

Эверстоун

открытие Игниса

Правила игры

Разработка игрового дизайна и макета: Сэм МакДэви

Графика и иллюстрации: Т. Дж. Джейкоб

UX-консультант: Джек Рагглесс

1-4 игрока | 30 минут на игрока | Возраст 14+ | Соревновательная игра

Введение

«После долгих миль пути вы наконец-то видите своими глазами то, о чём все говорили — город Игнис. Вы думали, что он будет больше, но это лишь означает, что у вас будет больше шансов, чтобы ваша история вошла в учебники истории».

Обзор свода правил

Часть 1: Введение в Эверстоун (страницы 2-5)

В этом разделе перечислены компоненты игры и описана процедура её настройки.

Часть 2: Важные игровые концепции (страницы 6-11)

В этом разделе представлен полный обзор игрового процесса и дано подробное объяснение наиболее важных концепций.

Часть 3: Основные события (страницы 12-16)

В этом разделе объясняются четыре основных действия, которые вы можете совершить в свой ход.

Часть 6: Влияние (страница 17)

В этом разделе объясняется, как используются токены влияния.

Часть 4: Компоненты и варианты игры (страницы 18-21)

В этом разделе рассматриваются все остальные элементы Everstone, включая модули и варианты игрового процесса.

Часть 5: Игра в одиночку (страницы 22-23)

В этом разделе рассматриваются настройки и изменения игрового процесса для одиночной игры.

Часть 6: Справочник иконок (страница 24)

В этом разделе объясняется назначение всех значков в игре, и он расположен на задней обложке правил.



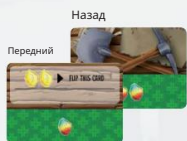


Компоненты



4 коврика для мастерской
(1 игрок на каждого)

1. Основная плата



12 Реликвий Шахтера
Карты



80 карточек с реликвиями
(15 Звездных Реликвий)



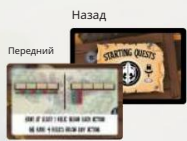
16 Караван
Карты обновления



12 Резерв
Дополнительные карты



20 Личное
Карты заданий



4 карты заданий на 4 звезды
(1 игрок на каждого)



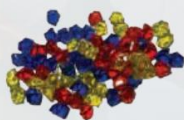
1 Первый игрок
Карта



4 фишки игроков
(1 игрок на каждого)



3 Урожай
Кубики



60 драгоценных камней ресурсов
(20 единиц на каждый тип ресурса)



4 резервных коврика
(1 на игрока; контент для одиночной игры на обороте)



4 жетона для каравана
(1 игрок на каждого)

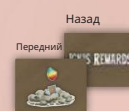


80 токенов влияния
(20 с игрока)

Вариантные компоненты



6 Навык торговца
Плитка

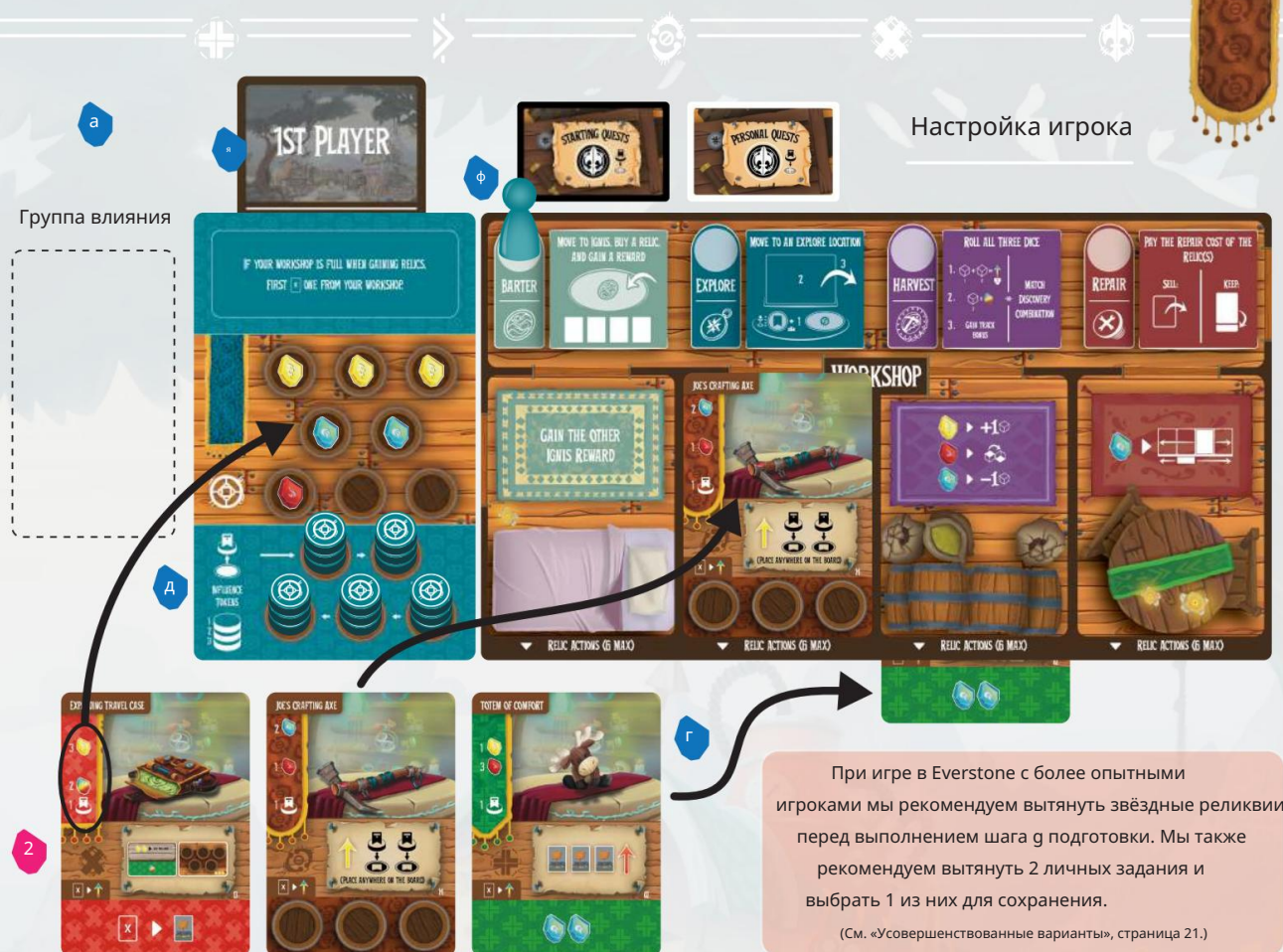


6 наград Игнис
Плитка



Игроки А Плитки Плитки В

1-2	3	3
3	3	4
4	4	4



а Каждый игрок выбирает свой цвет и получает следующие предметы:

- | | |
|--|--------------------|
| 1 Запасной коврик | 1 Пешка игрока |
| 1 Коврик для мастерской | 20 жетонов влияния |
| 1 жетон каравана | 1. Начало квеста |
| 1. Личное задание (из колоды «Личные задания») | |

б Каждый игрок размещает по 1 жетону влияния внизу каждой дорожки влияния (всего 3). Если вы готовите игру для двух игроков, закройте 3 пустых места на дорожке жетонами влияния неиспользованного цвета игрока.

в Каждый игрок размещает 1 жетон влияния на шкале репутации на поле, соответствующем количеству игроков (1 для двух игроков, 2 для трех игроков и 3 для четырех игроков).

д Разместите стопки по 3 жетона влияния на нижних 5 клетках вашего резервного игрового поля (у вас останется 1 использованный жетон на шаге h).

е Поместите свой жетон каравана на клетку «Игнис» на главном игровом поле.

ф Поместите свою игровую фишку на поле «Торговля» на игровом поле вашей мастерской.

г Получив 3-звездочные реликвии в результате глобальной настройки, выполните следующие шаги:

Выберите 1 реликвию, которую хотите оставить себе. Спрячьте её под одну из 4 реликвий.

Разделы действий на вашем коврике для мастерской. (См. зеленый фрагмент справа выше.)

Выберите 1 реликвию для хранения. Поместите её на одно из 4 мест на вашем коврике для мастерской. (См. среднюю коричневую реликвию выше.)

Выбросьте оставшуюся реликвию. Получите её стоимость в качестве начальных ресурсов и поместите их в свой резерв. (См. красную реликвию выше.) **ИГНОРИРУЙТЕ** значок влияния, отображаемый в стоимости реликвии.

з Разместите свою последнюю точку влияния на любой локации в режиме «Исследование» и **получите бонус этой локации**. (В приведенном примере синий игрок получает красный ресурс)

и Случайным образом определите игрока, который начнет игру, и выдайте ему карту первого игрока.

Обзор игры

Игроки по очереди перемещают свои фишки по игровому полю мастерской, выполняя различные действия. Игроки **ОБЯЗАТЕЛЬНО** должны перемещать свои фишки каждый ход. Четыре основных действия: торговля, исследование, сбор урожая и ремонт. После перемещения фишки игроки выполняют действия, указанные на их игровом поле мастерской сверху вниз.

Как только активный игрок завершает свой ход, игрок слева от него становится активным игроком и делает свой ход, как описано выше. Игра продолжается по часовой стрелке до тех пор, пока один из игроков не наберет 10 очков на шкале репутации, что приводит к завершению игры.

Структура поворота

Ход игрока состоит из следующих действий в указанном порядке (сверху вниз на игровом поле):

- 1 (Обязательно) Переместите свою фишку игрока на другое место действия на вашем игровом поле мастерской. (Например, в начале игры ваша фишка игрока будет находиться на действии «Торговля», поэтому вы можете выбрать перемещение своей фишки на действия «Исследование», «Сбор урожая» или «Ремонт».) **Это определяет действия, которые вы можете совершить в этом ходу.**
- 2 (Необязательно) Если у вас есть улучшение для каравана, расположенное над местом, где вы разместили свою фишку игрока, вы **МОЖЕТЕ** выполнить его действие. (См. Улучшения для караванов, стр. 18.)
- 3 (Обязательно) Выполните основное действие в том месте, где находится ваша фишка. (См. Основные действия, страницы 10-15.)
- 4 (Необязательно) Если под вашей фишкой есть свободное место в мастерской, вы **МОЖЕТЕ** выполнить действие в мастерской. **ВАЖНО! Действие «Сбор урожая» в мастерской доступно ВО ВРЕМЯ основного действия «Сбор урожая». ВСЕ остальные действия в мастерской можно выполнить ПОСЛЕ завершения основного действия.**
- 5 (Необязательно) Если у вас есть отремонтированные реликвии, спрятанные под ковриком вашей мастерской, ниже вашей фишки игрока, вы **МОЖЕТЕ** выполнять действия с этими реликвиями в порядке сверху вниз. Вы можете пропустить любые действия с реликвиями, которые вы не хотите выполнять в этом ходу.
- 6 (Обязательно) Если вы выполнили требования каких-либо заданий или глобальных достижений, раскройте их и получите соответствующее количество очков репутации. (См. «Влияние», стр. 17, и «Начало и личные задания», стр. 18.)

Все действия могут быть выполнены только один раз за ход.



Совет! После того, как вы переместили свою фишку, все оставшиеся действия, которые вы можете совершить в этом ходу, происходят сверху вниз в выбранном столбце вашего игрового поля мастерской.

Концепции игр

В основе Everstone лежат три игровые концепции: караваны, влияние и реликвии.

Ваш караван

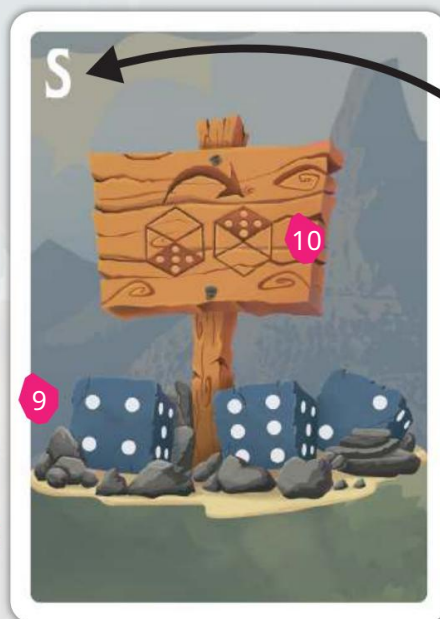
Давайте рассмотрим все элементы, из которых состоит караван каждого игрока.

1. Основные игровые поля: Здесь вы перемещаете свою фишку на поле. Выберите одно из 4 основных действий игры.
2. Мастерская: Здесь вы размещаете реликвии, полученные на рынке. и колода реликвий. В вашей мастерской никогда не может быть более 4 реликвий. Если вы когда-либо получите реликвию, и ваша мастерская будет заполнена, вы **МОЖЕТЕ** сбросить реликвию из своей мастерской **ДО** получения новой реликвии. Если реликвия сброшена таким образом, вы **МОЖЕТЕ** получить бонус за сброс.
3. Резерв: Здесь вы храните ресурсы, полученные во время игры. Количество ресурсов никогда не превышает количество доступных резервных мест. Если вы когда-либо получите ресурсы, которые не сможете сохранить, вы **МОЖЕТЕ** сбросить ресурсы в общий запас, чтобы освободить место для новых полученных ресурсов.
4. Жетоны влияния: Эти жетоны изначально находятся на нижних 5 клетках вашего резервного игрового поля. Их необходимо удалить через 4. Складывайте карты в определенное время, следуя стрелкам, напечатанным на игровом поле резерва. По мере их удаления вы будете получать дополнительное место в резерве для ресурсов. (См. «Влияние», стр. 16.)
5. Хранимые реликвии: Под вашей мастерской находится место для хранения отремонтированных реликвий, которые вы решили оставить, при этом видны только 5 реликвий. Нижняя часть карты. Под каждым местом мастерской может находиться максимум 6 реликвий.
6. Улучшения каравана: После получения улучшений караван размещается над любым основным действием, которое вы выберете, поэтому 5. Видна верхняя половина карты. Над каждым основным действием можно разместить только одно улучшение.
7. Пул влияния: Если вам возвращается какое-либо влияние, оно помещается сбоку от вашего резервного коврика, а не возвращается к 7. стопки. Как только влияние на вашем резервном коврике иссякнет, вы можете использовать влияние из своего пула.



Анатомия реликвий

Реликвии являются ключевой частью Вечного Камня и играют важную роль в формировании репутации. Ниже приведено объяснение информации о каждой реликвии.



На обратной стороне стартовых реликвий в верхнем углу находится буква «S». Это поможет вам на втором этапе подготовки.

- 1 Название реликвии
- 2 Иллюстрация реликвии
- 3 Стоимость ремонта реликвии — ресурсы и влияние, необходимые для ремонта реликвии.
- 4 Типы реликвий — В базовой игре Everstone можно найти 5 различных типов реликвий. Цвет соответствует действию реликвий.



Зеленый
Для получения этих реликвий ничего не требуется.



Синий
Приобретение этих реликвий сопряжено с определенными затратами.



Красный
Для получения этих реликвий необходимо сбросить уже хранящуюся реликвию.



Коричневый
Эти реликвии повышают ваши возможности, бронировать



Фиолетовый
Эти реликвии принесут вам репутацию.

- 5 Награда за продажу — это бонус, который вы получаете, когда находите или ремонтируете реликвию и продаете её.
- 6 Действие реликвии — действие, которое предоставляет реликвия, ранее скрытая под вашей мастерской.
- 7 Бонус за сброс — при сбросе реликвии из вашей мастерской вы получаете эту награду.
- 8 Номер реликвии - (не имеет значения для игрового процесса).
- 9 Комбинация обнаружения — то, что должно выпасть на кубике «Урожай», чтобы обнаружить реликвию. Вероятность выпадения комбинации обнаружения для каждой реликвии пропорциональна силе реликвии.
- 10 Бесплатный инструмент — одноразовое использование одной матрицы после прокатки. В игре доступны 3 различных бесплатных инструмента.



Увеличивать
сбросить кубик на один



Подбросить
игровую кость



Снижаться
сбросить кубик на один

Действия с реликвиями

После того как реликвии отремонтированы и сохранены (страница 16), их помещают под вашу мастерскую, превращая их в реликвии.

Доступны для использования действия. Игроки могут иметь не более 6 реликвий по каждому из 4 основных действий.

Активируйте действия с реликвиями сверху вниз, пропуская те, которые они не желают выполнять.



Для активации действий с зелёными реликвиями не требуется никаких условий. **Шахтёр**

Реликвии считаются «зелёными реликвиями», как только они оказываются под вашим караваном.



место.

Пример: Получите два синих ресурса. Если у вас нет места для обоих, вы можете заменить ресурсы в своем резерве, чтобы освободить для них

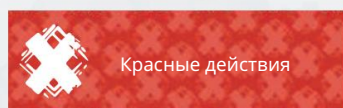


Действия синих реликвий имеют свою цену — стоимость стрелы для активации. Если

Стоимость активации — влияние. Поместите жетон влияния на соответствующее место на синей реликвии, чтобы получить награду справа от реликвии. Закрашенные кружки слева от места влияния показывают, сколько жетонов можно разместить на реликвии.



Пример: Разместите жетон влияния в нужном месте И потратите ресурс, чтобы затем поискать в стопке сброса реликвию и получить награду за её продажу.



Действия Красной Реликвии Для активации вам потребуется выбросить реликвию из вашей

мастерской. **Получите бонус за выброс выброшенной реликвии и награды справа от неё.** стрелка.



добавьте её в свою мастерскую.

Пример: Сбросьте реликвию из своей мастерской и получите бонус за сброс, затем вытяните верхнюю реликвию из колоды реликвий и



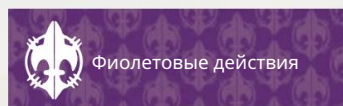
Коричневые реликвийные элементы позволяют увеличить запас места для хранения большего количества предметов.

ресурсы. Эти места становятся доступны только после ремонта коричневого артефакта. После ремонта ресурсы можно свободно размещать и извлекать из коричневого артефакта.



Пример: Под вашей мастерской есть место для размещения еще 3 ресурсов.

Ресурсы можно хранить в рамках этого действия с реликвией, даже если оно не относится к основному действию, которое вы совершаете в этом ходу.



Действия с фиолетовыми реликвиями приносят вам очко репутации, если вы

оплачиваете стоимость на левой стороне действия. После оплаты стоимости покройте поле репутации жетоном влияния и продвиньтесь вверх по шкале репутации.



Пример: Переместите свою фишку на три клетки вниз по любой шкале влияния. Если она остановится на бонусной шкале, получите этот бонус.

Возьмите доступный жетон влияния и покройте им поле репутации на шкале действий с реликвией. Переместитесь вверх по шкале репутации. **Для получения очка репутации вам необходимо переместиться на три клетки вниз по одной шкале.**

Обзор основной платы

Пути влияния

Сбор урожая (страница 14) — одно из многих действий в Everstone, взаимодействующих с дорожками влияния. Большинство клеток на дорожках дают бонус при перемещении вперед или назад. За исключением начальных клеток на дорожке, каждая клетка может вместить только 1 жетон влияния. Если вы перемещаетесь на клетку, занятую жетоном влияния противника, переместитесь на следующую свободную клетку на этой дорожке.

Важная информация о треке влияния

При движении по дорожкам вы получите бонус, если попадете на определенную точку. один.

Когда жетон игрока достигает...

Если объект находится на вершине шкалы влияния и перемещается в рейтинговое место, он блокируется и больше не может быть перемещен.

Если во всех 4 ячейках репутации есть жетоны, то оставшиеся жетоны останутся, когда продвижение по ним станет невозможным. Однако они не заблокированы.

Во время сбора урожая вы можете...

Выберите тип ресурса, даже если вы не можете продвинуться по его шкале. (Сумма двух других кубиков всё равно должна совпадать со шкалой получаемых вами ресурсов.)

Символы стрелок (a) позволят вам

продвинуться вверх по соответствующей шкале влияния после их получения.

Стрелки с цифрами перед ними переместят вас на несколько клеток вверх по этой шкале влияния, но вы получите бонус только от местоположения, в которое вы попадете. на.



РЫНОК

Торговля — одно из основных действий в Everstone, взаимодействующее с рынком. На рынке представлены 4 реликвии, лежащие лицевой стороной вверх, которые можно приобрести. Стоимость покупки реликвии указана на игровом поле над её местоположением. После покупки карты на рынке, немедленно переместите все оставшиеся реликвии вправо, так чтобы пустое место оказалось рядом с колодой реликвий. Заполните пустое место на рынке верхней картой из колоды реликвий, лежащей лицевой стороной вверх.



Игнис

При совершении бартера (страница 12) вы должны поместить свой жетон каравана в это место, чтобы выполнить действие.

Размещенные здесь жетоны влияния представляют собой бонусы, действующие только на одного человека.

Дополнительную информацию см. в разделе «Влияние» (страница 17).

Внешние пределы

На внешних границах находятся два жителя деревни, с которыми нельзя взаимодействовать. После выполнения действия «Исследование» жители внешних границ деревни войдут в игру.

Глобальные достижения

Это возможности для игроков заработать очки репутации. Как только один игрок набирает такое количество очков, другие игроки не могут их получить.

Репутационный трек

Шкала репутации — это индикатор прогресса в игре. Как только игрок наберет 10 очков на шкале репутации, игра завершится.

Конец игры

Когда игрок набирает 10 очков на шкале репутации, игра завершается. Игроки ходят по очереди, пока все игроки не сделают **ОДИНАКОВОЕ КОЛИЧЕСТВО ХОДОВ**. (Если игрок справа от первого игрока объявляет об окончании игры, дополнительные ходы не производятся.)

Побеждает тот, кто продвинется дальше всех по шкале репутации! (Примечание: игрок, запустивший финал игры, может в итоге не выиграть.)

В случае выпадения «е», побеждает тот, кто первым достиг наивысшего места на шкале влияния среди игроков, получивших «е». Если же «е» всё ещё выпадает, игроки, получившие «е», делят победу.

Изучите локации

В зависимости от количества игроков, при выполнении действия «Исследование» будет доступно от 5 до 7 локаций. Каждая локация состоит из 4 частей. (1) — место размещения жетона каравана. (2) — место размещения крестьян. (3) — место размещения жетонов влияния. Каждая локация может вместить в общей сложности 4 жетона влияния. (4) — бонус локации. При активации локации игроки, имеющие влияние в этой локации, получают указанный бонус локации. См. «Исследование».

(страница 13) для получения дополнительной информации.



ОСНОВНОЕ ДЕЙСТВИЕ - Бартер



При совершении бартерной сделки выполните следующие действия в указанном порядке:

1. Переместите жетон вашего каравана в Игнис. **Вы можете совершить действие «Торговля», если ваш караван уже находится в Игнисе.**
2. Приобретите реликвию на рынке. Четыре карты реликвий, лежащие лицевой стороной вверх, находятся ниже...
Основное игровое поле представляет собой рынок. На поле над каждой реликвией указана стоимость её покупки. После покупки реликвии сдвиньте все оставшиеся реликвии лицевой стороной вверх вправо и пополните рынок, перевернув верхнюю карту колоды реликвий. Добавьте купленную реликвию в свободный слот в вашей мастерской, который закрывает действие мастерской. **Если ваш караван заполнен, вы ОБЯЗАТЕЛЬНО должны сбросить хранящуюся реликвию, чтобы купить реликвию на рынке. Получите бонус за сброс, соответствующий сброшенной реликвии.**
3. Получите одну из наград Ignis. В каждой игре доступны две награды Ignis. Стандартные награды напечатаны на игровом поле. При игре с вариантом «Награды Ignis» будут доступны другие награды (см. «Награды Ignis», стр. 21).

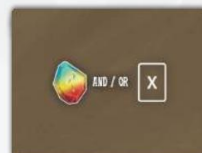
Действие «Бартер» завершено. Теперь вы можете выполнить действие «Мастерская бартера», если в этом помещении мастерской НЕ находится реликвия.

Действие «Мастерская обмена» — получите награду «Игнис», НЕ выбранную во время действия «Обмен».

Награды Ignis

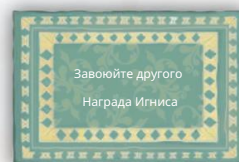


Потратьте любые ресурсы и продвигайтесь по соответствующей шкале влияния.



Вы МОЖЕТЕ получить любой ресурс. Вы МОЖЕТЕ Выбросьте реликвию из своей мастерской, чтобы получить бонус за выброс.

Мастер-класс по бартеру



Пример:

- (1) Синий выбирает бартер, перемещая свой жетон каравана обратно в Игнис.
- (2) Они решают купить коричневую реликвию на рынке, потратив один из своих желтых ресурсов.
- (3) Они добавляют реликвию в свою мастерскую в самый правый слот.
- (4) В качестве награды Игнис они выбирают левую награду и тратят красный ресурс, чтобы продвинуться по красной шкале влияния, получая желтый ресурс, который они только что прошли.
- (5) Действие «Мастерская обмена» у них пустое, поэтому они выбирают получение красного ресурса в качестве другой награды Игнис. Они решают не сбрасывать реликвию.
- (6) У них нет отремонтированных реликвий под фишкой игрока, и они не выполнили ни одного задания или глобального достижения, поэтому их ход окончен.





ОСНОВНОЕ ДЕЙСТВИЕ - Исследование

При выполнении действия «Исследование» выполните следующие шаги в указанном порядке:

1. Переместите свой жетон каравана в любую локацию «Исследование». Локации «Исследование» — это места, где были размещены жители деревни.

Во время подготовки, а также в зависимости от местоположения, напечатанного в центре основного игрового поля. Если караван противника находится в месте, которое вы хотите исследовать, вы должны заплатить ему бонус за местоположение, прежде чем переместиться в это место. Сдвинутые караваны возвращаются в локацию. Если эта стоимость является картой, она ДОЛЖНА быть взята из вашей мастерской. Если вы совершаете действие «Исследование», уже находясь в месте, которое вы уже исследовали, вы ДОЛЖНЫ переместиться в НОВОЕ место.

2. Все игроки, обладающие влиянием в выбранной локации, получают бонус к влиянию. Каждая локация может вместить до 4 игроков.

Жетоны влияния. Игроки могут иметь несколько жетонов в одном и том же месте. Игроки получают бонус справа от жетонов влияния, равный количеству жетонов, которые у них там находятся. (См. «Влияние», стр. 16.)

3. Выполните действие по определению местоположения. (См. «Плитки жителей», стр. 20.) Вы ОБЯЗАТЕЛЬНО должны иметь возможность оплатить все необходимые ресурсы. выполнить действие в данном месте.

4. Замените активировавшегося жителя новым. Возьмите только что активированного жителя и замените его первым.

◆ в пределах внешних границ. Сдвиньте второй сельский ле вверх и поместите сельский ле, активированного в этом ходу, в открытое пространство за пределами внешних границ. Пропустите этот шаг, если вы исследовали указанное местоположение.

Действие «Исследование» завершено. Теперь вы можете выполнить действие «Исследование мастерской», если в этом помещении мастерской НЕ находится реликвия.

Действие «Исследование мастерской» — потратите желтый ресурс, чтобы разместить жетон влияния в вашем текущем местоположении. Вы можете выполнить это действие только один раз за ход. Если ваше местоположение заполнено, вместо этого переместите жетон влияния в свой пул влияния (см. «Влияние», стр. 16).

Изучите мастерскую Действие



Пример:

- (1) Синий решает выполнить действие «Исследование». Он перемещает свой жетон каравана на клетку с плиткой жителя деревни.
- (2) У жёлтого в этом месте есть жетон влияния, поэтому он получает синий ресурс из запаса.
- (3) Синий совершает действие клетки жителя, получая синий, жёлтый и красный ресурсы.
- (4) Они убирают плитку с доски, и (5) берут первого жителя на окраине и помещают его в текущее местоположение своего каравана.
- (6) Они сдвигают вторую плитку вверх и помещают плитку, которую они убрали с доски, на нижнее пустое место.
- (7) Их рабочее место в мастерской «Исследование» свободно, поэтому они тратят желтый ресурс, чтобы разместить жетон влияния в том месте, где они находятся.

У всех жителей деревни, дающих репутацию, есть 2 действия на выбор.

Взаимодействие с этими жителями может мешать противникам получить репутацию.

ОСНОВНОЕ ДЕЙСТВИЕ - Сбор урожая

При выполнении действия «Урожай» выполните следующие шаги в указанном порядке:

- Бросьте 3 кубика «Урожай». Если в начале игры выпадут все одинаковые числа, значит, все три кубика одинаковы. В этом случае вы можете перебросить все кубики.
- Используйте действие или бесплатный инструмент из мастерской Harvest. Действие из мастерской Harvest Позволяет тратить ресурсы на манипулирование кубиками, брошенными в начале хода. Если место в мастерской пусто, вы можете выполнить каждое манипулирование кубиками один раз, если у вас есть для этого ресурсы. В верхней части колоды реликвий изображен бесплатный инструмент, один из трех, изображенных справа. Этот инструмент МОЖЕТ Действие выполняется ОДИН РАЗ и не требует затрат ресурсов. Если выпавшие кубики совпадают с комбинацией, указанной на верхней части колоды реликвий, вы можете остановить действие «Сбор урожая» и обнаружить реликвию в рабочем состоянии. Вы можете манипулировать кубиками, даже если не хотите обнаружить реликвию (см. «Обнаружение реликвии», стр. 13).
- Если вы не нашли реликвию, сложите 2 броска кубиков и переместитесь на ОДНУ клетку вверх по этой дорожке. Под каждой дорожкой влияния указана сумма значений, необходимых для продвижения по ней. За исключением начальных клеток на дорожке, каждая клетка может вместить только 1 жетон влияния. Если вы перемещаетесь на клетку, занятую жетоном влияния противника, переместитесь на следующую свободную клетку на этой дорожке.
- Получите ресурсы того же цвета, что и дорожка, по которой вы продвинулись, в количестве, равном значению третьего кубика, не выбранного на предыдущем шаге.
- Вы МОЖЕТЕ получить награду в виде шкалы влияния, на которую вы попали.

-1

Уменьшить значение игровой кости на единицу.



Переверните игральную кость на противоположную сторону.

+1

Увеличить значение игровой кости на единицу.

Мастер-класс по сбору урожая



Пример:

- (1) Синий выбирает действие «Урожай» и бросает кубики 6, 2 и 2. (2) Он решает использовать бесплатный инструмент, чтобы увеличить одно из значений 2 до 3. (3) У него нет желтого ресурса, необходимого для того, чтобы кубики совпали с верхним краем колоды реликвий, поэтому он решает объединить кубики 3 и 6, чтобы продвинуться по красной шкале.
- (4) Они перемещаются на 1 клетку вверх по красной дорожке, попадая на фиолетовую, поэтому продвигаются еще на 1 клетку. (5) Теперь они делят ту же клетку, что и желтая, поэтому им нужно продвинуться еще на 1 клетку. (6) Они получают красные ресурсы из запаса, равные третьему кубика, который в этом примере равен 2. (7) Они выбирают получить синий ресурс из запаса, полученный благодаря бонусу дорожки диких ресурсов, на которую они попали.

Вероятность сбора урожая (без использования методов работы в мастерской)

	Синий	Желтый	Красный
Возможность получить ресурсы	70,1%	89,5%	70,1%
Средняя сумма полученного дохода	3.5	4	2.6



Урожай (продолжение) - Обнаружение реликвии

Во время сбора урожая у вас есть возможность получить комбинацию, выпавшую на кубиках, которая будет соответствовать комбинации, указанной на верхней части колоды реликвий. Независимо от того, произойдет ли это благодаря манипуляциям с кубиками или случайности, вы можете выбрать, какую реликвию обнаружить.

Если вы обнаружите реликвию, вы НЕ получите никаких ресурсов и НЕ продвинетесь по шкале влияния.

Вместо этого вытяните и посмотрите на верхнюю карту колоды реликвий. Теперь вы можете выбрать один из следующих вариантов, если на карте не указано иное:

Продайте реликвию: получите награду в виде реликвии, не оплачивая при этом стоимость награды, и поместите её в стопку сброса. ПРИМЕЧАНИЕ: Это не то же самое, что сброс реликвии.

Храните реликвию: спрячьте реликвию под коврик для мастерской под ЛЮБОЙ коврик.

Местоположение мастерской. Убедитесь, что отображается только действие реликвии. **Вновь спрятанные реликвии располагаются под любыми существующими реликвиями. Под любым пространством мастерской может находиться максимум 6 реликвий.** (При хранении ремонтируемых реликвий их необходимо размещать под тем местом, где они хранились. Найденные реликвии можно размещать под любым местом.)

Если вы спрячете реликвию под действием «Сбор урожая», она станет доступна для использования позже в этом ходу.



Открытие
Комбинация



Продажа вознаграждения

Действие реликвии

Пример:



(1) Синий выбирает «Сбор урожая» и выбрасывает 4, 6 и 1. (2) Он решает использовать бесплатный инструмент, чтобы увеличить 1 до 2. (3) Теперь, совпадая с комбинацией обнаружения в верхней части колоды рынка, он решает обнаружить реликвию в рабочем состоянии. (4) Он обнаруживает коричневую реликвию, которую решает оставить себе. Он прячет её под действие «Исследование».



ОСНОВНОЕ ДЕЙСТВИЕ - Ремонт

При выполнении ремонтных работ выполните следующие действия в указанном порядке:

1. Выберите, какие реликвии вы хотите отремонтировать в этом ходу, и оплатите их стоимость ресурсами. Если для ремонта реликвий требуется влияние, поместите это влияние на местоположение вашего каравана.
(См. влияние, стр. 14.) **Вы можете починить несколько реликвий за один ход, но вы должны оплатить ВСЕ затраты на реликвии в начале действия по ремонту.**
2. Сохраните или продайте каждый отремонтированный артефакт. Вы можете обрабатывать отремонтированные артефакты в любом порядке, но каждый артефакт должен быть полностью обработан, прежде чем переходить к следующему. **Вы не можете ремонтировать артефакты, полученные в качестве награды за продажу, в течение этого хода, поскольку вы должны были оплатить ВСЕ затраты на артефакты в начале действия по ремонту.**

Продайте реликвию: получите награду в виде реликвии и поместите её в стопку сброса. ПРИМЕЧАНИЕ: это не то же самое, что сбросить реликвию.

Сохраните реликвию: поместите реликвию ПРЯМО под то пространство мастерской, где она хранилась.

Убедитесь, что отображается только действие реликвии. **Вновь помещенные реликвии располагаются под любыми уже имеющимися реликвиями. Под любым местом в мастерской может находиться максимум 6 реликвий. (При хранении ремонтируемых реликвий они должны быть помещены под место их хранения.) Вы не можете ремонтировать реликвию, чтобы сохранить её, если под местом её хранения уже находится 6 реликвий.**

Операция «Ремонт» завершена. Теперь вы можете выполнить операцию «Ремонт мастерской», если в этом помещении мастерской НЕ находится реликвия.

Действие «Ремонтная мастерская» — потратите синий ресурс, чтобы переместить одну из ваших реликвий. Это может быть отремонтированная реликвия или реликвия, находящаяся в вашей мастерской, но она ДОЛЖНА оставаться в том же месте: реликвии из мастерской должны оставаться в вашей мастерской, а спрятанные реликвии — оставаться спрятанными. **Вы можете переместить одну из ваших спрятанных реликвий вертикально или горизонтально.**

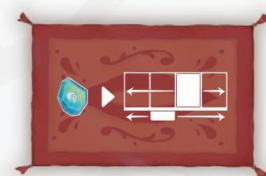
Продавать:



Держать:



Ремонтная мастерская.



Пример:

(1) Синий выбирает действие «Ремонт» и имеет достаточно ресурсов, чтобы починить обе реликвии в своей мастерской. (2) Он тратит 11 ресурсов (4 синих, 4 желтых и 3 красных) и возвращает их в общий запас. (3) Он решает сначала продать синюю реликвию, которую затем выбрасывает и получает 2 личных задания. (4) Он решает оставить зеленую реликвию, поэтому помещает ее под действие «Ремонт». (5) После ремонта зеленой реликвии открывается действие «Мастерская ремонта», поэтому он решает потратить последний синий ресурс, чтобы переместить только что отремонтированную зеленую реликвию под действие «Торговля». (6) Он сообщает, что выполнил свое начальное задание «отремонтировать 4 реликвии за одно действие», что приносит ему репутацию.



Влияние

Влияние — это фиксированный ресурс в Everstone. Каждый игрок начинает игру с 15 единицами влияния на своей резервной площадке. Влияние можно использовать следующими способами:

1 Для ремонта ресурсов — ремонт многих реликвий требует затрат влияния. Влияние, потраченное на ремонт реликвий, размещается в текущем местоположении жетона вашего каравана.

(а) Если ваш жетон каравана находится в месте исследования, то размещенное там влияние будет давать вам бонус всякий раз, когда это место активируется, когда ЛЮБОЙ игрок совершает там действие «Исследование». Каждое место исследования может вместить до 4 жетонов влияния. Если вам когда-либо понадобится разместить жетон влияния в месте исследования, где уже есть 4 жетона, переместите потраченные жетоны в свой пул влияния. Жетоны в вашем пуле влияния могут быть использованы после того, как все влияние с вашего резервного игрового поля будет удалено.

(б) Если ваш жетон каравана находится в Игнису, то оказанное влияние даст вам Немедленная награда. В Игниси есть 9 ячеек влияния, каждая из которых может вместить один жетон влияния. Они сгруппированы по 3. Вы МОЖЕТЕ разместить жетон влияния в любых 3 из этих групп, но он должен быть размещен в следующей свободной ячейке, ближайшей к Игнису.

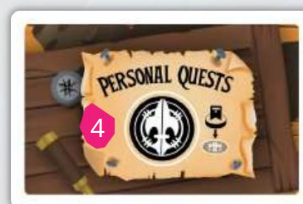
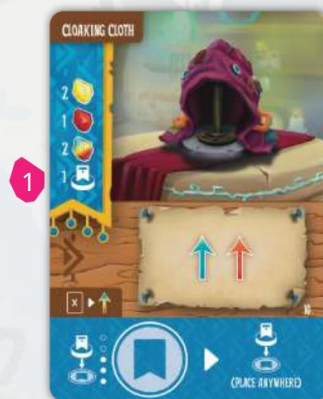
Если все 9 ячеек в Игниси заполнены, верните все жетоны влияния их владельцу. Ячейки можно заполнить снова.

2 Для активации действий синих реликвий — многие действия синих реликвий требуют размещения жетонов влияния. Каждая синяя реликвия может быть активирована только один раз за ход. Закрашенные кружки слева от места для жетонов влияния на реликвии указывают, сколько жетонов влияния она может вместить.

3 Чтобы получить репутацию на фиолетовых реликвиях: фиолетовые реликвии приносят репутацию, если вы можете потратить необходимые средства слева от стрелки. Также у вас должно быть достаточно влияния, чтобы разместить его справа от действия реликвии. Чтобы снова активировать фиолетовые реликвии, вам нужно найти способ удалить жетон влияния.

4 Для выполнения заданий и глобальных достижений: при выполнении задания переверните карточку, поместите очко влияния на отметку репутации и продвиньтесь по шкале репутации. При получении глобального достижения поместите очко влияния на отметку репутации и продвиньтесь по шкале репутации. Каждое глобальное достижение можно получить только один раз за игру.

При расходовании влияния могут возникать ситуации на поздних этапах игры, когда вам нужно потратить влияние, но на вашей доске резерва его нет. В этом случае вы можете использовать потраченное влияние для выполнения заданий и глобальных достижений. Сначала используйте влияние в локациях исследования. Если у вас нет влияния в локациях исследования, вы можете использовать его в Игниси.



Резервные продления

Продление резерва можно получить различными действиями во время игры.

ПРИ ПОЛУЧЕНИИ - (1) Добавьте пристройку резерва лицевой стороной вверх к открытому пространству мастерской. Теперь у вас есть возможность немедленно разместить до 5 дополнительных ресурсов. Резервные расширения считаются реликвиями и подчиняются любым способностям, применимым к реликвиям. Вы не можете разместить карту реликвии поверх них.

(2) Рабочая зона мастерской, расположенная в том же помещении, что и резервное расширение, остается доступной для использования, пока у вас есть резервное расширение на этом месте, но в каждой рабочей зоне мастерской может находиться только одно резервное расширение.

(3) При выполнении действия «Ремонт» вы можете потратить 3 желтых ресурса, чтобы перевернуть резервное расширение и спрятать его под место, где оно хранилось. Ваше рабочее пространство снова становится доступным для хранения реликвий. (4) В скрытом состоянии у вас остается только 3 места для хранения ресурсов.

Ресурсы могут свободно перемещаться между вашим резервом и его расширениями. Если в результате использования резервного расширения у вас окажется больше ресурсов, чем вы можете вместить, верните излишки ресурсов в общий резерв.

Реликвии шахтера

Реликвии шахтера можно получить, совершая различные действия во время игры.

ПРИ ПОЛУЧЕНИИ - Вытяните верхнюю карту из колоды реликвий шахтера. (1) Если у вас есть 2 желтых ресурса, вы можете потратить их, чтобы перевернуть реликвию. У вас больше не будет такой возможности. (2) Вы можете посмотреть, какое преимущество дает улучшенная версия, здесь.

После того, как вы решили, тратить желтые ресурсы или нет, спрячьте артефакт шахтера под свою мастерскую. Вы можете выбрать любое действие, чтобы спрятать его под ним.

Если вы поместите его под действие, которое совершаете в этом ходу, реликвия шахтера станет доступна для использования в этом ходу. В базовой игре Everstone существует 6 различных типов реликвий шахтера. При получении реликвий шахтера доступна только верхняя карта колоды реликвий шахтера.

Задания — это единственная скрытая информация в Eve.

Начальные и личные задания являются уникальными способами завоевать репутацию. игра.

Задания — это единственная скрытая информация в Everstone. Они предоставляют уникальные способы завоевать репутацию во всем мире.

1. Требование удовлетворенности

2. Пример выполнения задания

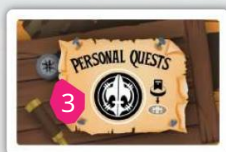
3. Место для жетона влияния после завершения.

4. Номер задания

Анатомия карты задания:

1. Требование удовлетворенности

2. Пример выполнения



Модернизация караванов



Улучшения для каравана можно получить, совершая различные действия в ходе игры.

ПРИ ПОЛУЧЕНИИ - Вытяните верхнюю карту улучшения из колоды улучшений каравана. Каждое улучшение имеет два разных действия, из которых вы можете выбрать улучшение своего каравана. (1) На одной стороне находится значок, указывающий на конкретное действие, которое необходимо улучшить; (2) другая сторона может быть улучшена до любого действия. После того, как вы выбрали желаемое улучшение, (3) поместите карту над вашей мастерской, над действием, которое вы хотите улучшить, чтобы вы видели только то действие, которое предоставляет карта.

Вы можете установить только **ОДНО** улучшение для каравана над каждым основным действием.

Когда вы повышаете свой рейтинг на 4 или более пунктов по шкале репутации, вы получаете улучшение для каравана.

Действия по улучшению каравана выполняются перед основным действием в ваш ход.

Необычные значки



Переместите реликвию.

Это действие позволяет переместить любой артефакт из вашего каравана в новое место. Артефакт должен оставаться в том же месте, где он был изначально. (Если ремонт начался в вашей мастерской, он должен оставаться в вашей мастерской. Если ремонт начался под ковриком в вашей мастерской, он должен продолжаться под ковриком в вашей мастерской.)



Попытайтесь обнаружить реликвию.

Это действие потенциально позволяет вам получить верхнюю карту колоды рынка. Бросьте три кубика урожая и попытайтесь подобрать комбинацию открытий, соответствующую верхней карте колоды рынка. реликвии, если она напечатана на основном игровом поле над выбранной реликвией.

В этой попытке вы можете использовать бесплатный инструмент, но не можете использовать действие Harvest Workshop.



Купите реликвию на рынке.

Это действие позволяет вам получить одну из открытых реликвий на рынке и добавить её на свой игровой коврик. Вы должны будете оплатить рыночную стоимость

Конец игры

Когда игрок набирает 10 очков на шкале репутации, игра завершается. Игроки ходят по очереди, пока все игроки не сделают **ОДИНАКОВОЕ КОЛИЧЕСТВО ХОДОВ**. (Если игрок справа от первого игрока объявляет об окончании игры, дополнительные ходы не производятся.)

Побеждает тот, кто продвинется дальше всех по шкале репутации! (Примечание: игрок, запустивший финал игры, может в итоге не выиграть.)

В случае выпадения «е», побеждает тот, кто первым достиг наивысшего места на шкале влияния среди игроков, получивших «е». Если же «е» всё ещё выпадает, игроки, получившие «е», делят победу.

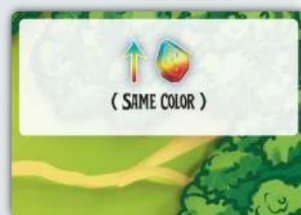
Приложение с плитками жителей деревни



Потратьте 5 желтых ресурсов, чтобы вытянуть 3 реликвии. Вы бесплатно найдете одну, одну сохраните в своей мастерской, а одну вернете на верхнюю карту колоды.



Потратьте 2 красных ресурса. Получите награду за продажу одной из реликвий на рынке, затем переместите реликвию в зону сброса.



Потратьте любые ресурсы и продвигайтесь по соответствующей шкале влияния.

Это действие можно получить только один раз.



Потратьте 4 синих ресурса, чтобы получить улучшение для каравана.



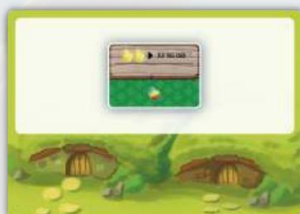
Вытяните из колоды реликвию, получите любой ресурс по своему выбору и вернитесь на одну из шкал влияния.



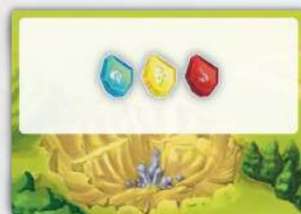
Потратьте желтый ресурс, чтобы получить персональное задание.



Получите продление резерва и добавьте его в свою мастерскую.



Получите артефакт шахтера с вершины колоды артефактов шахтера.



Получите синий, желтый и красный ресурс.



Выбросьте 3 реликвии из своей мастерской, чтобы получить очко репутации. (При этом бонусы за выброс выброшенных реликвий не начисляются.)
ИЛИ
Вытяните карту из колоды реликвий.



Продвиньтесь на 3 клетки вниз по шкале влияния и получите очко репутации.
ИЛИ
Переместите жетон влияния из резерва или реликвии в пул влияния.



Потратьте 6 одинаковых ресурсов, чтобы получить очко репутации.
ИЛИ
Получите 2 любых ресурса.

Варианты игры

Награды Ignis

Награды Игниса — это простой модуль, входящий в базовую игру Everstone: Discovering Ignis, который меняет доступные действия при использовании действия «Торговля». Во время подготовки к игре случайным образом выберите 2 очка и используйте их, чтобы закрыть стандартные награды Игниса, напечатанные на основном игровом поле.



Потратьте любые ресурсы и продвигайтесь по соответствующей шкале влияния.



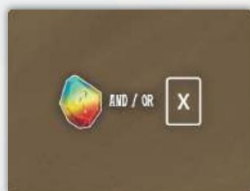
Получите 2 ресурса любого типа.



Возьмите реликвию с верхней части колоды и добавьте её в свою мастерскую.



Сдвиньтесь на 1 клетку назад по шкале влияния (получив бонус, на который вы попали) и продвигайтесь на одну из двух других шкал (получив бонус, на который вы попали).



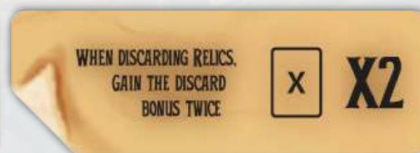
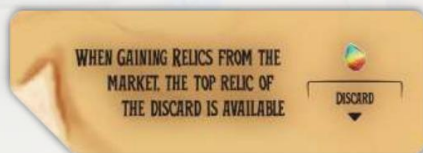
Вы МОЖЕТЕ получить любой ресурс. Вы МОЖЕТЕ выбросить реликвию из чтобы ваша мастерская получила бонус за сброс.



Получите любой ресурс. Попробуйте найти реликвию, бросив кубики Урожая. Бесплатный инструмент доступен для использования. Урожай
Возможность использования мастерской НЕдоступна.

Плитки навыков торговца

Модуль «Навыки торговца» предоставляет игрокам асимметричные возможности для использования в игре. Во время подготовки к игре случайным образом распределите по одному навыку между игроками. Этот модуль будет лежать на вашем резервном игровом поле.



Расширенные настройки игры

В течение первых нескольких партий в Everstone мы рекомендуем использовать следующие настройки во время подготовки. (1) После получения 3 реликвий каждому игроку раздается 1 реликвия, а затем остальные передаются игроку слева.

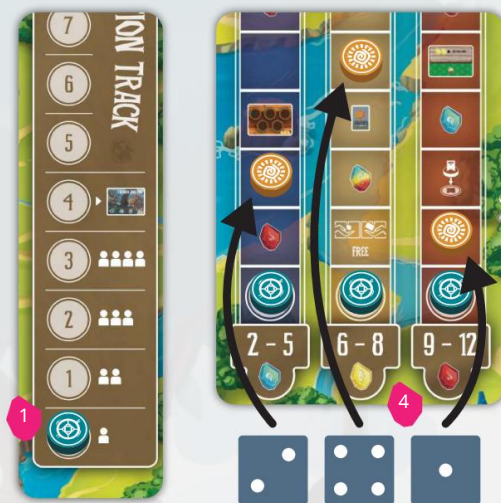
Продолжайте, пока у каждого игрока не окажется по 3 карты. (2) Раздайте каждому игроку по 2 личных задания и выберите одно, которое останется у вас ПОСЛЕ того, как будут разыграны начальные реликвии.

Одиночная игра

Настраивать

При игре в Everstone в одиночку настройте игру для двух игроков, внося следующие изменения:

- 1 Разместите свой токен на отметке 0 на шкале репутации.
- 2 Прежде чем выбрать запасной коврик, переверните все коврики и выберите, с каким «противником» вы хотите играть. Теперь выберите запасной коврик из оставшихся и поместите выбранного противника слева от него.
- 3 Получите 8 жетонов влияния, соответствующих цвету выбранного вами противника.
- 4 Разместите 3 таких жетона на дорожках влияния, бросив кубик для каждого из них, и поместите их на выпавшее значение.
- 5 Разместите оставшиеся 5 жетонов влияния на 5 пронумерованных клетках на игровом поле для одиночной игры.



Обзор игрового процесса

При игре в Everstone в одиночку вы будете следовать той же структуре ходов, что и в соревновательной игре (см. Структура ходов, стр. 6). После завершения каждого хода вы будете сдвигать верхний жетон влияния на игровом поле для одиночной игры вправо и выполнять действие, расположенное рядом с только что перемещенным жетоном.

После того, как вы переместите последний жетон вправо, вы сбросите жетоны (описано на каждом игровом поле для одиночной игры). Каждый «противник» сбрасывает жетоны по-разному, но по той же схеме: (1) перемещение верхнего жетона влияния на основное игровое поле, (2) проверка, закончилась ли игра, и (3) перемещение оставшихся жетонов на игровом поле для одиночной игры.

Как победить

Чтобы выиграть одиночную игру, вы должны набрать 10 очков репутации до того, как с игрового поля будет удалено 4 жетона влияния. В стандартной игре у вас есть 14 ходов, чтобы набрать 10 очков репутации. Если это покажется вам слишком сложным, поместите 6-й жетон влияния на игровое поле во время подготовки (6). Это продлит игровой процесс до 18 ходов.

Действия противников

В одиночной игре ваш противник совершит 3 действия, чтобы изменить состояние игрового поля каждый ход.



Бросьте кубик и переместите жетон каравана по часовой стрелке вокруг локаций исследования, количество которых равно выпавшему значению кубика. Локация, на которой она остановится, активирует свой бонус локации, если там есть влияние. Если одиночный караван попадает на вашу клетку, получите бонус локации и переместите свой караван обратно в Игнис. Если жетон одиночного каравана начинает движение в Игнисе в этом действии, переместитесь в указанную локацию в качестве первого действия, прежде чем продолжить перемещение жетона по часовой стрелке.

Откажитесь от бесплатного
Рыночная карта

Переместите карту реликвии из свободного поля рынка в зону сброса. Сдвиньте оставшиеся реликвии вправо и добавьте новую реликвию из колоды реликвий на свободное поле рынка.

Жетон одиночного каравана НЕ перемещается во время этого действия.



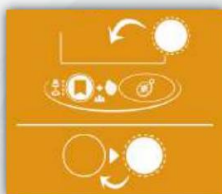
Переместите жетон влияния каждого противника на одну клетку вверх по всем трем дорожкам влияния. Если какой-либо из жетонов не может совершить допустимое перемещение, он не будет выполнен двигаться.

Содержание противника

Хотя основная структура игрового процесса остается неизменной для каждого противника, способ перезагрузки каждой доски немного отличается.

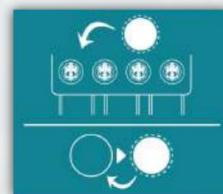
Тилли

Когда Тилли пытается сбросить свой игровой коврик для одиночной игры, она переворачивает жетон жителя в локации, где находится, и помещает верхний жетон влияния с этого коврика на перевернутый жетон. Эта локация для исследования становится недоступной. Если Тилли находится в Игнисе (из-за того, что вы её задели), жетон не перевернется, и жетон влияния просто будет удален из игры.



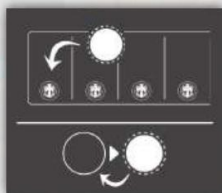
До

Когда Ним собирается перезагрузить свой игровой коврик, она помещает верхний жетон влияния на самый свободный участок коврика поверх дорожек влияния. Если все 4 участка закрыты, а игра не закончена, жетон влияния просто удаляется из игры.



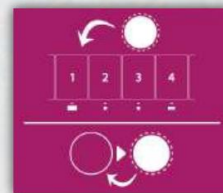
Гризли

Когда Гриззал будет сбрасывать свой игровой коврик, он поместит верхний жетон влияния на самый свободный участок для глобальных достижений. Если все глобальные достижения закрыты и игра не закончена, жетон влияния просто будет удален из игры.



Этель

Когда Этель собирается перезагрузить свой игровой коврик для одиночной игры, она переворачивает самый нижний открытый артефакт на рынке и помещает верхний жетон влияния игрового коврика на перевернутую карту. Это место на рынке больше недоступно.



Особая благодарность:

Пол Деннен, спасибо вам за создание Dune: Imperium. Именно эта игра вдохновила меня серьезно заняться разработкой игр.

Джейми Стермайер, спасибо вам за то, что используете свою платформу для того, чтобы вдохновлять и поддерживать будущее этого хобби. Огромное количество контента, который вы опубликовали за последнее десятилетие, дает ценные ориентиры всем, кто хочет погрузиться в мир разработки игр.

Неоднозначность игры

Карты реликвий Everstone были созданы и сбалансированы с помощью электронной таблицы, основанной на стоимости одного жёлтого ресурса. Все карты имеют определённый диапазон значений, чтобы каждая реликвия оставалась востребованной. С более чем 75 уникальными реликвиями, варианты последовательности их получения практически бесконечны. Ограничения на действия с реликвиями и награды за продажу, а также сотни часов работы были потрачены на устранение любой неопределённости в последовательности действий, но в ходе игры могут возникать моменты неопределённости. В этом случае мы рекомендуем использовать следующие правила:

- Перед переходом к следующему действию в цепочке необходимо полностью завершить каждое отдельное действие.
- Немедленно заполните ряд товаров на рынке после того, как оттуда будет изъят какой-либо артефакт.
- Бонусы, покрываемые жетонами влияния, начисляются немедленно после размещения жетона.
бонус

Справочник по иконографии

Типы ресурсов



Синий Желтый Красный

Дикий

Бесплатные инструменты



Увеличить значение игровой кости на единицу.



Подбросить игровую кость.



Уменьшить значение игровой кости на единицу.

Движение трека влияния



Синий

Желтый

Красный

Любой

Вниз Любой

Действия



Купите реликвию на рынке.



Нарисуйте реликвию



Переместите реликвию в свой караван.



Отбросить Реликвию



Разместите жетон влияния



Попытка обнаружить реликвию



Продать Реликвию



Храните А Реликвию

Типы карт



Реликвия шахтера



Расширение резерва, обновление каравана, личный квест



CARAVAN UPGRADES



PERSONAL QUEST

Условия игры

Мусор: Удалите артефакт из игры.

Сброс: Переместите карту в верхнюю часть списка сброса и получите бонус за сброс реликвий.

Возврат: Поместите реликвию на верхнюю часть колоды реликвий.

Открытие: Вытяните верхнюю карту колоды реликвий и немедленно продайте её или спрячьте под свою мастерскую.



Бартер



Исследовать



Урожай



Ремонт