

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС



1. СЕЗОН ТУМАНА

1. Вытянуть 3 карты проклятий. При игре в 3-ем, после первого года вытягивается 2 карты
2. Перевернуть жетоны регионов, указанных на новых проклятиях. При игре в 2-ем, разместить проклятия в соответствующих регионах.



2. СЕЗОН ВОЗГОРАНИЯ

Выполнить одно действие на выбор:

Размещение

1. Разыграть карту свечи с руки в ячейку планшета игрока, заплатив ее стоимость
2. Выставить свечу в регион с замком
3. Применить свойства на разыгранной карте
4. Взять новую карту свечи из колоды

Манёвр

1. Сбросить карту с руки в личный сброс
2. Передвинуть любую свечу или замок на 1 территорию
3. 1. Если на территории, куда совершено передвижение, нет пламени земли активного игрока, выставить пламя земли и применить свойство территории.

или

- 3.2*. Если на территории есть Жетон Разведки, забрать его себе.
4. Повторить шаги 2 и 3. Можно использовать ту же фигуру.

Если передвижение выполнено свечой, то можно убрать у нее один огонек и сделать еще одно передвижение этой свечей по правилам маневра.

Игрок может спасовать вместо действия. Если в одном раунде спасовали все игроки, то наступает сезон войн.

ЖЕТОНЫ РАЗВЕДКИ*

Игрок может в любой момент раскрыть и использовать Жетон Разведки как дополнительную часть любого своего действия во время Сезона Возгорания, но не более, чем 1 Жетон Разведки за действие. Разыгранный жетон положить рядом с игровым полем.

ПОГАСШЕЕ ПЛАМЯ ЗЕМЛИ

Владелец погашенного пламени земли может разместить его в зону проклятий, чтобы увеличить шанс контроля над проклятием, или поместить его в запас. При игре в 2-ем владелец погашенного пламени может переместить проклятие на 1 территорию.

КОНТРОЛЬ МОСТОВ*

Мост - не регион.

Когда Замок или Свеча перемещается по Мосту, можно заплатить 1 золото для его контроля. Разместите на нём пламя земли игрока (оно не даёт боевой силы). Только он может использовать этот Мост.

Погасить пламя земли на Мосту во время сражения нельзя.

Погасивший пламя земли на Мосту игрок ставит там своё пламя земли, возвращая погашенное в запас соперника (им нельзя повлиять на Проклятия).



РОЛИ СВЕЧЕЙ



При передвижении можете перепрыгнуть одну территорию.



При передвижении можете перейти с одной территории на другую с таким же символом.



При входе на территорию, вытолкните свечу соперника с этой территории на соседнюю.



ХРАМЫ



Получить 4 ПО при строительстве или разрушении храма



В регионе с этим храмом во время сражений побеждает, тот чья боевая сила меньше



В регион с этим храмом нельзя помещать проклятие.

СТОРОЖЕВЫЕ БАШНИ*

Сторожевая башня - отдельная территория своего Региона.

В ней может находиться только 1 Замок или Свеча (Воин может вытолкнуть Свечу соперника из неё). При её активации можно выполнить любое свойство её региона.

Погасить пламя земли или свечи в Башне можно **только** в Сезон войн.



3. СЕЗОН ВОЙН

ПОДГОТОВКА К ВОЕННЫМ ДЕЙСТВИЯМ

1. Взять карты тактики в руку и перевернуть планшет войны на боевую сторону.
2. Распределить контроль над проклятиями. При игре в 2-ем пропустите пункты 2-4
3. Разместите проклятия в регионах
4. Примените эффекты проклятий

ВОЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Проведите сражения, начиная с региона номер которого, соответствует карте самого левого проклятия. Кроме тех, чей жетон перевернут цифрой вниз. При игре в 2-ем сражения происходят только в регионах с проклятием.

1. Разместить карты тактики на планшете войны
2. Вскрыть карты тактики одновременно
3. Согласно очередности хода участники сражения могут нейтрализовать карты тактики любого соперника
4. Согласно очередности хода участники сражения применяют эффекты карт тактики
5. Подсчитать боевую силу и определить победителя
6. Победитель получает: 4 ПО в I году, 8 ПО во II, и 12 ПО в III
7. Определить новую очередность хода. Если победитель среди участников сражения был первым, то он становится среди участников последним.

При игре в 2-ем карты тактики после любого применения возвращаются в колоду тактики

ОКОНЧАНИЕ ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ

1. Перевернуть планшет войны и поместить на него карты тактики
2. Поместить разыгранные карты свечей под низ колоды свечей
3. Убрать с поля свечи
4. Перевернуть все жетоны регионов цифрой вверх
5. Сбросить карты проклятий их убрать их с поля. При игре в 2-ем это касается только первых двух проклятий
6. Забрать в руку карты свечей из личного сброса.

ПЕРЕДВИЖНЫЕ МОСТЫ*

Купив Передвижной Мост в Кузнице, игрок должен разместить его на море, смежным со своей территорией, и поставить на него своё пламя земли.

Получая контроль над Передвижным Мостом соперника, игрок должен захватить или уничтожить его (при уничтожении Мост убирается в запас).



КАРТЫ ТАКТИКИ, СВЕЧЕЙ И ПРОКЛЯТИЙ

Карты тактики и проклятий действуют на регион, а карты свечей могут быть применены везде. Число показывает, сколько раз можно применить свойство.



Применить свойство одной своей свечи повторно.



Зажечь огонь: добавить огонь на свечу или разместить пламя земли



Погасить огонь: убрать огонь на свече или пламя земли у соперника. Если это проклятие, то у любого игрока



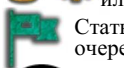
Переместить 1 свечу в любое место



x2 При победе хотя бы над 1 соперником ПО за победу удваивается



Построить храм в регионе или улучшить замок бесплатно



Стать первым в очередности хода



Перевернуть: перевернуть лицом вниз и забрать себе ранее разыгранный жетон разведки*



Выбрать любую Улучшенную карту Свечи из колоды и заменить ею одну из карт Свечи в своём сбросе. Остальные вернуть в колоду. Перемешать колоду.



Погасить всё пламя земли на передвижных мостах



Стоимость в воске



Стоимость в золоте



Разрушить храм



Получить ПО



4 Сила этого проклятия 4



Погасить пламя земли в регионе



Забрать себе у соперника 1 любой ресурс



Забрать себе у соперника 1 жетон разведки*



Забрать у соперника улучшение с планшета Дома*



ТЕРРИТОРИИ



Влияние на проклятие: добавьте пламя земли к любой карте проклятия за каждую такую территорию, где есть ваше пламя земли.



Казарма: возьмите одну карту тактики с планшета тактики за каждую такую территорию, где есть ваше пламя земли.



Шахта: возьмите 1 любой ресурс из запаса за каждую такую территорию, где есть ваше пламя земли.



Таверна: возьмите одну карту свечи за каждую такую территорию, где есть ваше пламя земли. Верните под низ колоды столько же карт свечей.



Портал: сделайте 1 перемещение свечой или замком за каждую такую территорию, где есть ваше пламя земли



Кузница: постройте храм (2 золота) или улучшите замок (1 золото за год) за каждую такую территорию, где есть ваше пламя земли или купите Мост* (1 золото).



ЗАМКИ



Когда размещаете свечу, украдите 1 ресурс



Ваш исследователь может пропускать еще 1 территорию



Когда размещаете свечу, получите 1 ПО



Когда размещаете проклятие, возьмите 1 карту тактики



Когда размещаете свечу, зажгите 1 огонь



Когда размещаете свечу, погасите 1 огонь



У ваших проклятий +1 к боевой силе



Покупая передвижной мост, не плати за него



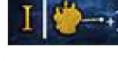
Купив это улучшение, перемести до 3 пламя земли с территории на соседнюю



Когда размещаете храм, получите 1 ПО



У вашего замка +1 к боевой силе



Ваш воин выталкивает на +1 территорию



Со II года у ваших проклятий +1 к боевой силе



В конце игры получите по 2 ПО за каждую контролируемую территорию с таким символом



Со II года, купив это улучшение, получи по 3 ПО за каждую контролируемую Башню (раз за игру)



Со II года у вас на одну контролируемую территорию с таким символом больше, при условии, что вы контролируете хотя бы 1 такую территорию



Со II года, при размещении храма, зажгите 1 огонь



В конце игры получи по 1 ПО за шахту под контролем



Со II года, при размещении храма, погасите 1 огонь



С III Года, Замок может выталкивать Свечи (как Воин)



С III года, при розыгрыше карты тактики зажги огонь



С III года, при розыгрыше карты тактики, погаси огонь



С III года, сыграв карту тактики, украдите 2 ресурса



С III года у ваших проклятий +1 к боевой силе



В конце игры получите 1 ПО за каждый ваш ресурс



В конце игры получите 1 ПО за каждую вашу карту тактики



В конце игры получи 1 ПО за каждое ваше пламя свечи



С III года, купив это улучшение, получи по 3 ПО за каждый контролируемый Мост (раз за игру)



ГИЛЬДИЯ МАСТЕРОВ-ИНЖЕНЕРОВ



ОРДЕН СЕЯТЕЛЕЙ



ХИМЕРА



Когда сбрасываете карту при действии «Маневр», выполните действие территории «Кузница»



Когда размещаете свечу, можете поместить ее на любую территорию



Ваши свечи при движении могут, пропускать территории с Жетонами Разведки



Начиная со II года при размещении свечи украдите 1 ресурс



Начиная со II года при размещении, зажгите 1 огонь



Начиная со II года, ваш Исследователь может делать 2 прыжка вместо одного.



Начиная с III года при розыгрыше карты тактики, получите 1 ПО



В конце игры получите по 2 ПО за каждую территорию с этим символом под вашим контролем



В конце игры получите по 1 ПО за каждую территорию с Казармами под вашим контролем



РЫЦАРИ СВЕТА



КОВЕН «НОВАЯ ЖИЗНЬ»



КЛАН ЗОЛЫ



При строительстве или разрушении храма, можете передвинуть 1 свою свечу



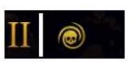
Когда берете карту свечи, возьмите 3 карты, выберите 1, остальные сбросьте



Ваши свечи при движении могут пропускать территории с вашим пламенем земли



Начиная со II года у вас на одну территорию с казармой больше



Начиная со II года у вас на одну территорию с влиянием на проклятие больше



Начиная со II года у вас на одну территорию с таверной больше



В конце игры получите 1 ПО за каждое ваше пламя земли



Начиная с III года у ваших проклятий +1 к боевой силе



Начиная с III года ваши воины выталкивают на дополнительную территорию



ВСЕ ДОМА



Когда ваш замок входит на территорию действием «Маневр», можете погасить 1 огонь на этой территории