

Matthew Dunstan

RELIC RUNNERS

Древние реликвии дремали в самых темных уголках джунглей с незапамятных времен. Но стоило обмолвиться слову об их обнаружении, археологи всего мира бросились на их поиски...

Отставной университетский профессор, напыщенный исследователь, стройная (но смелая) наследница и бывший капитан армии - все хотят быть первыми, чтобы получить сокровища!

В игре "Гонка за реликвиями" вы - бесстрашный исследователь, путешествующий по джунглям в поисках утраченных храмов, полных забытых сокровищ и реликвий. Вооружившись ничем более верным, чем пробковым шлемом и держа нос по ветру в поисках редких предметов старины, вы будете исследовать развалины храмов и святынь и участвовать в гонке, чтобы найти самые большие сокровища!

DAYS OF
WONDER



2-5



10+



40-80'

КОМПОНЕНТЫ

- ◆ 1 игровое поле, представляющее собой Базовый лагерь исследователей и окружающие джунгли
- ◆ 5 наборов исследователя - красный, зеленый, синий, желтый и черный, включающие:



Миниатюра исследователя



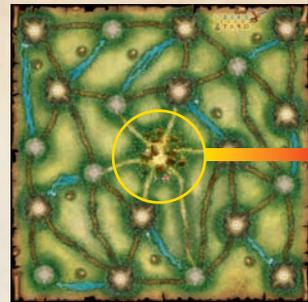
Диаграмма исследователя с мужским характером на одной стороне и женским на другой



10 Дорожек



3 ящика инструментов



Игровое поле

Базовый лагерь

- ◆ 24 круглых зеленых тайлов руин

- ◆ 20 цветных наборов тайлов Храмов: 8 фиолетовых, 6 синих и 6 бежевый; каждый состоит из 3 тайлов одного цвета: 1 большой (1-й уровень), 1 средний (2-й уровень) и 1 маленький (3-й уровень)

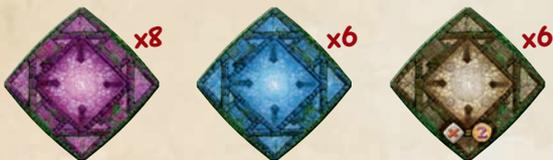


Руины

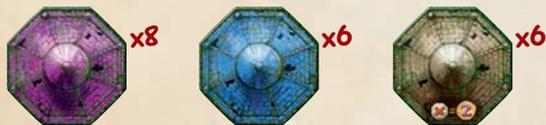
1-й уровень



2-й уровень



3-й уровень



- ◆ 20 реликвий:



8 Священных изумрудных жаб



4 Бежевых хрустальных черепов



4 Синих райских птицы



4 Фиолетовых гримасничающих рож

- ◆ 25 пайков

- ◆ 10 Жетонов инструментов



- ◆ 79 Победных монет - каждый раз, когда вы набираете победные очки (ПО) в течение игры, возьмите соответствующее число победных монет, разменивая при необходимости. Храните их лицом вниз, чтобы их значение оставалось невидимым от других игроков до конца игры.

Пайки Жетон инструментов



Победные монеты



Инструменты

Дорожки

Диаграмма

Таблица

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- ◆ Расположите игровое поле в центре стола как на иллюстрации.
- ◆ Положите руины **1**. Сформируйте 8 стопок по 3 тайла руин в каждой, размещая каждую на соответствующем месте на игровом поле. При игре вдвоем поместите по 2 тайла в каждое место вместо 3 и уберите оставшиеся обратно в коробку - они не потребуются.
- ◆ Теперь установите фиолетовые, синие и бежевые храмы **2**:
 - Случайно вытяните 4 больших, 4 средних и 4 маленьких



Перед первой игрой

Для вашей первой игры не используйте бежевые и фиолетовые храмы, помеченные красным символом; они имеют более продвинутые эффекты. Следуйте всем остальным начальным инструкциям, размещая цветные храмы как на иллюстрации.



Стандартная

В будущих играх вы можете попробовать полурандомную расстановку, пытаясь случайно поместить приблизительно по 1 храму каждого цвета в каждый квадрант на поле. Так как распределение храмов на поле не симметричное, ваши квадранты будут намеренно слегка разбалансированы.

Случайная

Опытные исследователи могут выбрать полностью случайную расстановку без ограничений на расстановку храмов и наличие нескольких храмов одного цвета в одном квадранте. Но всегда имейте на поле 4 храма каждого цвета.

тайла храмов каждого цвета, не смотря на их эффект, и положите все оставшиеся неиспользованные тайлы обратно в коробку, не глядя на них. Это гарантирует разные настройки в каждой игре.

- Сначала положите большие тайлы храмов на игровое поле лицом вниз, случайно размещая каждый на оставшиеся пустые места на поле.

- Повторите эту операцию со средними тайлами, случайно размещая их лицом вниз на большие тайлы того же цвета. В игре для 3, 4 или 5 игроков повторите эту операцию еще раз, размещая маленькие тайлы поверх средних того же цвета. Для игры вдвоем уберите все маленькие тайлы - они не понадобятся.

Теперь вы имеете набор прекрасных цветных храмов, появляющихся из джунглей.

- ◆ Теперь разместите тайлы инструментов цветной стороной вверх на специальные места вдоль рек **3**.
- ◆ Поместите все победные монеты рядом с полем **4**.
- ◆ Каждый игрок берет набор исследователя одного цвета, который включает 1 миниатюру исследователя, 1 диаграмму, 3 ящика инструментов и 10 дорожек.

◆ В первые несколько игр мы рекомендуем придерживаться той стороны диаграммы (мужчины или женщины), которая не содержит специальных свойств. Как только вы приобретете опыт, не стесняйтесь играть с некоторыми - или всеми - исследователями с особыми свойствами. Поставьте миниатюры в базовый лагерь в центре поля, где они начнут игру **5**.

◆ Затем игроки размещают один из трех ящиков внизу таблицы успеха на диаграммах исследователей **6**. Оставшиеся ящики инструментов и дорожки кладутся

на специальные места на диаграмме **7**.

- ◆ Каждый игрок также берет 3 пайка и размещает их на диаграмме **8**. Еще 2 дополнительных пайка для каждого игрока кладутся в базовый лагерь **9**.
- ◆ Игрок, который последним видел реликвии (или посещал святыни или храм, если никто в вашей группе не видел реликвий!) становится первым игроком. Затем игра идет по часовой стрелке.
- ◆ Как только определен первый игрок, переверните верхний тайл каждого фиолетового храма на поле, чтобы определить его силу. В последующих ходах, как только игрок берет верхний тайл фиолетового храма, переверните тайл под ним, чтобы все игроки видели его силу. См. дополнительную информацию на стр. 5.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы играете роль исследователя, спешащего через джунгли, чтобы быть первым и заполучить драгоценные реликвии, скрытые в глубинах давно забытых храмов. В конце игры игрок с максимальным количеством Победных очков, побеждает.

Вы можете получить победные очки за:

- исследование некоторых храмов;
- умело используя вашу таблицу успеха;
- захват реликвий при хорошо продуманных экспедициях.

Заработанные победные очки размещаются лицом вниз (поэтому точная сумма остается секретом для других игроков) до конца игры.

ИГРОВОЙ ХОД

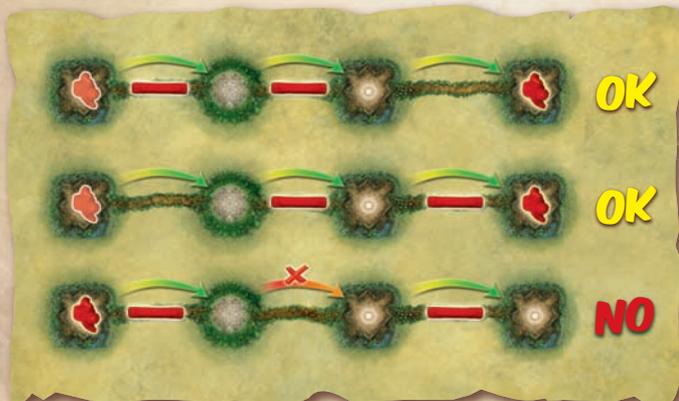
В свой ход вы должны выполнить следующие действия:

1. Движение

Каждый ход вы должны двигать вашего исследователя по тропе. Вы не можете оставаться на одном месте или заканчивать движение в месте, с которого начали ход.

Существует 2 типа троп на карте: Через Джунгли, связывающие 2 соседние локации (Базовый лагерь, руины или храмы) на карте; и Реки, которые аналогичны тропам через Джунгли во всех отношениях, за исключением внешнего вида и того, что когда путешествуете по реке, вы должны перевернуть жетон инструментов, расположенный на Реке, если этот жетон был расположен лицом вверх. См. о переворачивании жетонов инструментов на стр. 7. Где бы мы не упоминали Тропы, мы имеем в виду оба типа троп - за исключением речных жетонов инструментов они играют одинаково.

Каждый ход ваш исследователь **может** двигаться только 1 раз по обычной, незнакомой тропе (т.е. по тропе без дорожек вашего собственного цвета на нем). Кроме того, ваш исследователь **может** начать или продолжить его движение по такой незнакомой тропе, свободно двигаясь вдоль любой непрерывной цепочки дорожек его собственного цвета (до или после такого движения, но не между!). Дорожки игроков показывают знакомство исследователя с конкретной тропой и позволяют свободно двигаться вдоль них.



Вы можете двигаться по тропе или дорожкам только 1 раз за ход, хотя можете пройти через одни и те же руины или храмы несколько раз (при условии, что у вас достаточно дорожек, чтобы достичь этой локации снова без движения вдоль одних и тех же троп).

Однако вам нельзя двигаться через базовый лагерь: в тот момент, когда вы достигнете лагеря в течение вашего хода, вы должны остановиться.

2. Исследование

Как только вы закончили движение, вы можете потратить ваш паек, чтобы исследовать локацию, на которой вы сейчас находитесь.

Если у вас нет пайка, вы не можете ничего исследовать на этом ходу - пропустите эту фазу, пока не вернетесь в базовый лагерь; см. про окончание движения в базовом лагере на стр. 6.

Если у вас есть паек и вы решили использовать его, уберите его с вашей диаграммы в кучку пайков в базовом лагере и выполните действие, соответствующее локации, на которую вы только что зашли:

Руины

Сбросьте верхний тайл руин, на который вы только что зашли, и разместите 1 из ваших дорожек (при условии, что они не кончились у вас) вдоль тропы, подходящей к этой локации. Одна тропа не может иметь 2 дорожки одного игрока вдоль нее; дорожки разных игроков могут сосуществовать вдоль одной тропы, но только для использования их владельцами.



Красный игрок тратит паек, чтобы исследовать руины. Он убирает верхний тайл и делает соответствующее действие, помещая одну из его дорожек на прилегающую тропу.

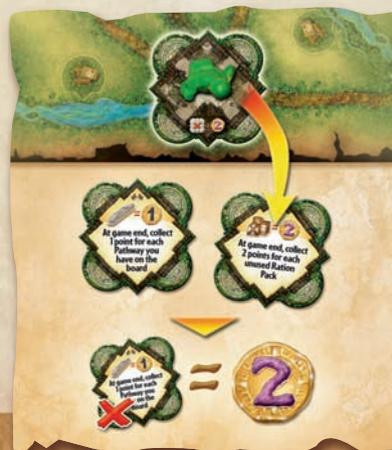
Бежевые храмы

Возьмите верхний тайл бежевого храма, как только вы зашли на него. Переверните его и вслух прочтите его эффект. Затем разместите тайл текстом вверх на вашей диаграмме, чтобы все игроки могли видеть.



Важно: Вы не можете хранить 2 бежевых тайла одного уровня (т.е. одного размера) перед собой; но вы можете хранить бежевые тайлы разных уровней.

Если вы берете бежевый тайл того же уровня, какой есть у вас, вы должны решить, который из двух сохранить, и сбросить другой. Когда возможно, вы еще сможете использовать свойство бежевого храма, который будете сбрасывать, перед его сбросом. Когда выбираете между 2 бежевыми храмами одного уровня, немедленно получите 2 ПО в виде монет как компенсацию за то, что вынуждены сбросить тайл.



Зеленый игрок тратит паек, чтобы исследовать бежевый храм.

Он берет последний (большой) бежевый тайл. Так как он уже имеет большой бежевый тайл перед собой, он должен выбрать, который сохранить, сбрасывает другой и берет 2 ПО.

СПИСОК БЕЖЕВЫХ ХРАМОВ

Бежевые храмы, 1-й уровень

Все бежевые храмы 1-го уровня предоставляют их владельцам бонус (или бонусный ход) в конце игры.



1

В конце игры получите 3 ПО за каждый бежевый храм перед вами, включая этот.



2

В конце игры получите 2 ПО за каждый неиспользованный паек на вашей диаграмме.



3

В конце игры получите 5 ПО за каждую дополнительную реликвию одного цвета в ваших имуществе.



4

В конце игры получите 1 ПО за каждую дорожку, которую вы имеете на поле.



5

В конце игры получите 4 ПО за каждый ящик инструментов на вашей таблице успеха, включая любой ящик внизу этой таблицы.



6

В конце игры сбросьте этот тайл, чтобы сыграть 1 дополнительный ход после того, как последний игрок завершит его ход.

Бежевые храмы, 2-й уровень

Все бежевые храмы 2-го уровня просто выполняют действие и **должны быть сброшены сразу после использования**. Если вы используете этот тайл, вы не получаете 2 ПО компенсации, в отличие от того, когда вынуждены выбрать между двумя тайлами 2-го уровня.



1

Вы можете двигаться по неизвестной тропе в середине вашего движения через сеть дорожек, а не только до или после них.

2

Когда вы исследуете храм, вы можете секретно посмотреть оставшиеся уровни и выбрать любой вместо верхнего.

3

В начале вашего хода пополните ваши запасы пайков до 5 штук, беря пайки из базового лагеря.

4

Когда вы размещаете дорожку, разместите 2 вместо одной, обе примыкающие к вашей текущей локации.

5

Когда вы размещаете дорожку, разместите ее где-нибудь на поле, не обязательно примыкающие к вашей текущей локации.

6

Вместо того, чтобы двигаться, просто переместитесь к храму того же цвета, как тот, на котором вы сейчас. Однако вы не можете переместиться на локацию с реликвией.

Бежевые храмы, 3-й уровень

Все бежевые храмы 3-го уровня с постоянным эффектом, который действует, когда вы выполняете определенные действия.



1

Каждый раз, когда вы размещаете дорожку, получите 1 ПО.



2

Каждый раз, когда вы первый игрок и исследуете руины или храмы, получите 1 ПО.



3

Каждый раз, когда вы набираете ПО при исследовании храма (но не руины или святыни), получите 1 бонусное ПО - когда вы исследуете Голубой храм, вы получаете бонусное 1 ПО, но не раскрываете значение тайла.



4

Каждый раз, когда оппонент передвигает дорожку, уже лежащую на поле на другую тропу, возьмите 1 паек из базового лагеря (максимум 5).



5

Каждый раз, когда вы возвращаетесь в базовый лагерь, возьмите на 1 паек больше, чем обычно (максимум 5).



6

Каждый раз, когда вы покидаете базовый лагерь, переверните 1 жетон инструментов в любом направлении, в любом месте на поле. Это не имеет эффекта на ящики инструментов на

вашей диаграмме - они не двигаются, пока не случится, что вы перевернули последний ящик на карте лицом вниз - см. о переворачивании жетонов инструментов на стр. 7.

Голубые храмы

Возьмите верхний тайл голубого храма, как только вы зашли на него. Посмотрите его значение и разместите лицом вниз рядом с диаграммой, пряча его значение до конца игры. Каждый тайл принесет вам от 2 до 5 ПО - нижние тайлы обычно дают больше ПО.



Черный исследователь тратит паек, чтобы исследовать голубой храм

Он берет верхний тайл, смотрит его и размещает рядом с его диаграммой - этот тайл принесет 3 ПО в конце игры

Фиолетовые храмы

Возьмите верхний тайл фиолетового храма, как только вы зашли на него. Примените его эффект и сразу же сбросьте. Затем переверните фиолетовый тайл ниже этого (если есть), так что его эффект становится видимым всем игрокам. Фиолетовые тайлы имеют следующие эффекты:

СПИСОК ФИОЛЕТОВЫХ ХРАМОВ



1

Немедленно получите 3 ПО.



2

Немедленно передвиньте 1 из ваших ящиков инструментов на 1 дополнительный шаг на вашей таблице успеха. Если у вас не осталось инструментов для передвижения, ничего не происходит.



3

Возьмите 2 пайка из базового лагеря и разместите их на вашей диаграмме (нельзя размещать более 5).



4

Разместите новый ящик инструментов внизу вашей таблицы успеха.



5

Немедленно перейдите в базовый лагерь и возьмите 3 пайка.



6

Переместите 1 из ваших дорожек, которая уже выставлена на поле на любую тропу где угодно на поле.



7

Вы должны выполнить действие прилегающих руин или храма (но не базового лагеря), как если бы это была ваша текущая локация. Обязательно снимите и верхний фиолетовый тайл, И верхний тайл соседней локации.

Если это действие позволяет построить дорожку, вы должны построить ее прилегающей к фиолетовому храму, на котором находитесь. По ходу игры может уже не остаться храмов или руин, прилегающих к фиолетовому храму, на котором вы находитесь. В этом случае, вы все еще платите 2 пайка и сбрасываете фиолетовый тайл, но больше ничего не случается.



8

Переверните до 2 жетонов инструментов где угодно на поле, каждый либо вверх, либо вниз, как желаете. Эти 2

переворота НЕ вызывают движения ящиков инструментов на вашей таблице успеха. Если вы перевернули последний лежащий лицом вверх жетон, то передвиньте 1 из ваших ящиков инструментов на 1 шаг вверх на таблице успеха, как описано на стр. 7.



Желтый игрок тратит паяк, чтобы исследовать фиолетовый храм. После вскрытия верхнего тайла и использования его эффекта, он переворачивает средний тайл, чтобы его эффект был виден всем.



Важно: Не забывайте вскрывать следующий тайл, как только исследовали фиолетовый храм!

Окончание движения в базовом лагере

Когда вы достигаете базового лагеря, возьмите 3 пайка оттуда и разместите их на диаграмме. Это бесплатное действие (не требуется пайков для выполнения) заканчивает ваш ход. Помните, что если вы идете в базовый лагерь, вы немедленно заканчиваете движение там!

Замечание: Вы не можете хранить более 5 пайков на вашей диаграмме.

Святыни

Когда последний тайл руин или храмов снимается с поля (обычно после того, как были исследованы 3 раза, или дважды для игры вдвоем), исследователи обнаруживают святыню и скрытую реликвию, которая находится ниже. Игрок, взявший последний тайл, выполняет соответствующее руинам или храму действие, и ЗАТЕМ размещает реликвию подходящего цвета на место святыни на поле.

Как только реликвия появилась, полностью исследованные руины или храм, которые были до этого, больше не могут быть использованы ни для каких действий. Однако, эта локация еще может быть использована как начальная или конечная точка прибытия экспедиции за реликвиями, одним из самых прибыльных способов получить ПО. Вы все также можете двигаться через это место или останавливаться на нем как обычно.

Зеленая жаба



Бежевый череп



Синяя птица



Фиолетовая рожа



Экспедиция за реликвиями

Когда исследователь начинает его ход на святыне, содержащей реликвию, и заканчивает его движения на другой святыне, содержащей другую реликвию того же цвета, он успешно завершает экспедицию за реликвиями.

Эта успешная экспедиция позволяет ему получить реликвию святыни, где он закончил его движение, и поместить ее на его диаграмму. **Игрок немедленно получает ПО, равное удвоенному числу троп, по которым он шел в этот ход.**

Замечание: В отличие от руин и храмов, когда вы останавливаетесь на святыне, не нужно тратить паяк, чтобы захватить реликвию.



В конце игры каждая реликвия разного цвета на таблице успеха игрока приносит 5 ПО.



Красный игрок стартует из синей святыни, которая содержит Синюю птицу, и движется по одной незнакомой тропе и 3 дорожкам, чтобы достичь вторую синюю святыню с такой же реликвией на ней. В результате этого красный игрок получает 4x2=8 ПО и еще Синюю птицу, которая была на второй святыне, это принесет 5 ПО в конце игры.



Напоминание: Даже во время экспедиции за реликвией, вы не можете двигаться через базовый лагерь

Таблица успеха

В течение игры при движении по тропам со смотрящими вверх жетонами инструментов, ящики инструментов будут двигаться вверх на таблице успеха диаграммы игрока, давая возможность исследователю использовать их для совершения определенных действий.



Ящики инструментов:

- ветка **Мачете** поможет вам исследовать и возобновлять запасы;
- ветка **Компас** облегчит путь через джунгли;
- ветка **Лопата** даст вам дополнительные действия или бонусы.

Каждый игрок начинает игру с 1 ящиком инструментов внизу его таблицы успеха. Другие 2 ящика кладутся в стороне на диаграмме и могут войти в игру позже (с помощью специальных действий фиолетовых храмов или при использовании другого ящика, уже выложенного на диаграмме, для выполнения соответствующего действия 1-го уровня ветки Лопата).

Как только ящик начал двигаться вверх по ветке, он должен оставаться на этой ветке, пока вы не решите использовать его. Несколько ящиков могут подниматься по одной ветке одновременно и даже могут занимать одно место на ветке.

Переворачивание жетонов инструментов



Когда исследователь движется вдоль тропы с неиспользованными (т.е. цветной стороной вверх) жетонами инструментов на ней, он переворачивает их на серую сторону по окончании своего движения, открывая пустые ящики, и немедленно передвигая 1 (или больше) из его пластиковых ящиков вверх на соответствующее число шагов в таблице успеха.

Только ящики, которые уже находятся на вашей таблице успеха или внизу ее, могут двигаться вверх по таблице, а не те, которые еще в резерве. Когда ящик находится внизу таблицы, вы можете двигать его по любой ветке.



Синий игрок движется к руинам. Он движется вдоль тропы с жетоном инструментов, лежащим лицом вверх. После окончания движения он переворачивает жетон и передвигает 1 ящик на его таблице успеха на 1 шаг вверх, если возможно.

Если игрок движется вдоль нескольких троп с неиспользованными (лицом вверх) жетонами на них, он ДОЛЖЕН перевернуть все эти жетоны, используя их для движения ящиков по таблице успеха, пока возможно. Игрок может использовать все жетоны для движения 1 ящика на несколько шагов или для движения нескольких ящиков, если у него уже несколько ящиков на таблице успеха.



Красный игрок движется к храму. Используя свои дорожки, он движется вдоль нескольких троп, проходящих через 2 жетона, лежащих лицом вверх, и 1 - лицом вниз. Он закончил движение и должен перевернуть 2 лежащих лицом вверх жетона, оставляя третий неизменным, а затем передвинуть ящик на таблице успеха на 2 поля вверх.



Переворачивание последнего лежащего лицом вверх жетона инструментов: Когда вы переворачиваете последний жетон, лежащий лицом вверх, на пустую серую сторону, это автоматически перезагружает все жетоны инструментов. Установите снова все жетоны цветной стороной вверх и передвиньте 1 из ваших ящиков вверх на 1 шаг на таблице успеха.

Если это переворачивание последнего жетона произошло во время обычного Движения, вы должны передвинуть 1 из ваших ящиков на 2 шага вверх или 2 ящика на 1 шаг каждый (1 за переворачивание жетона во время движения и 1 за переворачивание последнего жетона).

Использование ящиков

Во время вашего хода вы можете использовать 1 из ваших ящиков для совершения соответствующего действия. Вы можете совершить это действие когда угодно в течение вашего хода, но оно не может прервать другое действие (движение, экспедиция и т.п.).

Когда движение вашего исследователя требует переворачивания нескольких жетонов, это все должно быть сделано сразу. Когда переворачиваются 2 жетона лицом, к примеру, вы НЕ МОЖЕТЕ передвинуть ящик на 1 шаг, затем использовать действие этого ящика перед движением этого ящика обратно на другое место вашей таблицы успеха.

При выполнении действия передвиньте ящик, связанный с этим действием, в низ таблицы успеха. Затем выполните соответствующее действие, все сразу и полностью; если это действие позволяет вам двинуть 2 дорожки, к примеру, вы должны передвинуть 2 дорожки, а не 1! Дорожки должны занять новые тропы, и одна не может передвинуться на тропу, где была другая.



Синий игрок использует этот ящик, чтобы передвинуть 2 из его дорожек куда угодно на поле. Сразу после этого он должен передвинуть этот ящик в низ таблицы успеха.



Вы можете использовать максимум 1 ящик за ход, не имеет значения как много ящиков вы установили на таблице успеха. Поэтому будьте осторожны: если вы имеете несколько ящиков на вашей таблице успеха на финальном ходу игры, вы не сможете использовать все их до конца игры!

ДИАГРАММА



Мачете



Выполните действие храма вашей текущей локации, не тратя паек. Нельзя использовать это в руинах или святынях.



Возьмите 2 пайка из базового лагеря (max 5 на диаграмме).



Немедленно получите 4 ПО за каждую реликвию на вашей диаграмме, даже если они одного цвета.



Компас



Передвиньте 1 вашу дорожку на любую тропу (кроме тех, где вы уже имеете дорожку). Не требуется быть прилегающими к вашей текущей локации.



Передвиньте 2 ваши дорожки на любые тропы (кроме тех, где вы уже имеете дорожку). Не требуется быть прилегающими к вашей текущей локации.



Немедленно получите 2 ПО за каждую дорожку на вашем самом длинном непрерывном пути из дорожек. Непрерывный путь не может проходить через базовый лагерь.



Лопата



Передвиньте ящик из вашего резерва в них таблицы ИЛИ получите 2 ПО.



Разместите дорожку из вашего резерва вдоль тропы, прилегающей к вашему исследователю.



Удвойте все ПО, которые вы получили в этот ход. Если использовали синий храм, покажите тайл, который хотите удвоить, всем игрокам и возьмите соответствующее количество ПО.



Важное замечание: Эффекты некоторых храмов дают ПО за ящики, находящиеся "на таблице успеха". Если ящик больше не находится в резерве таблицы, он считается находящимся в таблице успеха, даже если внизу ее.

КОНЕЦ ИГРЫ

Последний ход наступает, когда определенное количество реликвий было собрано всеми игроками. Это количество изменяется с количеством игроков:

| | | | | | |
|---|--|---|---|---|----|
| Число игроков | | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Число собранных реликвий, вызывающих конец игры | | 7 | 8 | 9 | 10 |

Как только это условие выполнено, каждый игрок играет еще один финальный раз, но кроме игрока который собрал последнюю нужную реликвию и запустил последний ход. Все еще возможно собирать реликвии в этот финальный ход.

ПО (на монетах и синих храмах перед игроками) вскрываются и подсчитываются. Каждый игрок подсчитывает 5 бонусных ПО за каждую реликвию разного цвета и любые другие бонусы (1-й уровень бежевых храмов и т.п.), которые имеет.

Игрок с максимальным ПО побеждает. В случае ничьей побеждает игрок с максимальной суммой реликвий среди спорящих. Если опять ничья, побеждает игрок с большинством разных реликвий.

Пример подсчета очков за реликвии



Days of Wonder Online

Перевод:
Нестеров Михаил
Mefistofel



WWW.DAYSOFWONDER.COM