



ОСКРОВ • ДУХОВ

ТМЕЛЫМ

КРАЙ

ДОПОЛНЕНИЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОДЕРЖАНИЕ

Захватчики оскверняют землю, жадно забирая из неё всё, что только может пригодиться их городам, стадам и далёким империям. Когда паутина жизни разорвётся окончательно, погибнут даже самые сильные из нас. Но есть три обстоятельства, которые помогут нам выжить.

Во-первых, наша сила воли. Наша решимость, наша непокорность, наше непреклонное стремление к цели. За плечами у нас опыт веков, а голоса друг друга воодушевляют нас и дарят надежду. То, о чём мы мечтаем, вполне осуществимо.

Во-вторых, сама земля. Мы делаем её смертельно опасной, непригодной для людей. Мы окутываем её страхом, прячем от глаз смертных, заставляем её застыть во времени, подобно букашке в куске янтаря. Мы повелеваем стаями её диких животных, её ядами и напастями.

В-третьих, даханы. Даже сейчас они проводят тысячу мелких стычек с завоевателями. Они говорят о нашем гневе, встают плечом к плечу, защищая свой народ, и показывают такую отвагу, что мы недоумеем, откуда она берётся. Некоторые из них торгуют с захватчиками, но мы не боимся Третьей расплаты — говорящие с духами шаманы заверили нас, что её не будет. Взамен мы сделаем всё, чтобы помочь даханам и защитить их.

Пусть у нас всё получится.

Вступление	2
Как пользоваться этим дополнением	3
 Состав дополнения	4
 Новые компоненты	6
Поля острова	6
Изменения в подготовке к игре	6
Жетоны из «Ветвей и когтей»	7
Жетоны пустошей	8
Жетоны стихий	8
Карты развития	9
Карты скверны «Почти первозданный остров»	9
Подсказки о длительных эффектах	9
 Новые правила	10
Изоляция	10
Действия	10
Нестандартное число карт захватчиков в одной области действия	11
Духи	11
События	12
События с выбором	13
 Новые принципы	14
«Не участвует в разорении»	14
Изначальный регион	14
Одна фишка в качестве другой	14
Стойкость и урон	15
Спасение от уничтожения	15
 Варианты игры	16
Форма острова	16
Архипелаги (несколько маленьких островов)	16
Игра с дополнительными полями острова (крупные острова)	18
Игра с двумя противниками	19
Игра без событий	20
Игра без некоторых (или всех) типов жетонов	21
Переименование духов после игры	21
 Противники	22
Русское царство и Пётр I Романов	22
Габсбургская монархия и император Иосиф I	22
 Приложение. Подробнее о действиях	24
Приложение. Уточнения	28
Создатели игры	33
Алфавитный указатель	34

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТИМ ДОПОЛНЕНИЕМ

В этом буклете описываются правила дополнения «Гиблый край», а также правила предыдущего дополнения «Ветви и когти». Правила из «Ветвей и когтей» приводятся в серых прямоугольных выносках, помеченных символом . Если вы уже знакомы с правилами прошлого дополнения, можете их пропускать. Если вы ещё не играли с «Ветвями и когтями», то также можете пропустить эти правила и не использовать связанные с ними компоненты (см. ниже) либо можете прочесть всё, чтобы усвоить сводные правила сразу двух дополнений.

Мы настоятельно советуем сыграть в «Остров духов» по базовым правилам хотя бы несколько партий, а уже потом добавлять к нему большинство компонентов из этого дополнения. **В особенности** это касается компонентов, относящихся к «Ветвям и когтям». Чтобы помочь вам, мы поместили все компоненты этого дополнения особыми символами. Они показывают, как много новых правил связано с этими компонентами.

 Компоненты с символом **спящего вулкана** связаны с базовыми правилами. Они могут ссылаться на карты событий, но если вы играете без событий, игнорируйте такие отсылки. Они могут использовать компоненты из этой коробки (например, жетоны стихий), но сами расскажут, что с ними делать. Чтобы играть с такими компонентами, можно не читать этот буклет дальше, хотя в некоторых случаях вам, возможно, придётся обратиться к разделам «Действия» на с. 10 и «Приложение. Уточнения» на с. 28. К компонентам со спящим вулканом относятся:

- Противники: Габсбургская монархия.
- Карты скверны: «Всё хуже и хуже», «Способности разъедают духов», «Брошенная земля крошится».
- Сценарии: «Призыв стихий», «Великая река».
- Духи: Разделившие Небо Расколотые Дни, Непостоянная Память Веков, Пелена Тихого Тумана, Ищущий Форму Свет Звёзд.

 Компоненты с символом **дымящегося вулкана** связаны с правилами, принципами и изменениями из этого дополнения, но не связаны с «Ветвями и когтями». Прежде чем играть с ними, прочтите разделы «Новые компоненты», «Новые правила» и «Новые принципы». К компонентам с дымящимся вулканом относятся:

- Карты развития: «Достижимость», «Ветер», «Солнечный свет», «Жизнестойкость».
- Карты скверны: «Захватчики находят участки себе по вкусу», «Сильная почва истощается медленно».
- Поля острова: Д, Е.
- Сценарии: «Подлое воровство».
- Духи: Стойкая Непреклонность Камня.



Компоненты с символом **действующего вулкана** связаны с правилами и принципами из «Ветвей и когтей» (и, возможно, этого дополнения). **У вас есть всё необходимое для игры с ними:** правила «Ветвей и когтей» включены в этот буклет, а все нужные жетоны — в состав этого дополнения. К компонентам с действующим вулканом относятся:

- Противники: Русское царство.
- Карты развития: «Безумие», «Хаос».
- Карты скверны: «Неестественно быстрое развитие», «Процветающие общины» (лучше всего играть с событиями, см. с. 20).
- Все карты событий.
- Все карты способностей*. Многие новые карты способностей используют жетоны , и хотя в некоторых их нет, вместе карты способностей образуют единый набор. Если вы уберёте какие-то из них, это может нарушить баланс стихий в колодах способностей, что повлияет на игру за некоторых духов.
- Все оставшиеся духи.

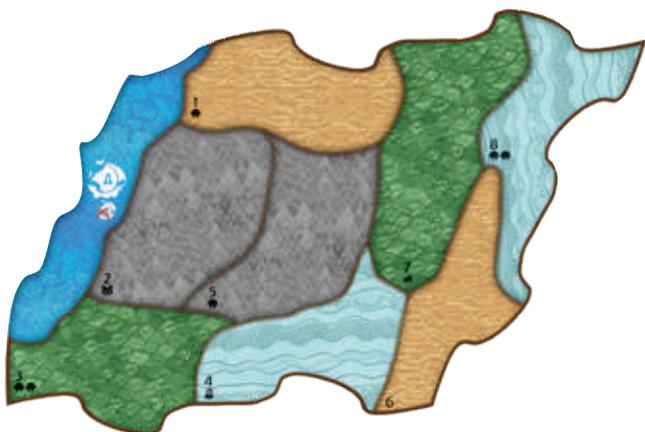
* Мы изменили карту великой способности **«Морские чудовища»** из дополнения «Ветви и когти», чтобы она лучше подходила духу Слившиеся Воедино Многие Разумы. Если у вас есть «Ветви и когти», замените эту карту экземпляром из этого дополнения. Если у вас нет «Ветвей и когтей», не используйте эту карту способности.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

В этом буклете вы также найдёте описание альтернативных вариантов игры (см. с. 16), для которых не требуются новые компоненты. (Например, игра без колоды событий или игра с двумя противниками.) Вы сможете поэкспериментировать с формой острова, к примеру отделить поля друг от друга, создав архипелаг, или добавить дополнительные поля, чтобы попробовать защитить больше регионов. Эти варианты игры используются исключительно по желанию, они необязательны.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

2 МОДУЛЬНЫХ ПОЛЯ ОСТРОВА



10 ПЛАНШЕТОВ ДУХОВ



6 ПАМЯТОК



18 ФИШЕК ДАХАНОВ



36 ЖЕТОНОВ ЗВЕРЕЙ



30 ЖЕТОНОВ БОЛЕЗНЕЙ



24 ФИШКИ СКВЕРНЫ



24 ЖЕТОНА ДЕБРЕЙ



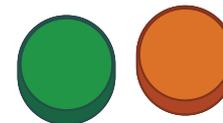
22 ЖЕТОНА РАЗДОРОВ



24 ЖЕТОНА ЭНЕРГИИ
(18 ЖЕТОНОВ СО ЗНАЧЕНИЕМ 1)
(6 ЖЕТОНОВ СО ЗНАЧЕНИЕМ 3)



26 ФИШЕК ПРИСУТСТВИЯ ДУХОВ
(ПО 13 КАЖДОГО ИЗ 2 ЦВЕТОВ)



6 ЖЕТОНОВ ВРЕМЕННЫХ ЭФФЕКТОВ (ЗАЩИТЫ)
(ПО 3 КАЖДОГО ИЗ 2 ЦВЕТОВ)



25 ФИШЕК

РАЗВЕДЧИКОВ



26 ЖЕТОНОВ ПУСТОШЕЙ



16 ЖЕТОНОВ СТРАХА



28 ЖЕТОНОВ СЦЕНАРИЕВ
(11 ПРОНУМЕРОВАННЫХ)
(17 ПУСТЫХ)



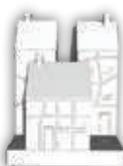
18 ЖЕТОНОВ ВРЕМЕННЫХ ЭФФЕКТОВ (ИЗОЛЯЦИИ)
(ПО 3 КАЖДОГО ИЗ 6 ЦВЕТОВ)



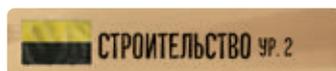
16 ФИШЕК ПОСЕЛЕНИЙ



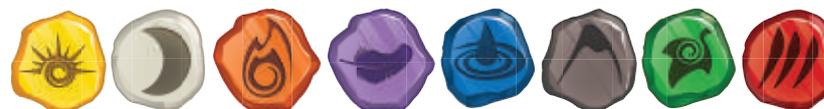
10 ФИШЕК ГОРОДОВ



4 ЖЕТОНА ПРОТИВНИКОВ



64 ЖЕТОНА СТИХИЙ
(ПО 8 КАЖДОЙ)



6 КАРТ СТРАХА



7 КАРТ СКВЕРНЫ



6 КАРТ РАЗВИТИЯ



30 КАРТ СОБЫТИЙ



24 КАРТЫ ВЕЛИКИХ СПОСОБНОСТЕЙ



33 КАРТЫ МАЛЫХ СПОСОБНОСТЕЙ



41 КАРТА УНИКАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ



ВКЛЮЧАЯ КАРТУ «МОРСКИЕ ЧУДОВИЩА» НА ЗАМЕНУ (СМ. С. 3)

2 ПЛАНШЕТА ПРОТИВНИКОВ

РУССКОЕ ЦАРСТВО		БАЗОВАЯ СЛОЖНОСТЬ 1
<p>Дополнительное условие поражения Остров находится в охотничьих. Кладите на этот планшет жетоны, уничтожая противника. Если здесь окажется больше, чем на острове, захватчики побеждают.</p> <p>Эскалация Высвобождение жандармов. На каждом поле острова: добавьте 2 (всего) среди регионов с. Если на каком-то поле это невозможно, вместо этого добавьте 2 среди регионов с на другом поле острова.</p>		
Уровень (сложность)	Карты страха	Игровые эффекты (суммируются)
1 (3)	10 (3/3/4)	Охотники прыгают в укрытия. При подготовке к игре на каждом поле острова добавьте 1 и 1 в регион с наибольшим номером без. Во время игры наносит +1 урон. Когда разорение добавляет в регион (включая распространение), уничтожьте 1 в этом регионе.
2 (4)	11 (4/3/4)	Чувство неминуемой катастрофы. Когда любое действие впервые должно уничтожить, если возможно, вместо этого вытолкните 1 из этих, поровните 1, если сделали это.
3 (6)	11 (4/4/3)	Соревнование между охотниками. Считается, что на картах разорения также указаны регионы с 3 или больше. (Если подобный регион и так указан на карте разорения, разорение там выполняется только 1 раз.)
4 (7)	12 (4/4/4)	Ускоренное освоение. При подготовке колоды захватчика поместите 1 карту этапа III после каждой карты этапа II. (Новый порядок карт: III-2-3-2-3-2-3-3.)
5 (9)	13 (4/5/4)	Взглянуть в лицо страху. Поместите неиспользованную карту захватчиков этапа II под 3 верхние карты страха, а неиспользованную карту захватчиков этапа III — под 7 верхних карт страха. Открыв такую карту захватчиков, немедленно поместите её в область строительства (лицевой стороной вверх).
6 (11)	14 (5/5/4)	Жажда быстрой прибыли. После этапа разорения (начиная со второго хода): на каждом поле острова, где не добавилось, добавьте 1 и 1 в регион с наибольшим количеством (мин. 1).

3 ПЛАНШЕТА СЦЕНАРИЕВ

СЦЕНАРИЙ ВЕЛИКАЯ РЕКА

Захватчики прочно обосновались на западных землях просторного острова. Но теперь они пытаются пересечь могучую реку и расширить свои границы. Смогут ли духи их остановить?

РЕКОМЕНДАЦИИ И ЗАМЕЧАНИЯ

- Этот сценарий использует только обычные поля острова.
- Поля Б, В и Е лучше всего подходят для этого сценария, затем — Г, Поля А и Д прочие.

ЭТОТ СЦЕНАРИЙ ОЩУТИМО ЛЕГЧЕ...

- для духов, отлично уничтожающих внутренние (например, Стремительный Удар Молнии).

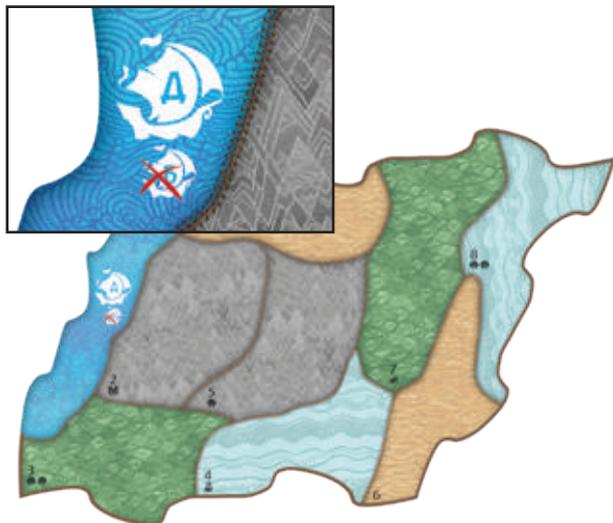
ЭТОТ СЦЕНАРИЙ ОЩУТИМО СЛОЖНЕЕ...

- для команд, слабо контролируемых на западных землях в начале игры;
- для духов, сосредоточенных на защите/контратаках вместо уничтожения/перемещения захватчиков (например, Живая Сила Земли);
- с противниками, создающими множество дополнительных.

8 ПОДСКАЗОК



ПОЛЕ ОСТРОВА Д



ПОЛЕ ОСТРОВА Е



НАЧАЛЬНОЕ ПРИСУТВИЕ НА АЛЬТЕРНАТИВНЫХ ПОЛЯХ

Иногда на альтернативных полях острова могут не выполняться указания по подготовке духа. Мы говорим не о двусмысленности (которую устраняете вы сами), а о ситуациях вроде «поместите ваше ☞ в регион с ☞», когда на поле острова нет ☞, или «поместите ваше ☞ в ландшафт А по соседству с ландшафтом Б», когда они не рядом. Вы можете либо не начинать игру этим духом на этом поле острова, либо выполнить указания как можно более полно (если вам предписывается поместить ☞, так и делайте, выбрав регион самостоятельно, если подходящих по условиям нет). Не стесняйтесь поступать так, как вы считаете наиболее правильным.

ПОЛЯ ОСТРОВА

Это дополнение включает 2 новых поля острова. Они разнообразят ваши партии и позволяют увеличить количество участников до 6. Под буквами новых полей острова изображены маленькие перечёркнутые буквы: на поле Д перечёркнута буква Б, а на поле Е — Г. Если хотите, можете не использовать пары соответствующих полей островов при игре с 4 полями острова или меньше, поскольку некоторые типы ландшафтов будут относительно лучше (те, что начнут без 🏠/🏡/👤), а другие — хуже. Это может повлиять на сложность игры в сочетании с выходом определённых карт захватчиков. Но если разнообразие острова для вас важнее потенциальной непредсказуемости, игнорируйте этот совет и берите любые поля острова, какие вам нравятся! (См. подготовку к игре с 5 и 6 участниками на с. 16.)

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

- Поместите жетоны зверей 🐾, дебрей 🌿, болезней 🌀, раздоров 🗑️ и пустошей 🌲 в запас рядом с островом.
- Перемешайте колоду событий и положите её рядом с полем захватчиков. Теперь в игре обязательно должна использоваться карта скверны (на неё часто ссылается колода событий).
- При подготовке к игре выложите 1 🐾 и 1 🌀 на каждое поле острова: 🐾 в регион с наименьшим номером и без напечатанных символов подготовки, а 🌀 в регион № 2 (с городом).

НАЧАЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ ЗВЕРЯ И БОЛЕЗНИ



Альтернативные поля. Жетоны 🐾 и 🌀 не выкладываются так, как написано выше. Вместо этого выложите в регионы жетоны зверей, дебрей, болезней и раздоров в соответствии с теми символами, которые изображены в регионах.

ПУСТОШИ НА АЛЬТЕРНАТИВНЫХ ПОЛЯХ

На альтернативных полях из базовой игры нет символов пустошей. Если вы играете на альтернативных полях острова с жетонами 🌲, добавьте 1 🌲 в следующие регионы:

- Северо-запад, регион № 7.
- Восток, регион № 6.

Также добавьте 2 🌲 в регион № 9, Запад.

ЖЕТОНЫ ИЗ «ВЕТВЕЙ И КОГТЕЙ»

В дополнении «Ветви и когти» используются жетоны, представляющие собой опасности и угрозы для захватчиков. Жетоны зверей, дебрей и болезней добавляются в регионы. Жетоны раздоров присваиваются конкретным захватчикам. Количество жетонов в одном регионе, а также жетонов у одного захватчика неограниченно.

ЗВЕРИ

Жетоны зверей символизируют всевозможных диких животных, достаточно многочисленных, опасных и агрессивных, чтобы представлять серьёзную проблему для захватчиков (даханы знают, как не попадаться им на глаза и как их отпугивать, поэтому для них звери — не такая страшная угроза). Это непредсказуемые союзники, больше предпочитающие охотиться на разведчиков, чем нападать на города и поселения.

У жетонов зверей нет собственного эффекта. У многих карт способностей, добавляющих , есть второй эффект, действующий только в регионах с . Также многие островные события связаны с жетонами зверей.

ДЕБРИ

Жетоны дебрей символизируют земли, сулящие гибель исследующим их людям. Сюда же относятся и вроде бы съедобные, но в действительности ядовитые ягоды, бесплодные поиски питьевой воды, опасные тропы и т. п. Однако, как только опасность обнаружена и должным образом отмечена (всегда кто-нибудь да выживает, чтобы рассказать другим), новые разведчики обходят её стороной.

Если во время разведки в регион с  должны добавиться 1 или несколько захватчиков, вместо этого удалите из него 1 .

БОЛЕЗНИ

Жетоны болезней символизируют различные недуги и недомогания. Они сокращают популяцию: иногда резко, но чаще всего просто сдерживают её рост. Болезни представляют угрозу и для даханов. Не такую серьёзную, как могли бы, благодаря содействию исцеляющих духов, но всё же островные события, связанные с жетонами , также могут навредить и даханам.

Если во время строительства в регион с  должны добавиться 1 или несколько захватчиков, вместо этого удалите из него 1 .

РАЗДОРЫ

Жетоны раздоров символизируют несогласие и разобщённость в рядах захватчиков. При таком скверном положении дел поля не возделываются должным образом, плантации не разрастаются, а борьба с даханами становится неорганизованной и неэффективной.

В отличие от четырёх других типов жетонов, жетоны раздоров действуют на конкретных захватчиков, а не на весь регион. Добавляя жетон раздора в регион, выберите, какой захватчик его получит, и подложите жетон под его фишку. Если в регионе нет захватчиков, вы не можете добавить жетон раздора.

Всякий раз, когда захватчики должны нанести урон даханам и/или региону, каждый атакующий захватчик с любым количеством  наносит ровно 0 урона и удаляет 1 .

Использование  обязательно. Вы не можете сохранить их на будущее, даже если захватчик и без того должен нанести 0 урона (например, из-за защиты). Если захватчик наносит урон сразу нескольким объектам (как во время разорения), жетон  влияет на весь наносимый урон. Если захватчики наносят урон другим захватчикам, жетоны раздора не действуют и не удаляются.

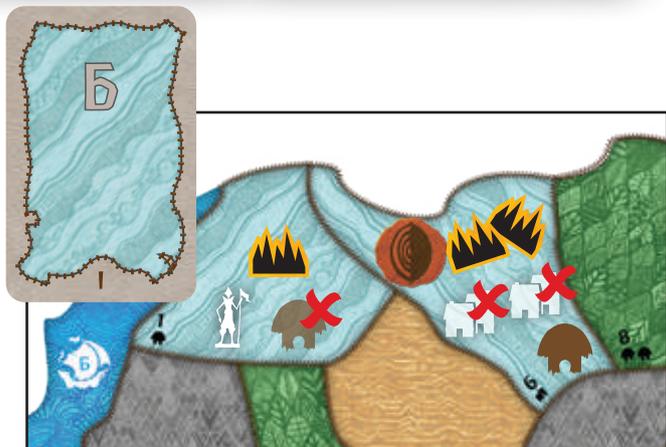
Напоминание: даже если урон уменьшен до 0 (эффектами защиты и/или раздора), даханы по-прежнему контратакуют. Они не делают это, только если что-то отменяет или заставляет пропустить действие разорения.

Когда захватчик с жетоном раздора перемещается, жетон перемещается вместе с ним. Если захватчика уничтожают или удаляют с поля, жетон раздора возвращается в запас. Если захватчика заменяют на другого захватчика, жетон раздора сохраняется. Однако если захватчик заменяется чем-то иным (жетоном зверя или даханом), то жетон раздора удаляется с поля.

ПОРЯДОК РАЗОРЕНИЯ

(Это изменение существующих правил.)

1. Сложите урон от каждого захватчика. Модификаторы урона, применяемые к отдельным захватчикам (например, , применяются на этом этапе. Удалите 1  с каждого захватчика, у которого есть .
2. Если захватчики наносят хотя бы 1 урон, увеличьте его модификаторами, применяемыми к региону, если они есть.
3. Уменьшите урон на величину защиты.
4. Одновременно:
 - а) нанесите получившийся урон региону;
 - б) нанесите получившийся урон даханам. Если даханы получают хотя бы 1 урон, они получают +1 урон за каждый жетон .
5. Выжившие даханы наносят урон захватчикам. (Модификаторы применяются в том же порядке, что и выше.) Если захватчики получают хотя бы 1 урон, они получают +1 урон за каждый жетон .



В этом примере захватчики выполняют действия разорения на болотах с пустошами.

- В регионе № 1 разведчик наносит 1 урон региону, и это не добавляет скверну. Он также наносит 1 урон дахану, но жетон пустоши добавляет ещё 1 урон, поэтому захватчик уничтожает дахана, не давая ему возможности контратаковать.
- Регион № 6 получил защиту 4, и эта защита полностью поглощает урон от 2 поселений. Скверна не добавляется. Поскольку дахану не наносится урон, эффект пустошей не действует. Теперь дахан контратакует, нанося 2 урона + 2 урона благодаря пустошам, что уничтожает оба поселения.



«Вулканический обстрел» — пример способности, которая может задействовать одни и те же пустоши несколько раз (пусть и с ограничениями, ведь первое получение урона связано с определёнными захватчиками).

1. 1 урон каждому поселению/городу + 1 урон поселению/городу за каждую пустошь.
2. 1 урон каждому дахану + 1 урон дахану за каждую пустошь.
3. 1 урон любому захватчику.
4. 1 урон дахану.

Если что-то усиливает урон конкретного захватчика с жетоном раздора, то эффект раздора применяется после усиления и отменяет урон. Если что-то усиливает суммарный урон (например, событие «Возросшая агрессия»), то такой эффект применяется после эффекта раздора (но до защиты), если захватчики наносят хотя бы 1 урон (в противном случае усиливать нечего).

То есть если каждый отдельный захватчик в регионе наносит 0 урона (обычно благодаря 🌍 и способностям вроде «Гипнотическая безмятежность»), захватчики не наносят дополнительный урон благодаря событиям вроде «Гражданское общество».

ЖЕТОНЫ ПУСТОШЕЙ

Пустоши — это места, где людям крайне трудно жить. Это могут быть как бесплодные и непригодные для человека земли, так и вполне цветущие, но смертельно опасные или даже проклятые. Такие места не наносят никакого вреда духам, однако людям и даханам в них приходится туго: они получают больше урона. Подобно жетонам зверей, болезней и дебрей, жетоны пустошей добавляются в регионы.



Когда действие (см. с. 10) наносит урон захватчикам в регионе, этот урон один раз за действие увеличивается на 1 за каждый присутствующий жетон 🌋. Когда действие наносит урон даханам в регионе, этот урон один раз за действие увеличивается на 1 за каждый присутствующий жетон 🌋.

ПОДРОБНОСТИ

- Ограничения на тип фишек, получающих урон (например, «нанесите 1 урон 🏠/🏡»), действуют и на дополнительный урон.
- Если урон снижается до 0 (например, защитными способностями, оберегающими даханов), то все 🌋 игнорируются.
- Если урон способности ограничен определённым максимумом, дополнительный урон от 🌋 не может превысить этот максимум.
- Если действие наносит урон «каждому захватчику» или «каждому дахану» в регионе, то дополнительный урон считается не по числу этих фишек, а по числу 🌋! Вы сами решаете, как распределить этот урон.
- Действия, наносящие урон в нескольких регионах, добавляют дополнительный урон в каждом регионе в соответствии с тем, сколько в нём 🌋.
- 🌋 увеличивает только урон и не изменяет эффекты уничтожения.
- 🌋 начинает действовать сразу же, как добавляется в регион. Поэтому если способность добавляет 1 🌋, а затем наносит урон, то этот урон будет увеличен благодаря 🌋.

Жетоны 🌋 остаются на поле острова, пока их не удалит игровой эффект (мрачные напоминания о цене конфликта, по крайней мере для даханов).

ЖЕТОНЫ СТИХИЙ

Эти жетоны нужны для удобства игроков: они показывают стихии, получаемые нестандартными способами. Также два духа и один сценарий используют эти жетоны (каждый по-своему). Жетоны стихий не ограничены входящим в состав дополнения количеством.

КАРТЫ РАЗВИТИЯ

Карты развития предлагают новые способы игры за знакомых духов. Они либо делают некоторые их природные качества более яркими, либо вовсе меняют их акценты. В этом дополнении вы найдёте карты развития для 4 духов низкой сложности из базовой игры.

Рубашка карты развития показывает духа, для которого предназначена эта карта, а лицевая сторона описывает его новое особое свойство или природную способность. Для сохранения сбалансированности духа карта развития может заменить его особое свойство или природную способность либо внести изменения в подготовку к игре; вся подобная информация приведена вверху карты.

Играть с картами развития необязательно. Выбрав духа, решите, воспользуетесь ли вы его картой развития и если да, то какой. Используйте не более 1 карты для каждого духа. Карты развития могут изменить стиль игры духа и его сложность. Поэтому, впервые играя за того или иного духа, либо не берите карту развития, либо используйте ту, которая уменьшает сложность.



КАРТЫ СКВЕРНЫ «ПОЧТИ ПЕРВОЗДАННЫЙ ОСТРОВ»

На обратной стороне двух новых карт скверны имеется заголовок «Почти первозданный остров», и они используют небольшой резерв скверны. Когда резерв заканчивается, вы **не** проигрываете. Вместо этого уберите карту почти первозданного острова, возьмите новую карту скверны и поместите её обратной стороной («Осквернённый остров» или «Почти первозданный остров») вверх в область «Скверна».

ПОДСКАЗКИ О ДЛИТЕЛЬНЫХ ЭФФЕКТАХ

Несколько противников, событий, великих способностей и вариантов игры обладают эффектами, длящимися до конца партии. Вместе с ними используются подсказки, которые кладутся рядом с островом. Карты с красным фоном относятся к вариантам игры и противникам, выбираемым при подготовке. Карты с жёлтым фоном связаны с глобальными эффектами, появляющимися в процессе игры.



(Если в вашей игровой компании особенно не любят длительные эффекты, вы можете не использовать подсказки, связанные с колодами событий и великих способностей, это не слишком повлияет на баланс.)

Подсказки, попадающие в колоду захватчиков (как в случае Габсбургов уровня 5+ и игры без событий), **не** считаются картами захватчиков. Они просто помогают игрокам отслеживать определённые явления. Эффекты, изменяющие колоду захватчиков, не действуют на подсказки и не перемещают их. Местонахождение подсказки в колоде изменится, если на верх колоды добавят новые карты захватчиков или уберут их оттуда, но в остальных случаях оно не меняется.



ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ КАРТ СКВЕРНЫ

Поскольку теперь вам может понадобиться более одной карты скверны, просто положите всю перемишанную колоду скверны в область «Скверна» и используйте верхнюю карту. Если вам понадобится новая карта, ею станет следующая карта в колоде.

БЕСКОНЕЧНАЯ СКВЕРНА

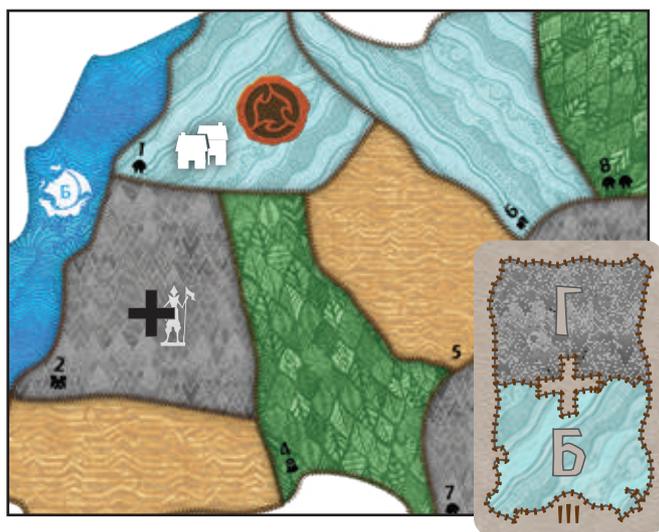
Количество не ограничено числом фишек, входящих в состав игры. В редком случае, если у вас закончилась скверна, используйте жетоны энергии, чтобы отметить дополнительную скверну (по аналогии с дополнительными захватчиками), или возьмите подходящую замену из другой игры.

ВЫБОР КАРТ СКВЕРНЫ

Карты скверны добавляют в игру долю неопределённости: сколько будет доступно, когда карта перевернётся, и что вообще произойдёт. Если закрыть на это глаза, то конкретный набор карт скверны, выбранный для игры, не особо важен. Так что если ваша игровая компания считает какие-то карты скверны чересчур сложными или скучными, вы вполне можете не включать их в колоду скверны.



ВРЕМЕННЫЕ ЖЕТОНЫ И ИХ СТОРОНА С ИЗОЛЯЦИЕЙ



В этом примере захватчики выполняют действия разведки в горах и на болотах. Регион № 1 изолирован.

- В регионе № 1 не выполняется разведка, так как он изолирован.
- В регионе № 2 выполняется разведка, ведь по соседству с ним океан.
- В регионах № 6 и 7 не выполняется разведка, так как по соседству с ними нет источников захватчиков.

ПОЛЬЗА ИЗОЛЯЦИИ

Эффект изоляции не так силен, как пропуск строительства или разорения, поскольку вы никогда не знаете точно, где захватчики выполнят разведку. Конечно, порой вам это известно, когда, например, целую группу регионов можно разведать только из одного региона с / либо если противник предсказуемым образом перемещает разведчиков (Габсбургская монархия) или зависит от соседства (Королевство Англия). Однако чаще всего вам остаётся только гадать. К счастью, способности с изоляцией обычно делают и кое-что ещё.

ИЗОЛЯЦИЯ ОКЕАНОВ

Если в игре участвуют океаны, то изоляция океана не делает прибрежные регионы неприбрежными, однако изолированный океан перестает быть источником .

ИЗОЛЯЦИЯ

Некоторые новые способности позволяют **изолировать** регион. Считайте, что захватчики увязли в грязи, попали в ловушку или иным способом утратили возможность передвижения. У изоляции два эффекта:

1. Захватчики не выполняют разведку в изолированных регионах, и изолированные регионы не становятся источниками захватчиков.
2. Для **фишек захватчиков** изолированный регион не соседствует ни с чем (если только вы не захотите, чтобы соседствовал).

ПОДРОБНОСТИ

- Изоляция **не** сдерживает **распространение** скверны. Скверна — это не фишка захватчика, поэтому изоляция на неё не действует. (Явления, мешающие перемещениям людей, не останавливают разрушение экосистемы.)
- Изоляция **не** влияет на то, считается ли регион **прибрежным** или нет. (Прибрежный регион — это регион по соседству с океаном. Изменение правила соседства для захватчиков никак этого не меняет.)
- Как и все эффекты, ничего не изменяющие на поле, изоляция длится только до конца текущего хода.
- Если хотите, можете позволить захватчикам в изолированном регионе использовать некоторые или все соседства при выполнении текущего действия.

ДЕЙСТВИЯ

Терминология базовой игры не совсем точна. «Гиблый край» вводит новые понятия, которые будут использоваться в игре дальше.

Правила жетонов пустошей, Русского царства уровня 2 и др. описывают явления, происходящие «раз в действие», «впервые за действие» и «после того как (действие вызывает определённые события)». Действие — это просто группа игровых эффектов, применяющихся вместе. Например, **описанное ниже — это основные действия.**

- Одно использование способности.
- Разорение, строительство или разведка в одном регионе.
- Всё, что делает одна карта страха*.
- Всё, что делает главное событие*.
- Всё, что делает островное событие*.
- Всё, что делает даханское событие*.
- Всё, что делает перевёрнутая карта скверны*.

* Исключение: указания «на каждом поле острова», «в каждом регионе», «каждый игрок» и «каждый дух» вызывают 1 действие за каждое подходящее поле, регион, игрока и духа.

Это понятие заменяет несколько неточный термин «эффект» из базовой игры, но не влияет на применимость её правил и правил дополнения «Ветви и когти» (за исключением способности «Воздаяние умерших», см. выноску на с. 25). Также см. «Приложение. Подробнее о действиях» на с. 24.

ДЕЙСТВИЯ ЗАХВАТЧИКОВ

Понятие, которое мы раньше называли просто «действиями захватчиков», состоит из нескольких частей. Возьмём для примера разорение. В фазе захватчиков есть **этап разорения**, во время которого вы применяете эффекты 0, 1 или нескольких **карт разорения** на поле захватчиков. Каждая из них вызывает **действия разорения** в некотором количестве регионов.

Примечание: захватчики могут изменять ситуацию на поле благодаря картам событий, картам страха, правилам противника и др., но если ничего из этого не вызывает разведку, строительство или разорение, это не считается действиями захватчиков. Соответственно, это нельзя предотвратить способностями «Год полного покоя» или «Парализующий ужас». Опять же, см. «Приложение. Подробнее о действиях» для получения более полной информации и решений необычных ситуаций.

НЕСТАНДАРТНОЕ ЧИСЛО КАРТ ЗАХВАТЧИКОВ В ОДНОЙ ОБЛАСТИ ДЕЙСТВИЯ

Некоторые карты страха и событий могут изменять обычный порядок движения карт захватчиков по областям действий. В результате в одной области может оказаться несколько карт или не оказаться вовсе.

Если в области действия нет карты, вы не выполняете это действие (по аналогии с первым ходом игры, когда не происходит разорения).

Если в области действия лежит несколько карт, вы выполняете это действие по 1 разу за каждую карту по отдельности. Если порядок выполнения действий важен (например, несколько строителей при игре против Англии уровня 3), карта, попавшая в область раньше (та, что лежит ниже), разыгрывается первой. Если вы должны раскрыть несколько карт для разведки, раскройте одну карту и полностью примените её эффект (включая возможную эскалацию ) , прежде чем раскрывать следующую.

Когда вам нужно сдвинуть карты захватчиков, лежащие в одной области, сдвигайте их вместе (см. справа). К примеру, если на текущем ходу у вас 2 карты в области «Строительство», значит, на следующем ходу будет 2 разорения.



ПРОПУСК ОДНОГО ДЕЙСТВИЯ ЗАХВАТЧИКОВ

Некоторые карты способностей позволяют «пропустить одно действие захватчиков» в выбранном регионе. Можете не выбирать это действие заранее — выберите его прямо перед его выполнением.

ДУХИ

НЕСКОЛЬКО ВАРИАНТОВ РОСТА

Духи с эффектом роста «Выберите N» могут выбрать указанное количество вариантов роста и применить их в любом порядке. Однако они не могут выбрать один и тот же вариант дважды на одном ходу. Дух обязан полностью применить один вариант, прежде чем применять следующий.

РОСТ, ЗА КОТОРЫЙ НУЖНО ПЛАТИТЬ ЭНЕРГИЕЙ

У некоторых духов есть «платный» вариант роста: чтобы его выбрать, нужно потратить соответствующее количество энергии. Если у духа нет требуемого количества энергии, он не может выбрать такой вариант. Если дух может выбрать сразу несколько вариантов роста, то он может первым вариантом выбрать тот, который принесёт энергию, и этой энергией расплатиться за выбор следующего варианта. (**Примечание:** «вариант роста» — это целая секция символов, а не только крайний левый.)



НОВЫЕ ПРАВИЛА

Для применения уникальной способности «Прошлое возвращается» нужно потратить дополнительную энергию и время (время — это особая механика, связанная с духом Разделившие Небо Расколотые Дни). Всякий раз, когда вы используете эту способность (включая повторы), вы платите её стоимость. Вы по-прежнему можете разыграть эту карту ради её стихий и не платить за применение эффекта.



ИЗМЕНЕНИЯ В СОБЫТИЯХ

Мы внесли два изменения в правила событий, описанные в дополнении «Ветви и когти».

1. На первом игровом ходу не применяйте эффекты взятой карты события, просто положите её в стопку сброса. (Некоторые главные события могут сильно раскачать ситуацию на первом ходу. Но вы по-прежнему берёте карту, чтобы не создавать путаницу при игре с Францией и чтобы не забывать о взятии карты события в каждой фазе захватчиков.) В целом это делает игру немного проще.
2. Если у вас есть «Ветви и когти», уберите событие «Необъяснимое помешательство зверей». Оно сильно раскачивает ситуацию при игре с Русским царством или духом Слившиеся Воедино Многие Разумы. (Можете оставить её в колоде, если не играете с этим противником и духом.)

СОБЫТИЯ С ЭФФЕКТАМИ ПРИВЛЕЧЕНИЯ И ВЫТАЛКИВАНИЯ

Если событие предписывает: «На каждом поле острова привлечите...» или «На каждом поле острова вытолкните...», то указание «на каждом поле острова» относится к региону, в который привлекают или из которого выталкивают описываемое.

ИЗМЕНЕНИЕ ОСТРОВА ИЗ-ЗА РОСТА

Некоторые карты развития и новые духи не просто добавляют и перемещают фишки присутствия во время фазы духов, а изменяют ситуацию на острове. Из-за этого другие игроки могут подумать, что вы начали фазу быстрых способностей. Чтобы избежать недопонимания, говорите что-то вроде: «Рост» или «Действие присутствия», внося изменения на поле.

Напоминание: действия (символы) варианта роста можно применять в любом порядке по вашему выбору.

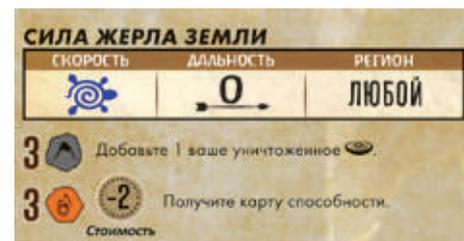
СПОСОБНОСТИ И СКИДКИ

Стоимость розыгрыша способности никогда не становится меньше 0 энергии, если только игровой эффект прямо не говорит об этом.

СПОСОБНОСТИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ СТОИМОСТЬ

У некоторых способностей есть стоимость использования, указанная перед эффектами. Вы обязаны заплатить эту стоимость, чтобы применить эффекты способности. Повторяя такую способность, вы либо вновь выплачиваете стоимость использования, либо повтор ничего не делает.

У некоторых способностей есть формулы стихий со стоимостью в энергии. Если вы хотите использовать такую формулу, вам нужно потратить энергию. Вы можете не тратить её и просто пропустить эту формулу. Повторяя такую способность, вы либо вновь платите указанную стоимость, либо пропускаете формулу.



Чтобы использовать вторую формулу стихий Высоко Вздвигающегося Вулкана, вы должны потратить 2 энергии.

БОНУСЫ ШКАЛ ПРИСУТСТВИЯ

Помимо стихий и эффектов вроде «Вернуть 1 карту», на шкалах присутствия некоторых духов встречаются другие бонусы.

Стихии и постоянные бонусы (такие как «+1 к дальности (на всё)») действуют всегда, их нельзя «отключить».

Деления «+2 энергии» и «+1 разыгрываемая карта» изменяют текущее количество получаемой энергии и доступное число разыгрываемых карт.

Всё остальное («Вернуть 1 карту», «Переместить 1 присутствие», «Вытолкнуть 1 дахана», «Потратить 2 энергии, чтобы получить карту способности» и т. д.) — это необязательные действия, которые вы можете выполнить раз в ход во время фазы духов.

СОБЫТИЯ

В базовой игре действия захватчиков (кроме разведки) были донельзя предсказуемы. На самом же деле захватчики, даханы и дикая природа острова пребывают в постоянном движении и изменении. Чтобы показать это, в каждой фазе захватчиков (после применения эффекта осквернённого острова, но до применения эффектов полученных карт страха) раскрывайте 1 карту из колоды событий и применяйте её эффекты.

На первом игровом ходу не применяйте эффекты карты события: просто откройте её и поместите в стопку сброса.

Обычно карта события описывает два варианта главных событий (см. примеры), и оба они «плохие».

Какое из них произойдёт, зависит от следующих факторов:

1. **Состояние острова** (первозданный или осквернённый, в зависимости от текущей стороны карты скверны).
2. **Степень ужаса** (I, II или III).
3. **Этап завоевания** (I, II или III). Текущий этап указан на рубашке верхней карты колоды захватчиков.
Исключение: если вы играете против Бранденбурга-Пруссии уровня 2+ и наверху колоды лежит «ранняя» карта этапа III, считайте, что сейчас этап II.

Также на картах событий бывают указаны два потенциально «хороших» события.

4. **Островное событие.** Связано со зверьми, дегрями, болезнями или раздорами.
5. **Даханское событие.** Связано с действиями даханов или их сообществом.

Как и в случае других эффектов, применяйте эффекты событий (если не сказано иное) по следующим правилам:

- Читайте карту сверху вниз, выполняйте все инструкции, которые возможно выполнить, и пропускайте неприменимое.
- Эффекты, не меняющие положение фишек на поле, длятся до конца текущего хода.
- Фишки оказывают влияние только на свой регион, если не сказано иное (например, если жетон или дахан порождает страх, наносит урон или уничтожает что-либо, он делает это в своём регионе).

Все необходимые решения принимают игроки. Если событие гласит: «На каждом поле острова сделайте X или Y», вы можете выбрать разное на каждом поле. Вам разрешено полностью прочесть карту события, прежде чем принять какое-либо решение, но вы можете этого не делать, если ваша игровая компания предпочитает решать проблемы по мере их поступления.

Как и в случае других эффектов, когда событие наносит урон, то по умолчанию (если не сказано иное) его получают только захватчики. Некоторые события изменяют величину урона от захватчиков или наносят урон даханам (см. «Стойкость и урон» на с. 15).

СОБЫТИЯ С ВЫБОРОМ

Как можно увидеть справа, некоторые события предлагают сделать выбор. Они описывают ситуацию и предлагают духам несколько вариантов её решения с разными последствиями. Обычно выбор требует совместных усилий, поэтому игрокам следует достичь общего согласия относительно того, по какому пути следовать. Если согласия нет, по умолчанию всегда принимается первый указанный вариант.

Обычно у выбора есть стоимость. Чаще всего событие будет требовать потратить определённое количество энергии на игрока. Оплату этой стоимости духи могут разделить между собой так, как сочтут нужным. Каждому духу необязательно вносить равный вклад; при желании кто-то один даже может полностью оплатить всю стоимость.

Если в составе стоимости указано «при помощи стихии», это означает, что духи:

- могут забыть 1 или несколько карт способностей (с руки, из сброса, из числа разыгранных) с этой стихией, чтобы зачесть в требуемую стоимость +4 энергии за каждую забытую таким образом карту (т. е. уменьшить стоимость на 4 энергии);
- могут сбросить с руки 1 или несколько карт способностей с этой стихией, чтобы зачесть в требуемую стоимость +2 энергии за каждую сброшенную таким образом карту;
- зачитывают в требуемую стоимость +1 энергию за каждую имеющуюся у них указанную стихию (на разыгранных картах, шкалах присутствия и др.).

Одну карту способности можно использовать лишь в качестве одной из 3 таких возможностей. Если вы сбрасываете карту, то не можете ещё и забыть её, а если забываете разыгранную карту, то она перестаёт приносить вам свои стихии. Эффект «при помощи» применяется только при оплате стоимости выбора события; это не является способом получения энергии!

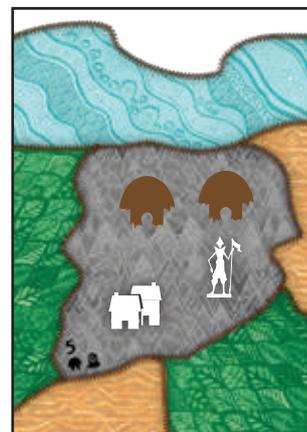


СОСРЕДОТОЧЕННО СОЗДАТЬ ВЕЛИКОГО СТРАЖА
Стоимость: 4 энергии на игрока. При помощи

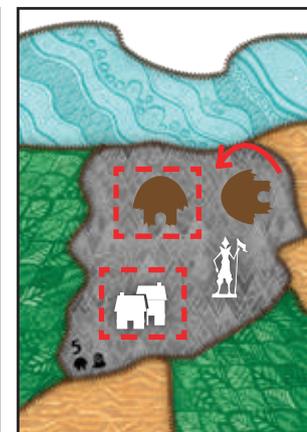
- На этом ходу защита от духов на 4 меньше в каждом регионе (мин. 0).
- Во время любой будущей фазы духов игроки могут совместно решить дать защиту 4 во всех регионах на этом ходу. (Для этого правила есть своя подсказка.)

«НЕ УЧАСТВУЕТ В РАЗОРЕНИИ»

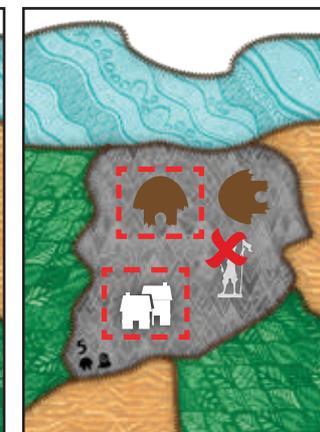
Захватчик или дахан, который «не участвует в разорении», игнорируется во время этапа разорения и действий разорения в своём регионе: он не влияет на то, разоряется ли регион, он не наносит и не получает урон при разорении, его не учитывают эффекты, связанные с тем, что находится в регионе на этапе разорения, и т. п.



Захватчики разоряют горы



Этап 1



Этап 2

В этом примере захватчики выполняют действие разорения в горах. Благодаря событию «Временное перемирие» в разорении не участвуют 1 дахан и 1 поселение.

Этап 1: разведчик одновременно наносит 1 урон другому дахану, раня его, и 1 урон региону.

Этап 2: дахан контратакует и уничтожает разведчика. (Дахан не может нанести урон поселению, так как оно не участвует в разорении.)

ИЗНАЧАЛЬНЫЙ РЕГИОН

При использовании способности **изначальным** регионом считается регион с вашим присутствием, из которого вы выбираете цель способности или отмеряете дальность. (В нестандартной ситуации в таком регионе может и не быть вашего присутствия, как, например, в случае применения способности «Единение сил».) Когда вы используете способность с дальностью 0, то **изначальный регион** и **выбранный регион** — это одно и то же.

ОДНА ФИШКА В КАЧЕСТВЕ ДРУГОЙ

Вам могут встретиться эффекты вроде: « также считаются как ». Пока действует такой эффект, каждый жетон зверя в описанном месте считается ещё и жетоном пустоши.

Заметьте, что указание «Породите 1 за каждый жетон /» в регионе с 1 зверем породит только 1 страх. По сути, это указание означает: «Породите 1 за каждый жетон, которым может быть или ». Даже если жетон принадлежит к двум этим типам, это всё равно 1 жетон.

Если эффект необязателен, вы можете применять его по-разному в отношении действий и фишек. Например, для эффекта «Ваше можно также считать как » вы можете считать 2 свои фишки присутствия зверьми при применении способностей, а позже, при применении события, не считать зверьми ни одну из них. Полностью читайте карты страха и событий, перед тем как принять решение.

СТОЙКОСТЬ И УРОН

НАНЕСЕНИЕ УРОНА ДАХАНАМ

Если способность духа наносит урон даханам, вы сами выбираете, как распределяется этот урон (по аналогии с нанесением урона захватчикам). Если урон даханам наносят события или захватчики, вы должны распределять урон таким образом, чтобы было уничтожено максимально возможное число даханов. Нанося единицу урона, вы не можете выбрать здорового дахана при наличии раненого.

ИЗМЕНЕНИЕ СТОЙКОСТИ

Некоторые эффекты увеличивают или уменьшают стойкость даханов и/или захватчиков. Такие эффекты никогда не снижают стойкость ниже 1. Если захватчик или дахан уже получил урон, равный или превышающий новое значение своей стойкости, он немедленно уничтожается.

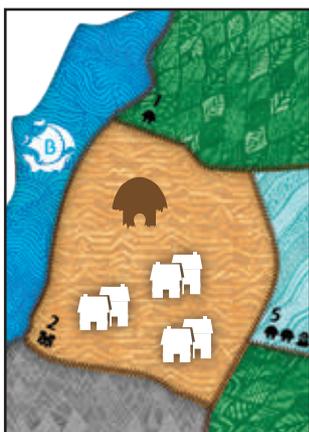
ИЗМЕНЕНИЕ УРОНА

Если игровые эффекты одновременно изменяют урон от определённых захватчиков (например, «каждое  наносит +1 урон») и от захватчиков в целом (например, защита), то сначала применяются модификаторы отдельных захватчиков, а потом те, что действуют на весь регион. См. «Порядок разорения» на с. 7.

СПАСЕНИЕ ОТ УНИЧТОЖЕНИЯ

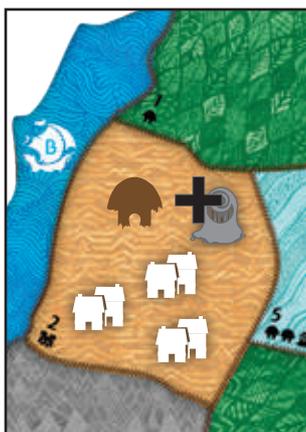
Некоторые эффекты могут спасти даханов и захватчиков от уничтожения.

- Если дахан или захватчик получает достаточно урона, чтобы стать уничтоженным, но игровой эффект отменяет это уничтожение, отмените и весь полученный им на данный момент урон.
- Спасённого дахана или захватчика нельзя уничтожить во второй раз или нанести дополнительный урон тем же действием, от которого он спасся, даже если у эффекта остался ненанесённый урон либо дополнительные условия урона или уничтожения.

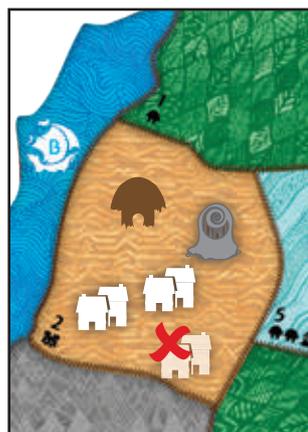


Захватчики разоряют пустыни

В этом примере захватчики выполняют действие разорения в пустынях. Непостоянная Память Веков применила способность «Поделиться секретами выживания» (первый вариант) к показанному региону.



Этап 1



Этап 2

Этап 1: захватчики наносят 6 урона, добавляя скверну. Дахан спасается от уничтожения.

Этап 2: дахан контратакует и уничтожает 1 поселение.

МОДИФИКАТОРЫ СТОЙКОСТИ

На некоторых картах страха встречается: «До конца этого хода захватчики имеют -1 к стойкости за каждый свой ». Это общее правило, действующее во всех регионах в течение этого хода. Всякий раз, когда захватчик получает или теряет 1 , он также получает или теряет штраф «-1 к стойкости».

Аналогично поселение Габсбургов уровня 4 имеет +2 к стойкости в регионе без , но если это  вытолкнуть в регион со , оно лишится своего бонуса к стойкости.

СОВМЕСТИМОСТЬ С ПРОШЛЫМИ ИГРАМИ

Некоторые ранее изданные компоненты взаимодействуют с нововведениями этого дополнения не так, как нам хотелось бы. Ниже вы найдёте советы по выходу из наиболее сложных ситуаций.

СОБЫТИЕ «НЕОБЪЯСНИМОЕ ПОМЕШАТЕЛЬСТВО ЗВЕРЕЙ» («ВЕТВИ И КОГТИ»)

Это событие хаотично само по себе, а при игре с духом Слившиеся Воедино Многие Разумы или с Русским царством и вовсе выходит из-под контроля. **Рекомендация:** уберите это событие из колоды событий.

ВЕЛИКАЯ СПОСОБНОСТЬ «МОРСКИЕ ЧУДОВИЩА» («ВЕТВИ И КОГТИ»)

Старая версия этой способности плохо сочеталась с духом Слившиеся Воедино Многие Разумы. **Замените** её обновлённой версией.

СЦЕНАРИЙ «БОЙ ЗА СЕРДЦЕ ОСТРОВА» (БАЗОВАЯ ИГРА)

Совет: этот сценарий исключительно сложен при игре с Габсбургской монархией из-за её постоянного перегона скота.

СЦЕНАРИЙ «РИТУАЛЫ УЖАСА» (БАЗОВАЯ ИГРА)

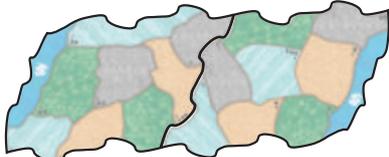
Совет: этот сценарий крайне прост при игре с духом Стойкая Непреклонность Камня из-за её возможности держать даханов в регионе с ритуалом.

ДРУГИЕ ФОРМЫ ОСТРОВА

«ФРАГМЕНТ»



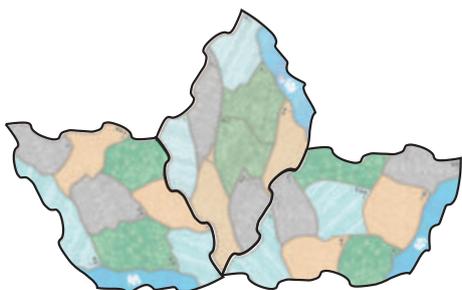
«ПРОТИВОПОЛОЖНЫЕ БЕРЕГА»



«БЕРЕГОВАЯ ЛИНИЯ»



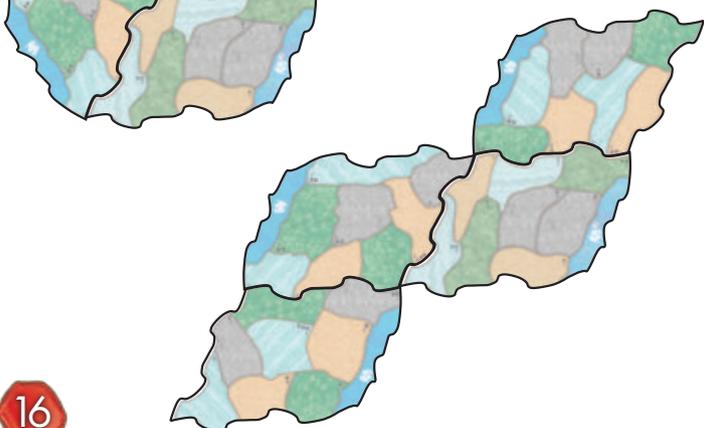
«ВОСХОД»



«ЛИСТОК»



«ЗМЕЙ»

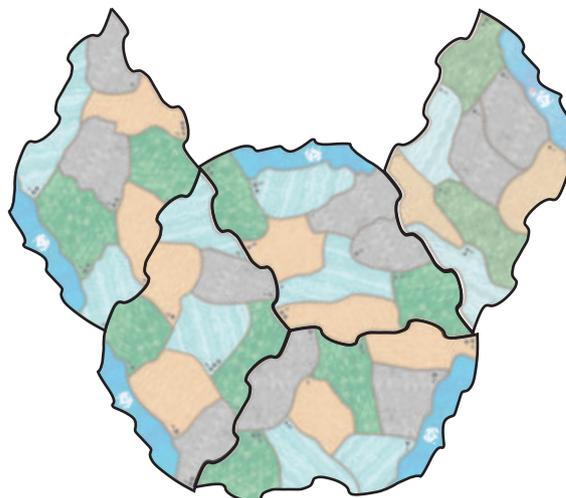


ФОРМА ОСТРОВА

Стандартные острова при игре в пятером и шестером (с обычными сторонами полей острова) таковы:

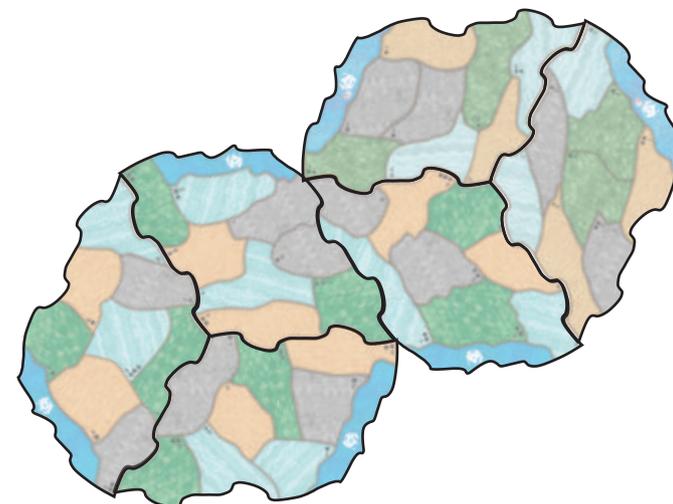
«КРАБ»

(СТАНДАРТНЫЙ ОСТРОВ ДЛЯ 5 ИГРОКОВ)



«ДВА ЦЕНТРА»

(СТАНДАРТНЫЙ ОСТРОВ ДЛЯ 6 ИГРОКОВ)



Однако вы вольны соединять поля острова любым желаемым способом. Это может немного повлиять на сложность игры. Вот несколько полезных замечаний:

- Если меньший прибрежный регион (регион № 3) не соседствует с другим полем острова, в этом углу может быстро распространяться скверна из-за ограниченного соседства.
- Некоторые формы острова помогают создавать некие безопасные зоны, куда разведка не сможет привести захватчиков: если край поля (регион № 8) не соседствует с другими полями острова или часть регионов находится далеко от океана.
- Тесные или связанные формы острова выгодны и духам (для объединения сил), и захватчикам (для расселения). Вытянутые формы действуют ровно наоборот. Также они позволяют легче сосредоточиться на одной части острова, что может быть неплохо при игре с новичками и большим числом участников.

На этой и следующей странице приведены уже готовые формы острова. Но вы можете смело придумывать собственные формы!

Примечание: проходя сценарий «Бой за сердце острова», совместно выберите по 1 центральному региону на игрока и отметьте их жетонами сценариев. Старайтесь, чтобы на каждом поле было по 1 центральному региону и чтобы все они были рядом.

Напоминание: если у двух регионов есть общая граница, они считаются соседними. Океаны не соседствуют с регионами на других полях острова.

АРХИПЕЛАГИ

(НЕСКОЛЬКО МАЛЕНЬКИХ ОСТРОВОВ)

Вместо того чтобы прикладывать все поля острова друг к другу, вы можете создать из них 2 маленьких острова или больше. Такие острова могут состоять даже из единственного поля. Поверните каждый остров так, чтобы хотя бы 1 его океан находился примерно напротив океана другого острова. Таким образом, все острова будут соединяться друг с другом через океаны.

Прибрежные регионы островов с расположенными друг напротив друга океанами считаются находящимися на дальности 2 друг от друга. (Сами океаны **не** считаются регионами и не участвуют в игре, если только что-то не изменит это, как, например, в случае Голодной Хватки Океана. Но даже так расположенные напротив океаны по-прежнему будут находиться на дальности 2 друг от друга.)



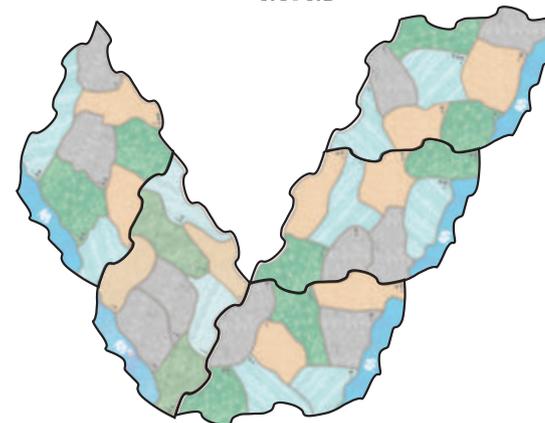
Способности, целью которых выбирается дух, действуют как обычно, если выбранный дух находится на острове, где у вас обоих есть присутствие. Если этого духа нет на острове с вашим присутствием, то при применении способности потратите 1 энергию за каждый океан, который вы мысленно пересекаете, чтобы добраться до этого духа. Например, на рисунке выше дух на поле Е должен потратить 2 энергии, чтобы выбрать целью духа с поля А.

В зависимости от вида архипелага игра может стать сложнее (максимум +1 к сложности). Также учтите, что сценарии, в которых нужно собрать много даханов (например, «Ритуалы ужаса»), станут особенно трудными, а противники, умеющие сосредотачивать силы (например, Королевство Шотландия), станут более опасными.

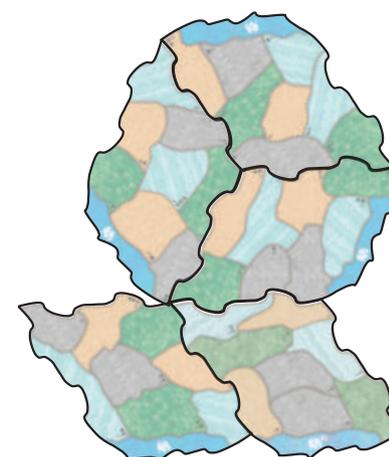
Архипелаги хороши тем, что отделяют вещи, за которыми должен постоянно следить тот или иной игрок, и делают партии большим составом комфортнее, поскольку игрокам легче отслеживать и обдумывать информацию.

ДРУГИЕ ФОРМЫ ОСТРОВА

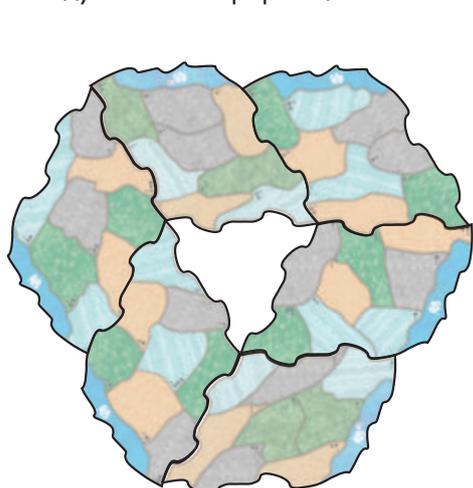
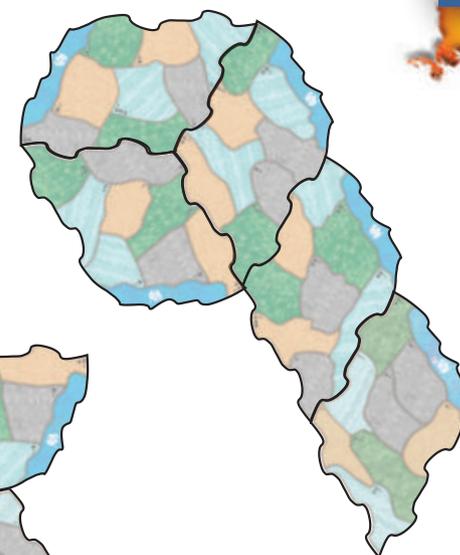
«ИЗГИБ»



«УЛИТКА»



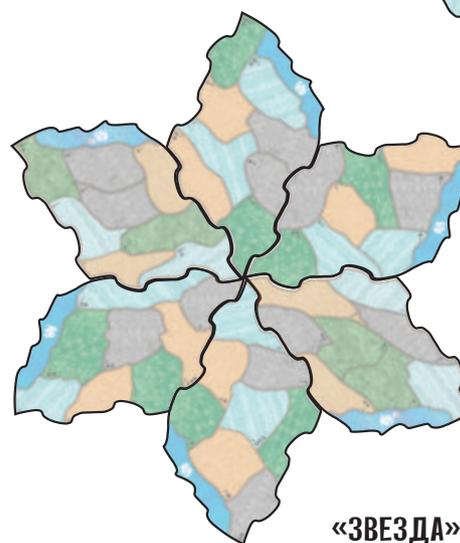
«ПОЛУОСТРОВ»



«КРАТЕР»



«ЦВЕТОК»



«ЗВЕЗДА»

ИГРА С ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМИ ПОЛЯМИ ОСТРОВА (КРУПНЫЕ ОСТРОВА)

Если вы хотите сыграть на более крупном острове (ещё один способ увеличить сложность противника или сценария), добавьте дополнительное поле острова, но без начинающего на нём партию духа. Одно дополнительное поле добавляет +2... +4 к сложности с учётом следующего:

- Чем выше текущая сложность игры, тем сильнее её увеличит дополнительное поле. По совсем грубым прикидкам, вы добавите +2 к сложности 0, +3 к сложности 3 и +4 к сложности 6.
- Духам, сильно зависящим от типа ландшафта (например, *Высоко Вздымающемуся Вулкану*), будет труднее управляться с дополнительной территорией.
- При маленьком числе игроков духам, хорошо контролирующим разведывательно-строительный цикл (например, *Играющей под Солнцем Реке*), будет проще не дать захватчикам закрепиться на новом поле.

КРУПНАЯ ФРАНЦУЗСКАЯ КОЛОНИЯ

Рассчитайте резерв  в соответствии с количеством полей островов, а не числом игроков.



Пример подготовки дополнительного поля для одиночной игры.



Пример подготовки дополнительного поля для игры троём с начальной разведкой в пустыне.

ГЛОБАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ИЗМЕНЕНИЯ

- Рассчитывайте резерв скверны по числу **полей островов**, а не по числу игроков: как при подготовке к игре, так и при перевороте карты скверны.
- Добавьте 1 дополнительный маркер страха на игрока в резерв страха.
- Эффекты «каждое поле острова» действуют один раз на каждом поле. Эффекты «каждый игрок» действуют один раз на каждого игрока.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПОЛЯ

- Поместите на дополнительное поле даханов, скверну и жетоны (,  и т. д.) по обычным правилам.
- **Не** помещайте на дополнительное поле захватчиков и скверну по указаниям подготовки противника.
- Что касается остальных захватчиков (не связанных с планшетом противника), разместите их в соответствии с таблицей:

ИГРОКИ	ЗАХВАТЧИКИ, РАЗМЕЩАЕМЫЕ НА ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ПОЛЕ ОСТРОВА ПРИ ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ
1	Нет (также нет начальной разведки)
2	Только начальная разведка
3	Прибрежный город + начальная разведка
4	Внутреннее поселение + начальная разведка
5	По обычным правилам

Если вы играете на альтернативных полях острова, вам может понадобиться немного изменить описанные выше правила. Например, если при игре с 3 участниками на дополнительном поле нет прибрежного города, разместите вместо него прибрежное поселение. Удаление начальных захватчиков окажет большое воздействие, поэтому увеличение сложности из-за добавления нового поля немного компенсируется.

ИГРА С ДВУМЯ ПРОТИВНИКАМИ

Путём завоеваний и династических браков один противник объединяется с другим, изменяя его общество и методы колонизации.

Вы можете объединить двух противников, чтобы дать отпор гибридному врагу, обладающему свойствами обоих. Этот режим внесёт большое разнообразие в процесс игры, а также пригодится опытным участникам, желающим опробовать низкие уровни нового противника. Вы можете объединить его с противником, не сильно изменяющим правила (например, с Бранденбургом-Пруссией), чтобы восполнить недостаток сложности.

Выберите 2 противников и уровень каждого из них. Применяйте все изменения в правилах от обоих противников, но с учётом следующего:

- **Подготовка колоды страха.** Для каждой степени ужаса используйте 3 карты страха (база) + дополнительные карты, добавляемые или убираемые каждым противником. (Например, объединяя противников с колодами страха 3-4-3 и 4-4-4, вы получаете колоду 4-5-4.)
- **Эффекты эскалации.** Выберите одного из противников **ведущим**. Его эффект эскалации применяется как обычно. Второй противник становится **поддерживающим**. Его эффект эскалации применяется **для всех карт захватчиков этапа III**. (Если эскалация зависит от ландшафта, как в случае Франции, выберите один из типов ландшафта случайным образом.)
- **Подготовка колоды захватчиков.** Если оба противника изменяют колоду захватчиков, то сначала по очереди выполните все указания поддерживающего противника, а затем ведущего.
 - Выполняйте указания как можно более полно, пропуская неприменимое.
 - Если неочевидно, какую карту удалить, удалите самую верхнюю подходящую карту из колоды.
 - Если неочевидно, какую карту переместить, переместите самую нижнюю подходящую карту из колоды.
 - Эффект уровня 2 Бранденбурга-Пруссии заменяется на: «Переместите самую нижнюю карту этапа III под самую нижнюю карту этапа I».

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ КОЛОДЫ ЗАХВАТЧИКОВ ПРИ ИГРЕ С БРАНДЕНБУРГОМ-ПРУССИЕЙ УРОВНЯ 4 (ВЕДУЩИЙ ПРОТИВНИК) И РУССКИМ ЦАРСТВОМ УРОВНЯ 4 (ПОДДЕРЖИВАЮЩИЙ ПРОТИВНИК)

УРОВЕНЬ	ЭФФЕКТ	КОЛОДА ЗАХВАТЧИКОВ
-	Начальное состояние	111-2222-33333
Русское царство 4	Поместите по 1 карте этапа III после каждой карты этапа II	111-2-3-2-3-2-3-2-33
Бранденбург-Пруссия 2	Переместите самую нижнюю карту этапа III под самую нижнюю карту этапа I	111-3-2-3-2-3-2-3-2-3
Бранденбург-Пруссия 3	Удалите 1 карту этапа I	11-3-2-3-2-3-2-3-2-3
Бранденбург-Пруссия 4	Удалите 1 карту этапа II	11-33-2-3-2-3-2-3

Объединённая **сложность** двух противников примерно равна большей из двух сложностей плюс 50–75 % меньшей. Бывают ситуативные исключения (и мы, разумеется, не тестировали каждое сочетание уровней), но в целом всё так.

ОБЪЕДИНЕНИЕ С КОРОЛЕВСТВОМ ШОТЛАНДИЕЙ

Если указания по подготовке к игре второго противника должны добавить  в прибрежный регион (кроме региона № 2), вместо этого добавьте этот  в соседний внутренний регион.

ОБЪЕДИНЕНИЕ С КОРОЛЕВСТВОМ ФРАНЦИЕЙ

При игре против Франции уровня 2 или выше, увеличьте резерв доступных  на 1 на игрока за каждый уровень второго противника.

ИГРА БЕЗ СОБЫТИЙ

События служат нескольким целям: делают остров более реалистичным и живым, добавляют долю неопределённости, лишая опытных игроков уверенности в победе, запланированной на много ходов вперёд, и создают опасность перевернуть карту скверны чересчур рано. Однако есть люди, которым нравится простота и почти полная предсказуемость базовой игры. Чтобы сыграть без событий, но с жетонами зверей, сделайте описанное ниже.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Оставьте колоду событий в коробке.
- Добавьте фишки на каждое поле по обычным правилам (см. с. 6).
- Добавьте 1 дополнительную карту страха к степени ужаса II колоды страха.
- Добавьте 2 подсказки «Подчинение зверей» в колоду захватчиков: одну перед первой картой этапа II (учитывая «раннюю» карту этапа III Бранденбурга-Пруссии), а другую перед первой картой этапа III.
- Не используйте карты скверны, сторона осквернённого острова которых даёт 2 скверны на игрока или только мгновенные эффекты. *(Вы можете либо сразу убрать их из колоды, либо убирать по мере появления и открывать вместо них новую карту. Без колоды событий, связанной с осквернённым островом, карты с положительными и недлительными эффектами становятся куда менее опасными.)* С картами почти первозданного острова проблем нет, хотя первозданный остров меньше влияет на игру.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

- Достигнув этапа завоевания II и этапа завоевания III соответственно, духи получают возможность один раз **подчинить** себе всех зверей на острове. *(Заберите подсказку из колоды захватчиков, как только она окажется сверху.)*
- Для подчинения зверей все духи должны прийти к согласию в фазе . Для каждого  выберите одно:
 - нанести 1 урон;
 - вытолкнуть этого ;
 - если присутствуют захватчики, породить 1 .Затем переверните подсказку, чтобы показать, что вы использовали её.
- Вы можете использовать оба подчинения в одной фазе быстрых способностей, если они оба вам доступны.
- Считается, что в каждом регионе, где вы подчинили 1 или нескольких зверей, выполняется отдельное действие события.

ИГРА БЕЗ НЕКОТОРЫХ (ИЛИ ВСЕХ) ТИПОВ ЖЕТОНОВ

Если вы не хотите применять правила сразу всех 5 типов жетонов или предпочли бы сыграть с новыми участниками без них, попробуйте этот режим. Если вы не хотите шерстить все колоды, чтобы убрать лишние карты, сделайте следующее:

- Решите перед началом игры, какие жетоны вы будете использовать. Если выбранный для игры дух использует определённые типы жетонов (как отмечено на обороте его планшета в правом нижнем углу), не отказывайтесь от жетонов этих типов.
- После подготовки всякий раз, когда вам нужно добавить на поле жетон неиспользуемого типа, вместо этого получайте 1 энергию и порождаете 1 страх. (Если неочевидно, кто должен получить энергию, игроки решают это сами.)
- Если вы должны применить эффект карты страха, полностью связанный с неиспользуемым типом жетонов, вы можете заменить эту карту случайной картой страха из коробки. Если эффект просто становится слабее без этого типа жетонов, примените его, как написано.

Примечание: этот режим задумывался как компромиссный вариант для разового обучения игре, а не как сбалансированная система, годящаяся для постоянных партий. Многие добавляющие жетоны способности и островные события станут менее полезны.

ПЕРЕИМЕНОВАНИЕ ДУХОВ ПОСЛЕ ИГРЫ

Карты способностей духов определяют не только их возможности, но и их сущность. Например, если Играющая под Солнцем Река получит множество малых способностей, связанных с огнём (например, «Очищающее зарево», «Дар живительной энергии» и «Пробуждение деревьев и камней»), а также великую способность «Возрождение из пламени», она больше не будет исключительно духом воды и солнечного света. Её природа изменится, подстроившись под энергию огня и вобрав в себя её разрушительную силу. (Вот почему получение великой способности требует забыть другую способность — слишком уж сильное это изменение для духа.)

На протяжении игры большинство духов проходит через осознанную внутреннюю трансформацию, и вполне возможно, после всего пережитого даханы будут звать к ним по новым именам. Вы можете развлечь себя, придумав новые имена своим духам. Просто посмотрите, как изменились их карты способностей, и вспомните их поведение в течение игры. В примере выше Играющую под Солнцем Реку можно было бы назвать Сияющей Очищающей Огнём Рекой или Поток Пластины Жизни.



БОРЬБА С НОВЫМИ ПРОТИВНИКАМИ

Если вы привыкли играть с противниками средней и высокой сложности, то новые противники могут оказаться труднее, чем вы ждёте от значения их сложности. Это происходит из-за того, что вы хорошо понимаете тактику и стратегию борьбы с прошлыми противниками, но ещё не знаете, как лучше всего справиться с новыми. Если вы начнёте сразу с высокого уровня сложности, вам также придётся учитывать множество новых правил. Чтобы облегчить себе жизнь, объедините низкий уровень нового противника с уже знакомым вам противником. Отличным вариантом для этого станет Бранденбург-Пруссия. (См. «Игра с двумя противниками» на с. 19.)

В альтернативной истории мира «Острова духов» Русское царство долгое время оставалось сельскохозяйственной и технологически неразвитой державой. Но страна начала меняться с восшествием на престол царя Петра. Сдерживаемый могущественными западными королевствами Швеции и Пруссии и отчаянно нуждавшийся в незамерзающем северном порту, который дополнил бы часто покрывающуюся льдом бухту Архангельска, Пётр бескомпромиссно поддерживал Северный союз, заключённый его дедом Михаилом I. Новый царь отправлял плохо вымуштрованные, но многочисленные армии помогать союзникам в континентальных войнах против Франции и Испании. Взамен Швеция передала России часть Мурманского берега, и Пётр построил новую столицу и морской порт Санкт-Петербург на незамерзающем Кольском полуострове, выходящем в Северный Ледовитый океан. В течение года Русское царство получило свободный выход в Северное море, что значительно подстегнуло развитие её судоходства и кораблестроения.

В то же самое время царь расширял восточные границы царства. К 1672 году — году рождения Пётра — первопроходцы-казаки уже достигли побережья Тихого океана, и самодержец направил по их стопам многочисленные группы поселенцев для освоения восточных земель.

Русское царство превратилось в новейшую колониальную державу Европы, а совсем недавно стало и перспективной морской державой. Благодаря многочисленному населению и бескрайним просторам Сибири оно не нуждается ни в дополнительных людских ресурсах, ни в землях. Новые русские колонии больше заинтересованы в быстрой добыче природных богатств с минимальными затратами, поэтому из них в основном вывозят пушнину и слоновую кость.

Этот противник **ощутимо легче** для духов, препятствующих появлению разведчиков (таких как Хранитель Запретных Чаш), и духов, умеющих управлять разведчиками и наносить урон «каждому захватчику» (таких как Играющая под Солнцем Река).

Этот противник **ощутимо сложнее** для духов, которым трудно управлять разведчиками.

ГАБСБУРГСКАЯ МОНАРХИЯ И ИМПЕРАТОР ИОСИФ I

Император Иосиф I унаследовал престол Габсбургской монархии после смерти своего отца Леопольда I. Это случилось вскоре после окончания Войны за испанское наследство — неудачной попытки императора Леопольда сделать Карла, младшего брата Иосифа, королём Испании. Уверенный в своих союзниках — Швеции и Пруссии, Иосиф отстранился от территориальных конфликтов в Западной Европе и сосредоточился на увеличении богатства державы, которая однажды должна будет достаться его сыну Леопольду Иосифу.

В 1697 году император инициировал создание Остендской компании для торговли между Ост- и Вест-Индией с его бельгийскими колониями, основал заморские колонии и начал переселять в них венгерских крестьян.

Среди всех держав Европы (за исключением Русского царства), габсбургские колонии появились самыми последними, однако они быстро развиваются благодаря упору не на земледелие, а на кочевое животноводство. Габсбургский контроль над Бельгией даёт императору Иосифу выход к атлантическим торговым путям, однако его флоту приходится конкурировать с кораблями Англии, Шотландии и Франции.

Этот противник **ощутимо легче** для духов, позволяющих добавлять большое количество скверны (таких как Воплощённая Жгучей Чумой Мечь), и духов, изолирующих регионы (таких как Затапливающий Мир Ливень).

Этот противник **ощутимо сложнее** для духов, которые беспомощны перед лицом скверны (таких как Острые Клыки в Листве), и в сценариях, в которых захватчиков нужно держать подальше от определённых мест.

ЕВРОПА

-1700-



ЗАЧЕМ УЧИТЫВАТЬ ДЕЙСТВИЯ?

- Вы проверяете условие победы или поражения в конце действия.
- Жетоны пустошей наносят дополнительный урон не более 1 раза за действие.
- Русское царство уровня 2 спасает и выталкивает 1  за действие.
- Эффекты некоторых способностей и особых свойств применяются, когда действие соответствует определённым условиям (например, «После того как захватчики нанесут урон выбранному региону, нанесите 2 урона» или «После того как захватчики/ переместятся в выбранный регион, уничтожьте их»).

Если кратко, в игре есть вещи, для которых важно, какие эффекты объединяются в одно целое.

* ИСКЛЮЧЕНИЕ: «КАЖДЫЙ»

Всякий раз, когда игра предписывает что-то сделать для **каждого поля острова, каждого игрока, каждого духа** или **каждого региона**, всё, что вы делаете для каждого из них, — это отдельное действие. Например, если вы играете с Русским царством и встречаете указание: «На каждом поле острова уничтожьте 2 », то эффект уровня 2 этого противника применится 1 раз на каждом поле.

Это исключение **не** распространяется на **каждую фишку**. Например, указание «Каждый  в выбранном регионе наносит 1 урон» вызывает одно действие, а островное событие «Каждый  наносит 1 урон» — отдельное действие в каждом регионе со .

Если «каждый (кто-то или что-то)» сопровождается условием, определите, кто или что подпадает под это условие, а потом применяйте описанное в любом порядке. (Например, встретив указание «Каждый дух хотя бы с 3  среди всех своих регионов может использовать способность  немедленно», вы сначала проверяете, к каким духам оно применимо. Если способность  какого-то духа переместит , это уже не повлияет на то, какие духи могут выполнить это указание.)

Терминология базовой игры не совсем точна. «Гиблый край» вводит новые понятия, которые будут использоваться в игре дальше. Они не изменяют механики базовой игры и дополнения «Ветви и когти», хотя и влияют на способность «Воздаяние умерших» (см. выноску на с. 25).

ДЕЙСТВИЯ В ЦЕЛОМ

Действие — это группа игровых указаний, выполняемых как единое целое (например, одно использование способности или разорение одного региона).

ДЕЙСТВИЕ	ТИП ДЕЙСТВИЯ
Применение одного символа роста	Действие духа
Получение энергии по шкале присутствия	Действие духа
Розыгрыш всех карт способностей для текущего хода	Действие духа
Применение особого символа со шкалы присутствия (за исключением постоянных стихий и бонусов, которые доступны всегда)	Действие духа
Использование способности. (Если способность каким-либо образом повторяется, то каждый повтор — это отдельное действие)	Действие духа
Особое свойство вида «После того как X, сделайте Y»	Действие духа
Одно разорение, строительство или разведка в одном регионе	Действие захватчиков
Эффекты карты скверны*	Действие карты скверны
Всё, что делает одна карта страха*	Действие страха
Всё, что делает главное событие*	Действие события
Всё, что делает островное событие*	Действие события
Всё, что делает даханское событие*	Действие события
Эффекты эскалации противника* (кроме Англии, которая выполняет строительство)	Действие противника
Эффект, применяемый противником (за исключением эффектов, которые просто изменяют действия захватчиков)	Действие противника

Тип действия важен только для игровых эффектов, которые на них ссылаются (например, «пропустите все действия захватчиков»). Если не сказано иное, тип действия определяется игровым компонентом, на котором приводятся указания: когда карта страха или события предписывает «каждому игроку (сделать что-то)» или «каждому духу (сделать что-то)», это по-прежнему действие страха или события, а не действие духа. Правила противника могут изменять действия захватчиков, но если эти правила сами что-то делают, то это действие противника, а не захватчиков. (Например, «Год полного покоя» не помешает Бранденбургу-Пруссии добавить  эффектом эскалации и не помешает Габсбургской монархии переместить  по его правилу уровня 1. Способность отменяет только действия захватчиков: разорение, строительство, разведку.)

Однако всё, что вызывает разорение, строительство или разведку (например, великая способность «Живое воплощение», некоторые события и эффект эскалации Англии), вызывает отдельное действие захватчиков. (Так что если Властитель Снов и Кошмаров использует «Живое воплощение», то вызванное разорение нанесёт реальный урон.)

Не каждый эффект — это действие. Некоторые игровые эффекты — просто постоянные правила (например, « имеют +1 к стойкости»).

В игре есть **действия с условиями**. Они выполняются при соблюдении определённых условий. Например, великая способность «Обратить почву в зыбучие пески» гласит: «После того как захватчики/ переместятся в выбранный регион, уничтожьте их». Это действие вступает в силу после завершения каждого другого действия, перемещающего захватчиков/ в указанный регион. Действия с условиями часто имеют формулировку «После того как X, сделайте Y», что означает: «После каждого действия, сделавшего X хотя бы раз, сделайте Y ровно 1 раз». Тип действия с условием определяется тем, что его вызывает. Если Властитель Снов и Кошмаров вызывает действие с условием, наносящее урон, его особое свойство применится как обычно.

Условия могут срабатывать чаще одного раза за ход (если не сказано иное), однако во избежание бесконечных циклов **вызванные действия с условиями не могут вызвать сами себя** прямо или косвенно (через действия, которые они вызывают).

Действия без условий (каковых большинство) называются **базовыми действиями**.

Некоторые эффекты **модифицируют действия**, изменяя их. Обычно они описываются формулировками «Во время X сделайте Y» или «Когда/если X, то вместо этого сделайте Y». В отличие от условий, модификаторы применяются сразу. Например, особое свойство духа Слившиеся Воедино Многие Разумы: «Когда вы выталкиваете или привлекаете , вы можете их выталкивать в регионы или привлекать из регионов в пределах дальности 2». Свойство меняет правила привлечения и выталкивания , когда этот дух выполняет соответствующие действия.

Эффекты вроде «Пропустите все действия захватчиков» — это тоже своего рода модификация, короткая запись выражения «Когда захватчики должны выполнить действие в выбранном регионе, они его не выполняют».

И последнее. Некоторые эффекты могут вызвать базовые действия прямо посреди выполнения других действий. Например, природная способность духа Разделившие Небо Расколотые Дни: «Выбранный дух может немедленно применить эффекты 1 способности ». В таких случаях вы приостанавливаете выполнение текущего действия, целиком применяете цепочку эффектов нового действия (базовое действие и всё, что оно вызовет прямо или косвенно), а затем возвращаетесь к приостановленному действию.

Чаще всего такое происходит в 2 случаях:

- 1) когда переворачивается карта скверны и вам нужно применить её немедленный эффект (вы делаете написанное и возвращаетесь к действию, которое добавило последнюю скверну);
- 2) когда событие с выбором включает указание «каждое поле острова» или «каждый дух». (Большинство событий с выбором вызывает единственное действие, однако указание «каждый (кто-то или что-то)» вызывает ряд новых базовых действий.)

Ситуация, когда это важно, — последний вариант события «Даханы торгуют с захватчиками» при игре за Непостоянную Память Веков. Вы можете один раз использовать свой «сброс вместо забытья», чтобы заплатить за выбор, и потом ещё раз при применении эффекта «Каждый дух забывает карту способности», поскольку последнее — это отдельное действие.

ИЗМЕНЕНИЕ ДЛЯ «ВОЗДАНИЯ УМЕРШИХ»

Способность «Воздаяние умерших» больше не может вызывать сама себя, согласно правилам о действиях с условиями (см. слева).

ИЗМЕНЕНИЕ СИТУАЦИИ НА ОСТРОВЕ В ФАЗЕ ДУХОВ

Игроки могут проводить фазу духов одновременно. Однако если выполняемые в этой фазе действия меняют ситуацию на острове (например, *Зубоскалящий Бедокур* выталкивает ) , они не должны прерывать друг друга в процессе выполнения. Также нелишним будет произносить вслух: «Действие роста» или «Действие шкалы присутствия», чтобы остальные игроки не думали, что вы начали фазу .

ПОВТОРЫ

Каждый повтор способности — это новое базовое действие. Его можно выполнить в любой момент, когда вы могли бы применить повторяемую способность. Эффект «Повторите эту способность» означает: «После применения эффектов этой способности и всех вызванных ею действий повторите её».



ПРИМЕР ДЕЙСТВИЙ С УСЛОВИЯМИ И МОДИФИЦИРОВАННЫХ ДЕЙСТВИЙ

НАЧАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ

Голодная Хватка Океана использует способность «Обратить почву в зыбучие пески» в регионе № 2. Противник — Русское царство уровня 2.



ЭТАП 1

«Священная песня» в регионе № 1 выталкивает всех захватчиков в регион № 2.



ЭТАП 2

- Действие с условием: «Обратить почву в зыбучие пески» уничтожает всех этих захватчиков.
- Модифицированное действие: «Чувство неминуемой катастрофы» спасает 1 разведчика, порождает 1 страх и выталкивает этого разведчика в океан.



ЭТАП 3

- Действие с условием: Голодная Хватка Океана должна уничтожить выжившего разведчика.
- Модифицированное действие: «Чувство неминуемой катастрофы» спасает этого разведчика, порождает 1 страх и выталкивает разведчика обратно в регион № 2.
- Условие способности «Обратить почву в зыбучие пески» уже выполнилось в регионе № 2, поэтому она больше ничего не делает.



Чувство неминуемой катастрофы. Когда любое действие впервые должно уничтожить 1, если возможно, вместо этого вытолкните 1 из этих 1; породите 1 XX, если сделали это.

ДЕЙСТВИЯ ЗАХВАТЧИКОВ

Понятие, которое мы раньше называли просто «действиями захватчиков», состоит из нескольких частей. Возьмём в качестве примера разорение.

- **Этап разорения.** Часть фазы захватчиков, во время которой вы применяете эффекты всех карт разорения (возможно, 0 карт).
- **Карта разорения.** Одна карта захватчиков, лежащая в области «Разорение». Применение эффектов карты разорения вызывает 1 действие разорения в каждом указанном на карте регионе хотя бы с 1 захватчиком. (Вы сами выбираете порядок регионов, если он важен. То, где будет и где не будет проходить разорение, определяется сейчас — до начала первого действия разорения.)
- **Действие разорения.** Разорение в одном регионе. (Целиком, включая контратаку даханов.)

Аналогично карта строительства вызывает действие строительства в каждом указанном на карте регионе хотя бы с 1 захватчиком, а карта разведки вызывает действие разведки в каждом указанном на карте регионе, соседствующем с источником захватчиков.

Если действие захватчиков вызвано не картой захватчиков (например, событием или способностью), вы не проверяете условия **присутствия захватчиков и соседства с источником захватчиков**.

ЗАМЕЧАНИЯ О СУЩЕСТВУЮЩИХ КОМПОНЕНТАХ

Особое свойство Голодной Хватки Океана — это действие с условием: **после того как** захватчики или  переместятся в океан, утопите их.

Особое свойство Властителя Снов и Кошмаров — это модификатор: **когда** ваша способность должна уничтожить захватчиков, вместо этого породите страх (и, возможно, вытолкните их).

Правило уровня 1 Королевства Англии действует как обычно, хотя его лучше переформулировать так: «Карты строительства применимы к регионам без захватчиков, если они соседствуют хотя бы с 2 / ». Игнорирование такой формулировкой фишек / , добавившихся благодаря текущей карте строительства, объясняется тем, что вы находите все подходящие регионы ещё до выполнения каких-либо действий строительства.

Событие «Возведение укреплений» теперь лучше сформулировать так: «После того как будут сдвинуты карты захватчиков, выполните этап строительства для 1 типа ландшафта, отсутствующего в областях действий захватчиков». Аналогично для события «Укрепление позиций».

Сценарий «Восстание даханов» не меняется, однако его правила плохо соотносятся с новой терминологией. После каждого действия сначала применяйте эффект «Постоянные набеги» (если возможно), а затем «Ответные действия» (если возможно). И то и другое — это действия с условиями.

ОТКРЫТИЕ КАРТ ЗАХВАТЧИКОВ

Всякий раз, когда игра предписывает применить эффекты карты захватчиков, лежащей лицевой стороной вниз, вы переворачиваете её. Это необязательно будет частью этапа разведки. Эффект эскалации применяется, когда вы впервые применяете эффекты карты захватчиков с  (обычно — когда она открывается на этапе разведки).

ОБЫЧНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ЗАХВАТЧИКОВ

Некоторые компоненты «Ветвей и когтей» упоминают «обычные» действия захватчиков. К ним относятся обычные этапы захватчиков, карты и действия, выполняемые в фазе захватчиков. Обычные действия **не относятся к:**

- дополнительным этапам, добавляемым противниками (например, Англией);
- действиям захватчиков, вызываемым событиями и способностями;
- чему-то, что полностью заменяет обычный этап захватчиков благодаря событию.

ОБЩИЕ УТОЧНЕНИЯ

Скверна

Пагубный эффект скверны применяется всякий раз, когда в регион добавляется любое количество скверны. Иными словами, если вы добавляете в регион больше 1 скверны за один раз, то она уничтожает лишь 1 присутствие каждого духа и распространяется только 1 раз (если в регионе уже есть скверна).

Карты событий (и страха) действуют иначе, чем способности

В случае **способностей** вы выбираете регион, а потом применяете текстовые эффекты способности, игнорируя всё, что невозможно применить.

В случае других игровых эффектов, таких как действия карт **событий** и **страха**, вы обычно не выбираете регион. Разве что эффект предпишет: «Выберите регион... сделайте в нём X». В противном случае вы просто следуете указаниям, и это означает, что вы не можете выбрать регион, в котором они просто не смогут быть выполнены.

Например, если событие требует: «На каждом поле острова вытолкните 2  из региона со  в регион без », вы не можете выбрать регион со скверной, но без даханов или с даханами, но без скверны. Если это возможно, вы обязаны вытолкнуть 2 даханов, как указано на карте. Если это возможно сделать только частично — задействуя меньше фишек, чем указано (вытолкнуть лишь 1 дахана из региона со скверной в регион без скверны), — сделайте столько, сколько можно.

Однако **длительные эффекты по-прежнему могут заменять и модифицировать подобные действия**. Например, если событие вызывает строительство в регионе, к которому применяется способность «Год полного покоя» («На этом ходу захватчики не выполняют никакие действия в выбранном регионе»), строительство пропускается, как и любое другое действие захватчиков. Если вы намеренно уничтожаете присутствие, чтобы помешать добавлению скверны (например, применяя способность «Рост через самопожертвование»), то это присутствие можно спасти способностями «Молчаливые фигуры проносятся мимо» (Пелена Тихого Тумана) и «Удерживать остров твёрдостью воли» (Стойкая Непреклонность Камня). Если событие выталкивает захватчиков, вы можете изолировать регион, чтобы они остались на месте.

Недопустимое размещение фишек

Если возможно, переместите захватчиков и даханов, оказавшихся в недопустимом положении, в ближайший допустимый регион. В любых других случаях оставляйте недопустимо размещённые фишки там, где они есть.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ СКВЕРНЫ

Некоторые карты способностей перемещают . Перемещение  **не уничтожает**  и **не вызывает** распространение!

Считайте, что они не участвуют в игре, пока их расположение не станет допустимым. (Например, Голодная Хватка Океана теряет последнее присутствие на поле острова. Если в том же океане есть фишка присутствия другого духа, она выходит из игры до тех пор, пока Голодная Хватка Океана не вернётся на данное поле.)

Этапы завоевания

Если не считать «раннюю» карту этапа III Бранденбурга-Пруссии, текущий этап завоевания (I, II или III) всегда показан верхней картой в колоде захватчиков. При игре с некоторыми противниками, духами и событиями возможна ситуация, когда этапы завоевания будут меняться более хаотично, чем последовательный переход от I к II и от II к III.

Присутствие. Уничтожение, удаление, замена, возврат

Большинство игровых компонентов находится либо в собственном запасе/резерве, либо на поле. Однако фишки присутствия могут находиться на планшете духа, на острове и рядом с островом (уничтоженные). Иногда они навсегда удаляются из игры.

Уничтожение, удаление, замена. Если присутствие **уничтожают** или **удаляют**, оно кладётся рядом с островом и отныне считается **уничтоженным присутствием**. То же касается и случая, когда присутствие чем-то **заменяют**. Разница между удалением и уничтожением имеет тематическое (удаление обычно происходит по вашей воле) и терминологическое значения: некоторые способности могут отменить уничтожение присутствия, но не удаление. Уничтоженное присутствие не используется в игре, если только какой-нибудь эффект это не изменит.

Определённые правила могут изменять это общее правило. (Например, текст способности «Торги за власть и покровительство» чётко определяет, что присутствие удаляется из игры.)

Возврат. Если вам нужно вернуть присутствие на шкалу присутствия, берите его с острова. Вы сами выбираете, на какую шкалу вернуть фишку присутствия, однако она должна занять допустимое деление. Если вы не можете поместить присутствие на шкалу, то оно уничтожается.

Бонусы шкал присутствия

Бонусы шкал присутствия некоторых духов отличаются от привычных бонусов, приносящих стихию или возвращающих 1 карту. Стихии и постоянные бонусы (вроде «+1 к дальности (на всё)») действуют всегда, их нельзя «отключить». Деления «+2 энергии» и «+1 разыгрываемая карта» изменяют ваш текущий приход энергии и доступное число разыгрываемых карт. Всё остальное («Вернуть 1 карту», «Переместить 1 присутствие», «Вытолкнуть поселение», «Потратить 2 энергии, чтобы получить карту способности» и т. д.) — это необязательные действия, которые вы можете выполнить раз в ход во время фазы духов.

Святылища

Если эффект влияет на святилище, то он влияет на 2 фишки присутствия духа. Например, если игра предписывает вытолкнуть святилище духа, вытолкните 2 его фишки присутствия. (Базовые правила определяли святилище как регион, в котором у духа есть как минимум 2 фишки присутствия, однако невозможно вытолкнуть регион.)

Выбор цели и использование способности

И дух Пелена Тихого Тумана, и малая способность «Выдохнуть болезни в потоки ветра» делают определённые вещи, когда вы выбираете цель или применяете способность в регионе.

Если вы полностью игнорируете текстовые эффекты способности (по правилам базовой игры со с. 17), то считается, что вы не выбираете для неё цель и не используете эту способность.

Если у вас нет стихий для формулы природной способности, вы не выбираете для неё цель и не используете эту способность.

Исключение: если природная способность обладает эффектом без формул стихий (например, «Взрывное извержение» *Высоко Вздымающегося Вулкана*), вы можете выбирать для неё цель и использовать её.

Жетоны из «Ветвей и когтей»

Поскольку данное дополнение могут приобрести люди, не владеющие дополнением «Ветви и когти», мы включили в его состав достаточно жетонов / / /  для игры вшестером.

Если хотите, можете оставить жетоны из «Ветвей и когтей» в качестве дополнительных жетонов на случай, если вам их не хватит в игре. Если же вы захотите выбросить их, подумайте об их альтернативном использовании (арт-объект?) или переработке.

По тем же соображениям в составе этого дополнения достаточно жетонов сценариев для игры вшестером. Они отличаются от жетонов сценариев из «Ветвей и когтей», и благодаря их форме вы всегда будете видеть, какие жетоны к чему относятся. Оставьте оба типа жетонов на случай, если захотите попробовать объединить два сценария, использующих такие жетоны.

УТОЧНЕНИЯ ОПРЕДЕЛЁННЫХ КОМПОНЕНТОВ

Противник Габсбургская монархия

Даже если событие заменяет этап разорения на этап строительства, «Перегон скота» (привлечение поселений в регионы, где на следующем ходу произойдёт разорение) действует как обычно.

При игре с **прочными** захватчиками (Габсбурги уровня 4+) и Голодной Хваткой Океана считайте утопление особым видом уничтожения и получайте энергию только при успешном уничтожении. Например, вы перемещаете поселение в океан, и оно получает 2 урона. Если этого достаточно для его уничтожения (в океане есть скверна или поселение уже получило урон), то оно тонет по обычным правилам. В противном случае его выносит на берег, в соседний регион, раненым. (Оно не может остаться в океане, поэтому переносится в ближайший допустимый регион по правилам со с. 28.) Если в этом новом регионе есть скверна, поселение немедленно уничтожится, но Голодная Хватка Океана не получит энергию. Если одно действие выталкивает 4 поселения с полной стойкостью в океан, это наносит «8 урона поселениям», и вы можете распределить этот урон как угодно. Если вы немедленно уничтожаете 2 поселения, они успешно тонут и приносят энергию.

Противник Русское царство (уровень 2+)

Если Властитель Снов и Кошмаров использует способность, которая должна уничтожить разведчиков, он может выбрать, в каком порядке применить своё особое свойство «Сон о тысяче смертей» (не уничтожать разведчиков) и «Чувство неминуемой катастрофы» Русского царства (первый разведчик, который должен быть уничтожен, вместо этого выталкивается и порождает 1 страх). Обычно сначала выгоднее вытолкнуть разведчика и породить 1 страх. См. также уточнение о Голодной Хватке Океана и Габсбургской монархии.

ПРОЧНЫЕ ЗАХВАТЧИКИ

- **Недопустимые регионы.** Если фишка оказывается в недопустимом положении из-за того, что её не уничтожили, переместите её в ближайший допустимый регион.
- **Пустоши.** Когда эффект уничтожения заменяется эффектом урона,  наносят дополнительный урон как обычно.
- **Отслеживание дополнительного урона.** Используйте жетоны сценариев, чтобы пометить , получившие 2 урона, и , получившие 3 урона. , получивших 1 урон, можно просто класть набор.

Событие «Старые сказки»

Оно не может вернуть способности, забытые до начала игры (например, «Дар несокрушимости» с развитием «Солнечный свет»).

Событие «Угроза распада»

«Уничтожьте 2 ☹» относится к присутствию духа, делающего выбор.

Великая способность «Лес из живого обсидиана»

Проверка, находится ли в изначальном регионе ваше святилище, делается при выполнении этого указания. Например, если дух Глас Грома только что переместил всё своё ☹ и 🏠 из региона, у него больше нет в нём 🌳.

Великая способность «Мечта о нетронутой земле»

«Случайное поле острова» выбирается из всех неиспользуемых полей. Игнорируйте замечание о несовместимости полей друг с другом со с. 6.

Великая способность «Торги за власть и покровительство»

Если вы используете эту способность несколько раз, её бонус суммируется: когда вы уберёте в общей сложности 6 фишек присутствия, даханы в пределах 1 региона от вашего присутствия будут давать защиту 6, а вы будете получать на 6 энергии меньше каждый ход.

Штраф на приход энергии учитывает все источники — вы не получаете первые X энергии, которые должны были бы получить в этот ход (любыми способами). Штраф не расходует уже имеющуюся у вас энергию.

В качестве напоминания можете накрывать неиспользуемыми компонентами числа на шкале присутствия с энергией.

Великая способность «Обжить охотничьи уголья» и дух Слившиеся Воедино Многие Разумы

Если эту способность использует дух Слившиеся Воедино Многие Разумы, то её эффект «Ваши ☹ можно считать как 🌳 и 🐾» не суммируется с его особым свойством «Ваши 🌳 можно также считать как 🐾». Две его фишки присутствия можно считать двумя зверьми (благодаря способности) или одним зверем (благодаря особому свойству), но не тремя.

Великая способность «Сшить воедино полотно земли»

В большинстве случаев это неважно, но, в отличие от других регионов, соединённый регион считается соседним сам с собой.

В случае указаний на содержимое региона («регион со 🏠») или его географию («регион по соседству хотя бы с 2 горами») проверяйте содержимое и географию соединённого региона по обычным правилам. Является ли регион прибрежным или нет, зависит от его соседства с океаном, поэтому соединение прибрежного и внутреннего регионов приводит к образованию одного большого прибрежного региона.

В случае указаний на неизменную (напечатанную) информацию (тип ландшафта, номер региона, символы подготовки) соединённый регион обладает неизменной информацией обоих своих регионов, пусть даже это невозможно по обычным правилам. Например, вы можете создать регион, который одновременно будет болотом и джунглями или № 3 и № 1.

Если карта захватчиков изображает оба региона соединённого региона (например, вы соединили болото и джунгли, а из колоды открылась карта этапа III с болотом и джунглями), вы выполняете в нём действия захватчиков только один раз. (Вы делаете проверку: «Этот регион совпадает с картой?» — и отвечаете: «Да».)

Великая способность «Тянуться к всепоглощающей пустоте»

Вы можете забыть и саму эту способность, чтобы в полной мере воспользоваться её эффектом.

Малая способность «Дар природной связи»

Если вы сбрасываете эту способность в качестве проверки при розыгрыше события, то у неё нет стихий. Она не даёт выбор, как «Дар стихий».

Сценарий «Великая река» и Королевство Франции

В сценарии «Великая река» поселения покидают пределы острова. Такие поселения возвращаются в запас доступных поселений Франции, как если бы их уничтожили или удалили.

Сценарий «Восстание даханов» (базовая игра) и изоляция

В базовом сценарии «Восстание даханов» правило «Ответные действия» плохо сочетается с изоляцией. Самое простое решение — считать, что «Ответные действия» игнорируют изоляцию. Если вам нужно более тематическое решение, то пользуйтесь таким правилом: «Добавляйте нового захватчика в неизолированный регион. Игнорируйте эффекты изоляции, когда определяете ближайшие регионы».

Сценарий «Вторая волна» и карты почти первозданного острова

В сценарии «Вторая волна» не описывается, что делать с картами почти первозданного острова. Либо не используйте их в этом сценарии, либо следуйте указаниям ниже (суть которых можно описать фразой «отмотайте карты; то, что вы узнали, не меняется»).

Если после выполнения указаний вы убрали карту почти первозданного острова, поместите её (изначальной стороной с первозданным островом вверх) на колоду карт скверны (т. е. новую игру вы начнёте на той же стороне, что и прошлую).

Если вы перешли на сторону почти первозданного острова (но не убрали эту карту), считайте её картой осквернённого острова для указаний подготовки. Однако если в следующей игре вы перейдёте к новой карте скверны, то добавляйте новую скверну из коробки, а не из запаса рядом с картой.

Сценарий «Подлое воровство» и изоляция

Если вы пользуетесь изоляцией, чтобы сделать кратчайший путь к океану длиннее, воры отправятся в это долгое странствие, даже если в итоге окажутся на другом поле острова. (В этом случае на следующих ходах они направятся к океану нового поля острова.)

Дух Высоко Вздвигающийся Вулкан

Когда вы уничтожаете ваше присутствие, применяя природную способность «Взрывное извержение», вы можете спасти его благодаря способностям вроде «Молчаливые фигуры проносятся мимо» (*Пелена Тихого Тумана*), но оно не будет учитываться формулами стихий «Взрывного извержения». Однако это присутствие всё равно наносит урон свойством «Гибель в лаве и дыму».

Дух Затапливающий Мир Ливень

Когда ваша 2-я природная способность удаляет присутствие с острова, считайте это присутствие уничтоженным. (То есть такие способности, как «Возрождение из пламени», могли бы его вернуть.) Мы не используем термин «уничтожьте», поскольку вы не можете применять эффекты, предотвращающие уничтожение.

Дух Искатель Невидимых Троп

Когда вы используете добавляющий присутствие вариант роста, чтобы открыть деление с бонусом «+1 к дальности», этот бонус применяется только после добавления текущего присутствия.

Свойство «Ответственность перед мёртвыми» применяется, когда захватчиков/☠ действительно уничтожают. Если что-то предотвращает их уничтожение, то и это свойство не действует.

Свойство «Открыть пути» может сделать регион соседним с океаном. В таком случае этот регион становится прибрежным.

Если к одному делению шкалы присутствия ведёт несколько дорожек, вы всё равно получаете бонус деления только один раз.

Дух Ищущий Форму Свет Звёзд

Варианты роста выбирают по одному, поэтому, если вы открываете новый вариант, добавив присутствие на поле, вы можете немедленно его выбрать (если вы ещё можете что-то выбрать). Если по какой-либо причине вы возвращаете присутствие на шкалу, вы не можете использовать этот вариант роста, пока не откроете его вновь. При этом выбранный вами вариант роста останется неизменным, вы не сможете изменить это решение.



Выложенные на шкалы присутствия стихии действуют как стихии, напечатанные на шкалах присутствия других духов. Если вы возвращаете присутствие на деление с жетоном стихии, оставляйте жетон на месте.

Для получения любой великой способности (этим или другим духом) нужно забыть 1 карту способности, и это не должна быть карта, которую вы забываете ради каких-то иных бонусов (как позволяют многие ваши уникальные способности).

Дух Непостоянная Память Веков

Вы можете получить только 1 жетон стихии за действие, вне зависимости от того, сколько изменений это действие создаёт в регионе. (Поскольку правило сформулировано как «после X сделайте Y», оно применяется один раз после каждого подходящего действия.)

Дух Пелена Тихого Тумана

Если вы полностью игнорируете текстовые эффекты способности (в соответствии со с. 17 базовых правил игры), вы не выбираете цель этой способности и, таким образом, не сможете использовать её, чтобы переместить ваше присутствие. См. также «Выбор цели и использование способности» на с. 29.

Вы можете переместить присутствие для выполнения требования к изначальному региону вроде «из региона со святилищем» или «с определённого типа ландшафта».

Дух Разделившие Небо Расколотые Дни

В вариантах роста встречается указание вида «N раз: сделайте A или B». N — это количество разных выборов. Вы можете N раз сделать выбор между вариантом A и B.

Его способность «Отмахнуть время вспять» бесполезна при игре на 1 поле острова. В одиночной игре Разделившим Небо Расколотым Дням жизненно необходима хотя бы 1 великая способность, и «Отмахнуть время вспять» будет хорошим вариантом для забытия. Эта способность влияет на каждое отдельное действие захватчиков. Если они разоряют пустыни, то на поле, куда вы переместили присутствие, каждую пустыню с захватчиками разорят дважды. (Затем то же самое произойдёт со строительством и разведкой.) На поле, откуда вы переместили присутствие, каждую пустыню с захватчиками разорят 0 раз. Формулировки «на 1 раз больше» и «на 1 раз меньше» (вместо «2 раза» и «0 раз») сделаны, чтобы способность не вызывала вопросов при повторе. Если вы используете способность, позволяющую пропустить ряд действий захватчиков (например, «Нашествие ядовитых пауков») в регионе, который они должны разорить дважды, вы пропускаете каждое из двух разорений по отдельности.

Фраза «действия „На каждом поле острова/в каждом регионе...“» относится к любому действию (обычно к действиям событий, страха и противника, таким как эскалация), которое влияет на каждое поле острова или регион, пусть даже с условием (например, «в каждом регионе со 🐾...»).

Дух Слившиеся Воедино Многие Разумы

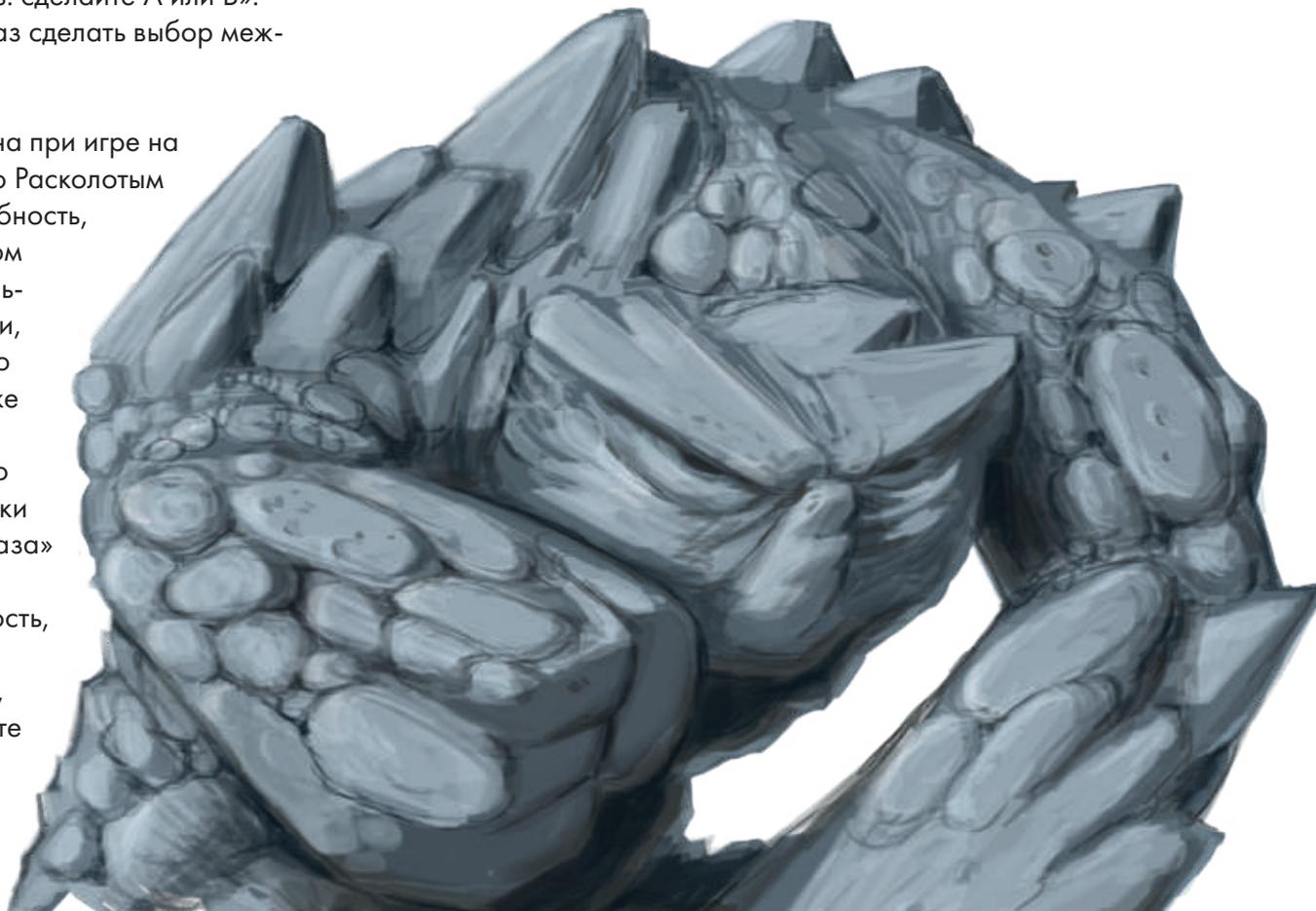
Если вы считаете своё святилище зверьми и хотите его переместить, то обязаны переместить 2 фишки присутствия в один регион.

Дух Стойкая Непреклонность Камня

Выражение «Когда карта события или скверны напрямую уничтожает 🌀» (последний уровень природной способности «Удерживать остров твёрдостью воли») означает, что на карте должно быть написано «уничтожьте 🌀», а не, например, «добавьте скверну» (которая потом уничтожит присутствие). Эту природную способность можно использовать, даже если уничтожение присутствия входило в стоимость чего-либо или было необязательным.

Второй уровень природной способности «Пусть бьются о каменную стену» изменяет действие с условием, вызываемое первым уровнем. Поэтому, например, в регионе с 1 🏰 каждый раз, когда захватчики наносят урон, увеличивайте урон от контратаки даханов только на 1.

Скверна — это бесконечный компонент.



СОЗДАТЕЛИ ДОПОЛНЕНИЯ

Разработчик: Эрик Ройс

Развитие игры: Тед Вессенс

Руководитель развития игры: Крис Бёртон

Главный редактор: Кристофер Бэделл

Креативный директор: Дженнифер Клоссон

Художественное руководство: Дженнифер Клоссон, Сэрей Хендерсон

Графический дизайн: Сэрей Хендерсон

Иконография: Сэрей Хендерсон, Даррелл Лаудер

Иллюстрация на обложке: Лукас Дарем

Скульптор: Хорхе Рамос

Редакторы: Брайан Блэнкстейн, Дилан Тёрстон

Альтернативный историк: Пол Бендер

Отдельная благодарность моей жене Энн Кросс за её неизбывную любовь и поддержку. Эрик

Игру тестировали

Джо Баратта, Джейсон Бэчелор, Джоэл Беккер, Лайза Бьёрнсет, Брайан Блэнкстейн, Мартин Брошу, Джек Брукс, Джош Кэмпбелл, Consoles & Cardboard, Трей Чэмберс, Даниэлла Чёрч, Патрик Клэпп, Джастин дю Кёр, Кори Дерайтер, Джефф Дуган, Коулман Эллис, Стивен Фейри, Кристофер Ферри, Мэй Ферри, Эрон Гарретт, Лиф Геблер, Джейк Гарсия, Эндрю Гонг, Карло SpeedyOlga Гонсалес, Дэниел и Кирстен Грейс, Брайан Grossoli Грэм, Эндрю Гриниас, Кеннет Хардкасл, Джейк Гастингс, Дэвид Хедман, Бетси Хелмс, Дэвид Хелмс, Шелби Хемкер, Джош Херрешофф, Кори Хиндерсинн, Джастин Хофер, Шейн Айвинс, Пол Кэлмар

и Кристина де Джисас, Джей-Джей (помощник Шейна), JoebobJoe, Шин Као, Эмилия Катари, Кейтлин Кейл, Эрик Крамп, Бен Квок, Джон Лэйтинен, Бенджамин Ларсен, Джошуа Т. Лоутон, Грег Лейбман, Чарльз Лейсерсон-мл., Джереми Леннерт, Одри Льюис, Хэнсел Лоу, Расс Лазетски, Лидия, Макс Мэлони, Элисон Мэндибл, Марко, Тереза Мекленборг, Дэвид Майерфранкенфельд, Брайан Модрески, Эмили Моран, Джарви Морис, Хюнг Нгуен, Дастин Оукс, Айзек Пейн, Андрес Сантьяго Перес-Бергквист, Дэн Пирковски, PointMeAtTheDawn, Эрин Прайс, Майкл Пурика, Ник Рил, The_Reaver, Кайл Ризер, Кэти Регелсон, Кёртис Рубенс, Даниэлла Ли Риккарди, Клинт Рорик, Рудуен, Джесс Саломон, Майкл Шектор, Кен Сейер, Треиси Сейер, Форрест Стюарт, Пол Теббен, TheWurmSuperior, Дилан Тёрстон, Джош Трамбо, Кэролин Ванеселтин, Ребекка Вессенс, Сэм Вести, Пол Уотсон, Амина the Wordweaver, Бен Рэй, Гарретт и Кристи Райт, Патрисия Райт, Шиюэ Суй, Самир Яламанчи, Дэвид Ён, Иэн Занг

Художники

Кэт Г. Бёрмелин, Шон Дейли, Лукас Дарем, Эмили Хэнкок, Хорхе Рамос, Моро Роджерс, Дэмон Уэстенхофер, Джошуа Райт

© 2022 Flat River Group, LLC



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Юлия Колесникова

Переводчик: Александр Петрунин

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно

ВЫПУЩЕНО ПРИ ПОДДЕРЖКЕ CROWDREPUBLIC

Куратор игровых проектов CrowdRepublic:

Алексей Бабайцев

crowdrepública.ru



Базовое действие. Действие без условия. Например, использование карты способности духом (с. 25).

Болезни (жетон). Хвори и инфекции. Предотвращают ближайшее действие строительства в своём регионе и затем удаляются с поля (с. 7).

Вернуть карты. Возьмите на руку все ваши карты способностей (или указанное их число). Если не сказано иное, они берутся из вашей стопки сброса.

Возврат присутствия. Возьмите фишку с острова и верните её на допустимое деление одной из ваших шкал (с. 28).

Выбранное поле острова. Короткая форма записи «поле острова с выбранным регионом».

Даханское событие. Часть карты события, в которой действуют даханы (с. 13).

Дебри (жетон). Опасная глушь острова. Предотвращают ближайшее действие разведки и затем удаляются с поля (с. 7).

Действие. Группа указаний, выполняемых вместе. Например, всё, что сразу же делает карта способности (включая возможные эффекты формул стихий), — это одно действие (с. 10, 24).

Действие захватчиков. Одна из трёх малоприятных вещей, которые проделывают колонизаторы во время фазы захватчиков: разорение, строительство или разведка. Бывает вызвано картами на поле захватчиков (обычное действие) или эффектами противника, события, страха, способности и т. д. (с. 27).

Действие с условием. Действие, которое происходит из-за выполнения определённых условий. Например, «После того как ваша способность удалит , уничтожьте 1 своё » (с. 25).

Дополнительная стоимость. Дополнительная стоимость использования способности. Её не нужно выплачивать до непосредственного использования способности. При повторе вы обязаны снова выплатить эту стоимость (с. 12).

Звери (жетон). Опасные животные. Периодически наносят вред захватчикам (с. 7).

Изначальный регион. Регион, из которого отсчитывается дальность при выборе цели (с. 14).

Изоляция. Символизирует трудности передвижения по региону, а также в него и из него. Предотвращает действия разведки и запрещает фишкам захватчиков (//) пользоваться соседствами, если только вы не позволите им это (с. 10).

Использование. Примените эффекты действия или игрового компонента, процесса, правила. Повтор способности означает её повторное использование. По сути, это то же самое, что и «применение эффектов».

На дальности ровно (дальность). Регион находится ровно на указанной дальности, и к этому региону нет более короткого пути.

Не участвует в разорении. Указанные фишки игнорируются на этапе разорения и при выполнении действий разорения (с. 14).

Обычное действие. Выполняются каждый ход благодаря картам захватчиков в областях действий захватчиков (строительство, разорение, разведка). К обычным не относятся дополнительные действия, вызванные эффектами противника, события, способности и т. д. (с. 27).

Островное событие. Эффект карты события, связанный со зверьми, болезнями, дебрями или раздорами (с. 13).

При помощи (стихии). Стоимость выбора на карте события уменьшается на 1 энергию за каждую имеющуюся у вас указанную стихию, на 2 энергии за каждую сброшенную с руки карту способности, которая приносит указанную стихию, и на 4 энергии за каждую забытую карту способности (с руки, из сброса, из числа разыгранных), которая приносит указанную стихию (с. 13).

Применение эффектов. Примените эффекты действия или игрового компонента, процесса, правила и т. д. (например, «используйте способность», «примените эффекты карты захватчиков»). Повтор способности означает повторное применение её эффектов. По сути, это то же самое, что и «использование».

«Пропустить». Когда вы должны выполнить указанное действие, не выполняйте его.

«Пропустить 1 действие захватчиков». Не нужно выбирать заранее, какое действие пропустить. Один раз на текущем ходу, когда в определённом регионе захватчики должны выполнить действие, вы можете пропустить его (с. 11).

Прочный захватчик. Захватчик с дополнительной стойкостью, равной его базовой стойкости. Эффекты «уничтожьте» не уничтожают такие фишки, а наносят урон, равный их базовой стойкости, однако эффекты «уничтожьте всех» действуют как обычно (с. 29).

Пустоши (жетон). Земли, в которых трудно жить людям. Каждый жетон увеличивает урон, наносимый захватчикам и даханам на 1. (Один раз за каждое действие.) (С. 8.)

Раздоры (жетон). Внутренние волнения. В отличие от других жетонов, раздор подкладывается под определённого захватчика (в выбранном регионе). Когда захватчик с жетоном раздора должен нанести урон региону и/или даханам, этот урон блокируется, а жетон удаляется (с. 7).

Распределить. Добавьте указанные фишки в указанные регионы в любом порядке. Например, указание «Распределите 3  среди прибрежных регионов» могло бы добавить 3 поселения в один прибрежный регион, 2 поселения в один прибрежный регион и ещё 1 в другой или все 3 поселения в разные прибрежные регионы.

Событие. Непредвиденная ситуация, которая случается в каждой фазе захватчиков после первого хода. Эффекты события применяются перед эффектами полученных карт страха (с. 12).

Событие с выбором. Событие, предлагающее духам выбор развития ситуации. Применяется первый вариант выбора, если духи не могут договориться, что именно выбрать (с. 13).

«Среди». В каких-либо или во всех указанных регионах. См. «Распределить» выше в качестве примера.

Ускорение. Сбросьте карту из колоды захватчиков — самую верхнюю карту самого меньшего этапа завоевания, оставшегося в колоде. (Если колода собрана по порядку, то это просто верхняя карта колоды, но если противник изменил очерёдность карт, то она может быть глубже.)

Фишка. Любой физический компонент, который выкладывается на остров, за исключением жетонов временных эффектов и стихий. Пока что к обычным фишкам относятся: , , , все захватчики (//) и жетоны духов (///). Если сценарий добавляет что-то ещё на остров (жетоны сценариев, жетоны стихий и т. д.) для отображения игрового эффекта (а не для того, чтобы, например, отслеживать дополнительный урон), то это всё тоже считается фишками.

Этап завоевания. Текущий этап указан на рубашке верхней карты колоды захватчиков (I, II или III). Если вы играете против Бранденбурга-Пруссии уровня 2 или выше и наверху колоды лежит «ранняя» карта этапа III, считайте, что сейчас этап II (с. 28).



ОБЪЯСНЕНИЕ СИМВОЛОВ



Компоненты с символом **спящего вулкана** связаны с базовыми правилами.



Компоненты с символом **дымящегося вулкана** связаны с правилами, принципами и изменениями из этого дополнения и не связаны с «Ветвями и когтями».



Компоненты с символом **действующего вулкана** связаны с правилами и принципами из «Ветвей и когтей» (и, возможно, этого дополнения).

НОВЫЙ ПОРЯДОК ХОДА

(В каждой фазе все играют одновременно.)

Фаза духов:

- рост;
- получение энергии;
- розыгрыш и оплата карт способностей.

Фаза быстрых способностей (с планшетов и карт).

Фаза захватчиков:

- эффект осквернённого острова;
- событие (за исключением первого хода);
- эффекты страха;
- разорение (включая раздоры и пустоши);
- строительство (включая болезни);
- разведка (включая дебри);
- сдвиньте карты захватчиков.

Фаза медленных способностей (с планшетов и карт).

Течение времени:

- разыгранные карты способностей переносятся в личные стопки сброса;
- стихии теряются (кроме жетонов), восстанавливается стойкость.

ЖЕТОНЫ



Звери: нападают на захватчиков и порождают страх по указанию карт способностей и событий.



Болезни: предотвращают ближайшее строительство и затем удаляются с поля.



Дебри: предотвращают ближайшую разведку и затем удаляются с поля.



Раздоры: блокируют урон от отдельных захватчиков, наносимый региону и/или дахамам, а затем удаляются с поля.



Пустоши: увеличивают урон, наносимый захватчикам и дахамам, на 1. (Один раз за каждое действие.)

При подготовке к игре выложите 1  и 1  на каждое поле острова:  — в регион с наименьшим номером и без напечатанных символов подготовки, а  — в регион № 2 (с городом).

При игре на альтернативных полях вместо этого добавьте жетоны по напечатанным символам, а также выложите по 1  в регион № 7 Северо-запада и регион № 6 Востока, а также 2  в регион № 9 Запада.



Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем! Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.