Незавершенные Квесты

Игрок с Незавершенным Квестом автоматически получает диск с наибольшим числом. Если есть несколько игроков с Незавершенным Квестом, их текущие диски используются для разрешения спорной ситуации.

Пример: в текущей Эпохе (играют четвером), у Себастьяна Диск #1, а у Кристофера – Диск #3. Оба этих игрока взяли по Незавершенному Квесту. При перераспределении Дисков, Себастьян получит Диск #3, а Кристофер – Диск #4.

2) Получите ПО и золото

Все игроки получают ПО и золото, указанные на их Квестах.

3) Перенесите карты

Следуя новому порядку хода (определенного Дисками), каждый игрок может перенести карты у себя из Домена в Элизий.

- Количество карт, которые вы можете перенести, ограничено показателем в символе «Лира» на вашем Квесте.
- Каждый перенос оплачивается золотом (в общий резерв). Стоимость переноса какой-либо карты эквивалентна Уровню переносимой карты (1, 2 или 3).
- Каждая карта, переносимая в ваш Элизий, должны следовать правилам Легенд (см. ниже).

Поместите все плашки Квестов обратно (лицом вверх) под Фронтоном, в порядке возрастания слева направо.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СВОЙСТВ ВО ВРЕМЯ ФАЗЫ III

 <p>ЛЕГЕНДАРНОЕ Свойство может быть задействовано во время Фазы III, пока карта находится в вашем Домене.</p>	 <p>ПОСТОЯННОЕ Некоторые постоянные свойства также могут быть задействованы во время Фазы III, пока карта находится в вашем Домене.</p>
---	---

ПРАВИЛА ЛЕГЕНД

Стоимость переноса (в золоте) эквивалентна Уровню карты, и ее уплата позволяет переместить карту из своего Домена в Элизий. Каждый раз, когда вы перемещаете карту, вы должны выбрать, будете ли вы зачинать новую Легенду, или добавите карту к уже существующей, и возможно при этом даже завершите ее.

Есть два типа Легенд: Легенды и Семейные Предания.

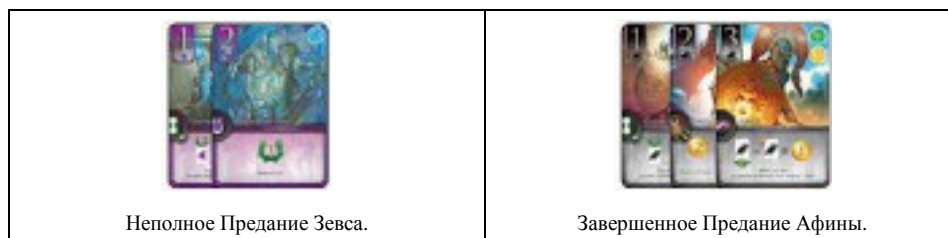
ЛЕГЕНДЫ

Легенды могут включать в себя только карты одного и того же Уровня, но разных Семей, а состоять могут максимум из 5 карт (по одной карте от каждого Семейства).



СЕМЕЙНЫЕ ПРЕДАНИЯ

Семейные Предания могут включать в себя только карты одной Семьи, но разных Уровней, а состоят максимум из 3 карт (по одной карте каждого Уровня).



НАПИСАНИЕ (СОСТАВЛЕНИЕ) ЛЕГЕНДЫ

- Вы можете добавлять карты в Семейные Предания в любом порядке. Другими словами, вы можете начать Семейное Предание с карты 2^{го} Уровня, затем добавить карту 1^{го} Уровня, и завершить его картой 3^{го} Уровня.
- У вас может быть любое количество неполных Легенд и нет нужды завершать одну, чтобы начать другую.
- После добавления к Легенде, карта не может быть перенесена в другую Легенду или сброшена. Одиночная карта в Элизии никогда не может позже быть добавлена к другой неполной Легенде.
- Вы можете перемещать карту с Пусковым Кольцом (Кольцо при этом возвращается в общий резерв).
- Одиночные карты в Элизии в конце игры будут удалены и не принесут победных очков.

ДОБАВЛЕНИЕ ГОРОЖАН К ЛЕГЕНДАМ

Горожанин также может быть перемещен в ваш Элизий и добавлен к Легенде, но только тогда, когда эта Легенда уже содержит, по меньшей мере, 2 карты. Горожанин замещает одну из отсутствующих карт Семьи в этой Легенде. Стоимость перемещения (в золоте) Горожанина всегда равна Уровню недостающей карты.

Горожанин является своеобразным «джокером», но помните: и за него надо платить!

Каждый Горожанин в Элизии в конце игры будет стоить вам 2^x ПО.



БОНУСЫ ЛЕГЕНД

Первый игрок, завершивший Семейное Предание, получает тайл бонуса размером в 5 ПО.
Второй игрок, завершивший Предание той же Семьи, получает тайл бонуса размером в 2 ПО.
Последующие игроки не получают ничего.
Вы можете получить оба бонуса за Предание одной Семьи прежде, чем другой игрок завершит одно из них.



За каждую Легенду, игрок, выложивший в ней, по крайней мере, 2 карты, получает тайл бонуса, соответствующий Уровню Легенды.



Если другой игрок составит Легенду того же Уровня, из большего числа карт, чем тот, у кого есть бонус этого уровня, то игрок забирает бонус себе. Таким образом, каждый тайл бонуса за Уровень Легенды может поменять владельца несколько раз, пока кто-то из игроков не завершит соответствующую Легенду пятой картой.

ФАЗА IV: ОКОНЧАНИЕ ЭПОХИ

Когда все игроки завершили свои перемещения, подготовьтесь к новой Эпохе следующим образом:

- Поместите 4 Колонки обратно на свой планшет.
- Верните в вертикальное положение любые активированные карты в вашего Домене.
- Переместите маркер Эпохи на следующее значение.
- Начните следующую Эпоху с Фазы I: Пробуждение.

Игра заканчивается в конце пятой Эпохи, и все игроки после этого переходят к финальному подсчету.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ

Начните с удаления из игры (не в сброс) всех карт из Доменов игроков, и всех одиночные карт из Элизиев игроков (лишь Легенды, содержащие, по меньшей мере, 2 карты, принесут ПО).

СВОЙСТВА ХРОНОСА



Карты Хроноса должны быть в составе Легенды, чтобы принести ПО. Символы (=) и (≠) служат напоминанием оптимального использования их свойства: в Семейном Предании и Легенде соответственно.

Затем обсчитывается каждая Легенда следующим образом:

- **Каждое Семейное Предание: 2 карты = 2 ПО / 3 карты = 6 ПО**
- **Каждая Уровень Легенды: 2 карты = 2 ПО / 3 карты = 4 ПО / 4 карты = 8 ПО / 5 карт = 12 ПО**

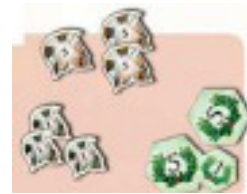
Если в игре была семья Ареса, некоторые игроки также получали во время игры очки престижа (ОП), которые обсчитываются следующим образом:



- Игрок с наибольшим количеством ОП получает 16 ПО.
- Следующий игрок получает 8 ПО, затем 4 ПО и, наконец, последний 2 ПО.

В случае ничьи, между игроками разделяется совокупные ПО оспариваемых позиций.

Важно: игрок без ОП не получает дополнительные ПО от Ареса!



Сложите все ПО, заработанные на ваших картах Хроноса, Легендах и ОП вместе с ПО, которые вы приобрели в процессе игры. Вычтите из этой суммы по 2 ПО за каждого Горожанина в ваших Легендах и сравните финальные результаты.

Игрок с самым высоким показателем ПО – победил. В случае ничьи, побеждает игрок, у которого больше монет на момент окончания игры. Если все еще ничья, игроки разделяют победу.

ВАРИАНТЫ НАБОРОВ СЕМЕЙ

После того, как вы сыграете несколько игр, мы предлагаем вам попробовать различные комплекты Семей:

«**Роскошь**» (для любителей больших очков):

Арес, Афина, Гефест, Гермес, Зевс.

«**Несчастье постигает поверженных**» (для любителей агрессивного взаимодействия и жесткой конкуренции):

Арес, Аид, Гефест, Гермес, Посейдон.

«**Покинутый край**» (для любителей сложностей и скудных очков):

Аполлон, Арес, Аид, Гермес, Посейдон.

«**Смертоносные участки**» (для любителей увлекательных комбинаций):

Аполлон, Афина, Аид, Гефест, Гермес.

«**Зачем докучаешь Эллину?**» (для любителей поиска альтернативных путей победы):

Аполлон, Арес, Афина, Посейдон, Зевс.

ИКОНОГРАФИЯ

	ЗОЛОТО		СВОБОДНЫЙ ПЕРЕНОС		ВЫБЕРИТЕ ОДНО ИЛИ ДРУГОЕ		ПО МЕНЬШЕЙ МЕРЕ 2 («ПЕРЕНОСА»)
	ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ (ПО)		СТОИМОСТЬ ПЕРЕНОСА УВЕЛИЧЕНА НА 1		ИГРОК, У КОТОРОГО БОЛЬШЕ ВСЕГО... (ТУТ «ЗОЛОТА»)		ВАМ НЕОБХОДИМА ЗЕЛЕНАЯ КОЛОНКА
	ОЧКИ ПРЕСТИЖА (ОП)		ПОЛУЧИТЕ (1) МОНЕТУ		ВОЗЬМИТЕ КАРТУ И ПОМЕСТИТЕ ЕЕ ЛИЦОМ ВВЕРХ В ВАШ ДОМЕН		ПОСТОЯННОЕ СВ-ВО
	ЛЮБАЯ КАРТА		ОТДАЙТЕ (1) МОНЕТУ		ЗАДЕЙСТВУЙТЕ ОСОБОЕ СВ-ВО КАРТЫ (ТУТ «МГНОВЕННОЕ»)		МГНОВЕННОЕ СВ-ВО
	КАРТА СЕМЬИ (ТУТ «АФИНЫ»)		УПЛАТИТЕ / СБРОСЬТЕ (1) МОНЕТУ	ТЕКСТ ДЛЯ ВАС И ДЛЯ ДРУГИХ			АКТИВАЦИОННОЕ СВ-ВО
	ГОРОЖАНИН		ВЫБЕРИТЕ (ТУТ «КАРТУ»)				ПУСКОВОЕ СВ-ВО
	КАРТА В ДОМЕНЕ		ПЕРЕНЕСЕННАЯ КАРТА (ТУТ «АПОЛЛОНА»)				ЛЕГЕНДАРНОЕ СВ-ВО
	КАРТА В ЭЛИЗИЕ		ВЗЯТАЯ КАРТА (ТУТ «АФИНЫ»)		БЕЗ ЭФФЕКТА		СВ-ВО ХРОНОСА
	КАРТА В ОРАКУЛЕ		СБРОСЬТЕ КАРТУ		НАЛИЧИЕ СТОЛЬКО СКОЛЬКО (СТОЛЬКО ЖЕ)...		СВ-ВО ХРОНОСА, ОПТИМАЛЬНОЕ ДЛЯ СЕМЕЙНОГО ПРЕДАНИЯ
	КАРТЫ В СБРОСЕ		ОБМЕН		ИЛИ ЛЮБОЙ ДРУГОЙ ТАКОЙ ЖЕ ПРЕДМЕТ		СВ-ВО ХРОНОСА, ОПТИМАЛЬНОЕ ДЛЯ ЛЕГЕНДЫ УРОВНЯ
	ПЕРЕНОС		ДОБАВЬТЕ КАРТУ		БЕЗ ЧЕГО-ЛИБО (ТУТ «БЕЗ ГОРОЖАНИНА»)		СВ-ВО ЭЛЕВСА
					ПО МЕНЬШЕЙ МЕРЕ 1		

НЕКОТОРЫЕ ПРАВИЛА, КОТОРЫЕ ЛЕГКО ЗАБЫТЬ

- Когда вы берете карту или Квест, вы должны сбросить любую одну колонку (и только одну) с планшета (и не обязательно того цвета, что указана в Условии Приобретения).
- У вас не может быть две или более одинаковых карт (с тем же изображением) в вашем Домене.
- Каждый раз, когда вы переносите карту, вы должны заплатить за это! Стоимость переноса в золоте равна уровню карты.
- Вы можете переносить Горожанина к Легенде в вашем Элизие только, если в ней, по меньшей мере, 2 карты.
- Вы не можете использовать свойства во время хода другого игрока.
- Если у вас нет каких-либо очков престижа (ОП), Арес не одарит вас ПО.
- Карты в вашем Домене могут попасть под воздействие собственного свойства. Например, карта Гермеса приносит 1 монету, когда вы перемещаете карта Гермеса, даже если это та же самая карта!
- Если вы в состоянии взять карту или Квест, вы не можете брать Горожанина.
- Вы берете Незавершенный Квест только после того, как все игроки завершили свои ходы.
- Всегда перераспределяйте Диски порядка хода В НАЧАЛЕ Фазы Написания Легенд. Это может быть важно для получения Легендарных и Семейных бонусов
- Одиночная карта в Элизие удаляется в конце игры и не приносит никаких победных очков.



This document was created with the Win2PDF "print to PDF" printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>