

# ПРАВИЛА ИГРЫ - ХРАНЕНИЕ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

## ОБЗОР:

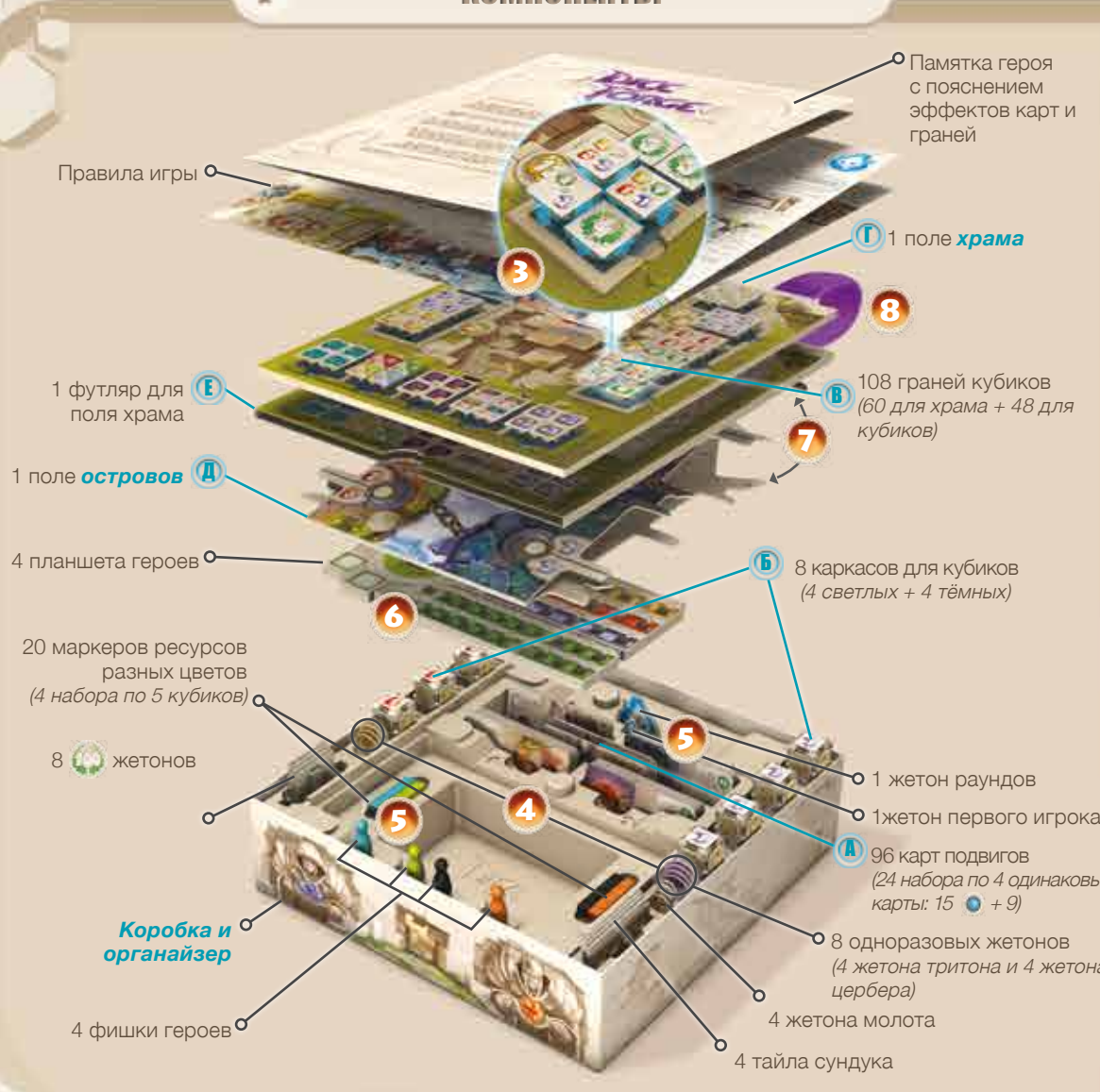
Игроки (герои) бросают свои кубики, чтобы получить **золото** 🟡, **осколки солнца** 🌞 и **осколки луны** 🌙, которые они могут потратить на:  
 - Приобретение новых граней для улучшения своих кубиков,  
 - Совершение героических подвигов.  
 ...И всё это для того, чтобы получить драгоценные очки славы 🏆!

**Экономьте время!**  
 В этой игре правильное складывание компонентов в коробку существенно сократит время подготовки к следующей партии.



## I

### КОМПОНЕНТЫ



## II

### ХРАНЕНИЕ ИГРЫ

После каждой игры складывайте компоненты игры в коробку в следующем порядке:

- 1 Рассортируйте карты подвигов (А) в стопки по 4 одинаковые карты. Положите их в соответствующие места органайзера, разделив их по стоимости и типу (с или без 🟡).
- 2 Соберите кубики (Б) в соответствии с их цветом\* (как показано на рисунке). \*Во время игры цвета каркасов кубиков не имеют значения.
- 3 Остальные грани (В) положите в **храм** (Г) как показано на футляре для поля храма (Е).
- 4 Положите одноразовые жетоны, жетоны молота и тайлы сундука в соответствующие места органайзера.
- 5 Положите фишки героев, счётчик очков, жетон первого игрока и маркеры ресурсов в соответствующие места органайзера.
- 6 Положите планшеты игроков в отведённое для этого место в органайзере.
- 7 Сложите поле **островов** (А) и положите его сверху.
- 8 Вставьте поле **храма** (Г) футляр (Е) и положите его сверху поля островов.



## III

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



### КАРТА ПОДВИГА

**ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА**

- А Очки славы (засчитываются в конце игры)
- Б Эффект карты\*
- В Тип эффекта 🟡 / 🌞 / 🌙
- Г Стоимость совершения подвига

\*У некоторых карт нет эффекта — только очки славы.

**РУБАШКА**

- А Постоянный эффект\*\*
- Б Тип постоянного эффекта 🟡 / 🌞 / 🌙
- Ж Карта подходит для вводной игры

\*\*У некоторых карт нет постоянного эффекта.



### ПЛАНШЕТ ИГРОКА

3 4 резерва:  
 - Резерв золота (от 0 до 12)  
 - Резерв осколков солнца (от 0 до 6)  
 - Резерв осколков луны (от 0 до 6)  
 - Резерв очков славы (от 0 до 99), разделённый на единицы и десятки

И 3 отведённые области:  
 - Для карты подвига «Молот кузнеца»  
 - Для карты подвига «Сундук кузнеца» (дополнительный резерв)  
 - Для жетонов 🟡

И Место для кубиков героя.



## ПАРАМЕТРЫ ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

### I – ПОДГОТОВКА К ИГРЕ С РАЗНЫМ КОЛИЧЕСТВОМ УЧАСТНИКОВ

	4	3	2
Количество игроков			
Количество карт в стопке	4	3	2
Количество граней кубиков в каждом квадрате святилища	4	4	2*
Стартовое золото 🟡 каждого игрока в зависимости от очередности (1-й/2-й/3-й/4-й игрок)	3/2/1/0	3/2/1	3/2
Количество раундов	9	10	9

\* Случайным образом уберите по 2 грани из каждого квадрата святилища.

При игре вдвоём 2 каждый игрок выполняет этап 1 хода («Божественное благословление») дважды в начале каждого раунда — см. «Ход раунда».

### II – ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗНЫХ КАРТ ПОДВИГОВ

После первой игры можно изменить набор карт подвигов, которые будут появляться в игре.

Для этого при подготовке к игре замените от 1 до 9\* наборов карт подвигов с 🟡 от 1 до 9\* наборов карт подвигов с альтернативными.

Например, вы можете заменить наборы 3, 6, 9 и 4 наборами 3, 6 и 4 соответственно.

\*Чем больше наборов вы замените, тем сложнее будет игра.





## ИГРОВОЙ РАУНД

Игра разделена на раунды. В каждом раунде игроки делают по одному ходу, начиная с первого игрока.

## ИГРОВОЙ РАУНД

Ход каждого игрока состоит из 4 последовательных этапов:

## 1 БОЖЕСТВЕННОЕ БЛАГОСЛОВЕНИЕ

Все игроки получают **божественное благословение** **одновременно**\*

*Напоминание: при игре с 2 участниками каждый игрок выполняет это действие дважды.*

ПРАВИЛО

**Получение божественного благословения** : Бросьте оба своих кубика и положите их на соответствующие места планшета **выпавшими гранями вверх**. Примените эффекты двух граней в любом порядке (в большинстве случаев вы будете получать ресурсы).

Это происходит: - во время этапа **1** хода каждого игрока,  
- в случае срабатывания эффекта карты,  
- после **изгнания** героя.

*\*В случае конфликта эффектов некоторых граней кубиков разыгрывайте их в порядке очерёдности, начиная с игрока, который совершает ход в данный момент.*

ПРАВИЛО

**Получение малого божественного благословения** : Выберите и бросьте один из своих кубиков, положите его на планшет выпавшей гранью вверх и примените эффект грани. Малое божественное благословение не является частью этапа **1** хода игрока и происходит только в случае срабатывания эффектов карт.

## 2 АКТИВАЦИЯ КАРТ УСИЛЕНИЯ

Если у игрока есть карты усиления, то в свой ход он может применить эффект каждой карты по одному разу **в любом порядке**.

## 3 ОСНОВНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Игрок, совершающий ход, может выполнить одно из основных действий — А или Б:

## А — ПОДНЕСТИ ДАРЫ БОГАМ

Игрок может взять одну или более (но **строго разные!**) граней из святилища, заплатив за каждую столько золота, сколько указано у квадрата, в котором она лежит. Сразу после этого игрок должен **заменить грани** своих кубиков новыми по своему усмотрению.

ПРАВИЛО

**Замена грани кубика**: Новой гранью подденьте ту, которую хотите заменить в вашем кубике. Вставьте новую грань в пустое место кубика, а старую грань положите рядом со своим планшетом. Затем **положите обновлённый кубик** на свой планшет **новой гранью вверх**.

## Б — СОВЕРШИТЬ ПОДВИГ

1) Игрок выбирает подвиг, который он хочет совершить, и тратит на это столько ресурсов, сколько указано рядом с картой подвига. Затем он **двигает\*** свою фишку на портал у карты этого подвига. Если на этом портале стоит фишка другого игрока, то игрок, совершающий ход, **изгоняет** её.

*\*Если его фишка уже стоит на этом портале, двигать её не нужно.*

*Примечание: Игрок не может совершить подвиг, если в соответствующей стопке нет карт.*

ПРАВИЛО

## Изгнание героя

Если игрок, совершающий ход, двигает фишку своего героя на портал, на котором уже стоит фишка другого героя, то владелец этой фишки **передвигает** её на стартовый портал и немедленно получает **божественное благословение** в качестве компенсации.

2) Игрок берёт верхнюю карту подвига из выбранной стопки и применяет её эффект, если он есть.

3) Затем он кладёт карту **лицевой стороной вниз** рядом со своим планшетом **в одну из трёх стопок**, разделённых по типам эффектов:

Первая стопка: подвиги без постоянного эффекта.

Вторая стопка\* : эти постоянные эффекты активируются в течение игры при выполнении определённых условий (см. памятку игрока).

*Этот эффект встречается на картах, которые не используются для вводной игры.*

*\* При накладывании карт все эффекты должны оставаться видимыми.*

Третья стопка\* : эти постоянные эффекты доступны в течение всей игры и игрок может активировать их во время этапа **2** своего хода. (см. памятку игрока).

## 4 ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Один раз в свой ход игрок может потратить 2, чтобы совершить дополнительное основное действие (А или Б) из этапа **3** выше.

## Конец хода игрока

После этапа **4** ход игрока завершается (вне зависимости от того, выполнил он дополнительное действие или нет).

Ход переходит к следующему игроку слева.

## КОНЕЦ РАУНДА

Когда все игроки сделали по ходу, раунд завершается. Подвиньте счётчик раундов на следующее деление круга раундов и начните новый раунд. Игра завершается, когда сыграны все раунды\*.

*\*9 раундов при игре с 2 и 4 участниками и 10 раундов при игре с 3 участниками.*

## КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

После окончания последнего раунда игра завершается и происходит подсчёт очков.

Все игроки подсчитывают набранное количество на своих картах подвигов и планшете, включая жетоны. Игрок с наибольшим количеством объявляется победителем и занимает заслуженное место среди богов. В случае ничьей игроки разделяют победу.

## ПРИМЕР ХОДА ИГРОКА

1

Все игроки получают **божественные благословения**. Максим выбрасывает на кубиках и и и сразу передвигает маркеры ресурсов на своём планшете.



2

У Максима есть три карты с эффектами. Он решает активировать их в таком порядке:

- 1 «Серебряная лань»: Максим получает **малое божественное благословение** и по его результатам добавляет 1 в свой резерв.
- 2 Первая «Сова стража»: Максим решает добавить 1 в свой резерв.
- 3 Вторая «Сова стража»: Он добавляет 1 в свой резерв.



3

У Максима 9 и он решает преподнести дары богам:

- 1 Он тратит 3, чтобы взять грань с и ещё 3, чтобы взять грань с.
- 2 Так как по правилам Максим не может взять в свой ход одинаковые грани, он тратит ещё 2 на грань с. В общей сложности Максим потратил 8.



Максим решает поставить одну из приобретённых граней в один кубик, а две других грани — во второй.

- 3 Сначала он снимает грань с со своего первого кубика и ставит на его место грань с.
- 4 Затем он кладёт первый кубик на планшет гранью с вверх.
- 5 Во второй кубик Максим вставляет грань с вместо, а затем ставит грань с вместо.
- 6 Второй кубик он кладёт на планшет стороной с вверх.
- 7 Извлечённые из кубиков грани Максим кладёт рядом с планшетом.



4

Максим решает потратить 2, чтобы совершить дополнительное действие.



У Максима есть 5, он решил приобрести карту «Паромщик», которая стоит 4. Портал на соответствующем острове уже занят фишкой героя Саши, который до этого купил карту «Шлем невидимости».

- 1 Максим тратит 4 и ставит фишку своего героя на портал острова с картой подвига «Паромщик».
- 2 Герой Саши **изгнан**: Саша двигает фишку своего героя на стартовый портал и сразу получает **божественное благословение** (Саша бросает кубики и применяет выпавшие эффекты).
- 3 Максим берёт верхнюю карту подвига «Паромщик».
- 4 У этой карты нет мгновенного или постоянного эффекта. Поэтому он переворачивает карту и кладёт её лицевой стороной вниз перед собой в соответствующую стопку.

На этом ход Максима завершается.



## ВАЖНЫЕ ДЕТАЛИ

- Во время игры можно брать и рассматривать свои кубики, но возвращать на место их нужно той же гранью вверх, которой они лежали до этого.

- **Подношение даров богам** — единственный способ заменить грани кубика. Нельзя менять грани кубика местами или вставлять заменённые ранее грани обратно в свой кубик.

- Фишка героя остаётся на портале до тех пор, пока герой не будет **изгнан** или не перейдёт на другой портал.

- При наличии ресурсов и карт подвиг игрок может совершить любой подвиг, включая те, которые он уже совершил, даже в течение одного и того же хода.

- Если вы достигли максимума какого-то из резервов на планшете (, или ), все заработанные сверх резерва ресурсы сгорают.

- Если вы набираете 100 в резерве очков славы на планшете, возьмите жетон, верните маркеры на отметку «0» и продолжайте учить очки.