



## ПРАВИЛА ИГРЫ - ХРАНЕНИЕ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

### ОБЗОР:

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

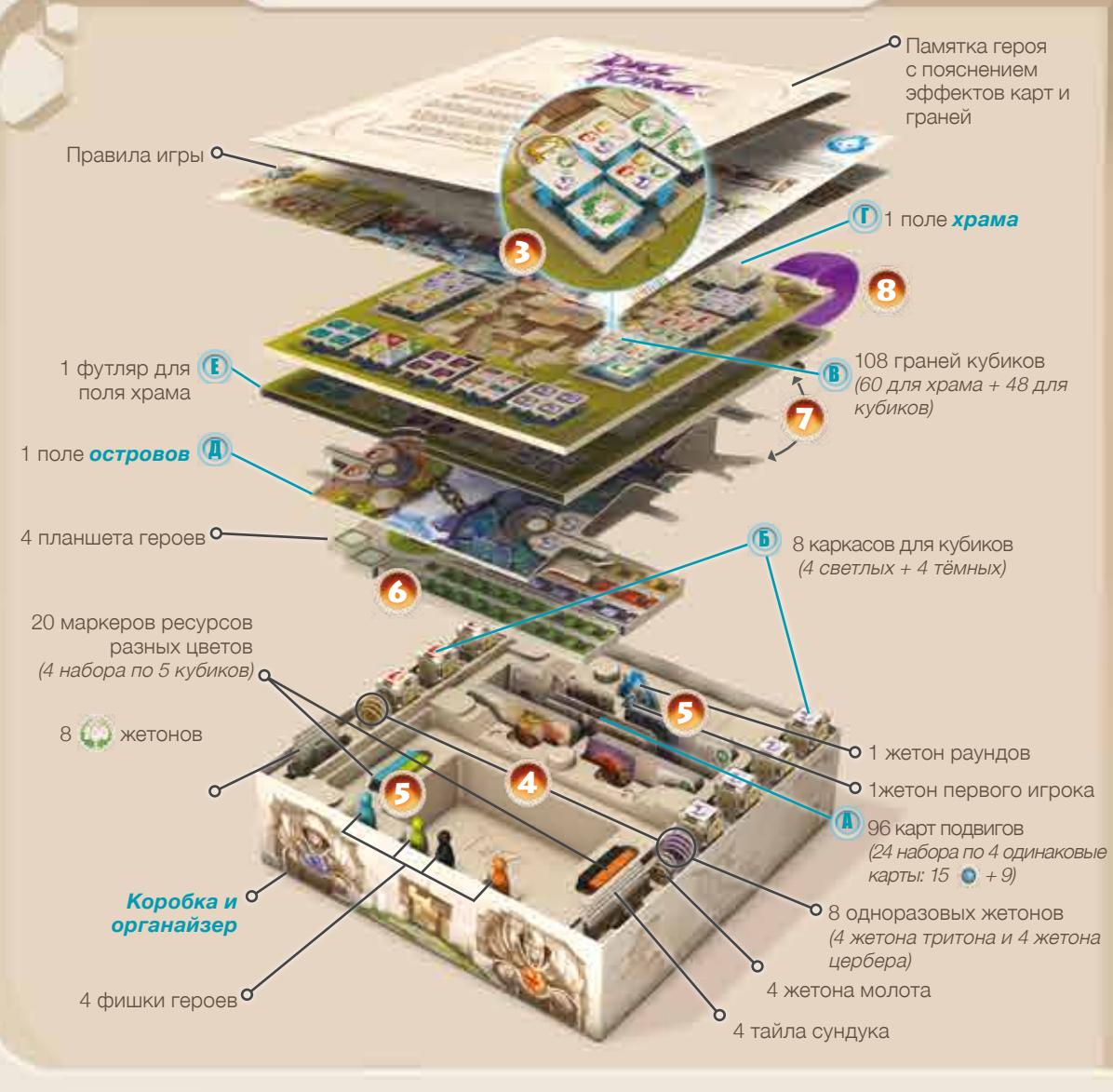
**Экономьте время!**

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

## ХРАНЕНИЕ ИГРЫ

I

### КОМПОНЕНТЫ



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

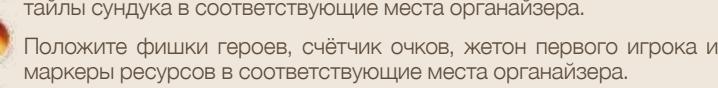
1 Рассортируйте карты подвигов в стопки по 4 одинаковые карты. Положите их в соответствующие места организера, разделив их по стоимости и типу (с или без ).



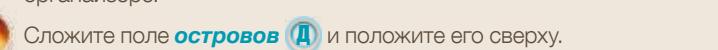
2 Соберите кубики в соответствии с их цветом\* (как показано на рисунке).  
 \*Во время игры цвета каркасов кубиков не имеют значения.



3 Остальные грани положите в храм как показано на футляре для поля храма .



4 Положите одноразовые жетоны, жетоны, жетоны молота и тайлы сундука в соответствующие места организера.



5 Положите фишки героев, счётчик очков, жетон первого игрока и маркеры ресурсов в соответствующие места организера.



6 Положите планшеты игроков в отведённое для этого место в организере.



7 Сложите поле островов и положите его сверху.



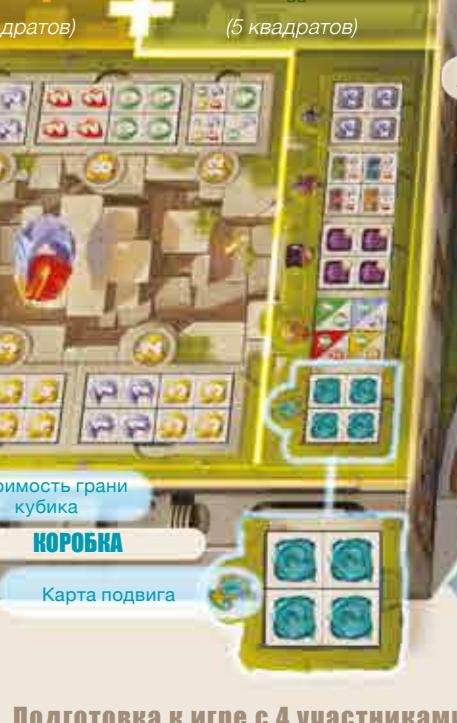
8 Вставьте поле храма футляр и положите его сверху поля островов.



### ХРАМ

### III

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



### Подготовка к игре с 4 участниками

Изменения в подготовке к игре с и участниками см. в разделе «Подготовка к игре с разным количеством участников».

Убедитесь, что вы правильно сложили игру после прошлой партии, возьмите поле храма в футляре из коробки и пока отложите его в сторону.

1 Разверните поле островов и положите его рядом с коробкой.

2 Разложите все карты с (эти карты рекомендуются для вводной игры) на соответствующие места вокруг поля островов так, чтобы в каждой стопке было по 4 одинаковых карты. Стоимость совершения подвига, указанная в углу карты и на поле острова рядом с этой картой, должна быть одинаковой. Если карты выложены на поле правильно, рисунок на поле станет продолжением рисунка на картах.

3 Положите счётчик раундов на «1» в круге раундов.

4 Каждый игрок выбирает цвет и берёт:

- A** 1 планшет героя и кладёт его перед собой;
- B** 5 маркеров ресурсов своего цвета и кладёт их на отметки с «0» на своём планшете;
- C** фишку героя своего цвета и ставит её на соответствующий стартовый портал на поле островов;
- D** светлый и тёмный кубики (собранные, как показано на иллюстрации «Стартовая конфигурация кубиков игрока» выше) и кладёт их на соответствующие места своего планшета.

5 Самый младший игрок берёт жетон первого игрока — он будет ходить первым в течение всей игры.

6 Игроки передвигают маркеры золота на своих планшетах на соответствующее количество делений (в зависимости от очерёдности хода):

Игрок 1 =    Игрок 2 =   
Игрок 3 =    Игрок 4 =

7 Выньте поле храма из футляра и положите его сверху коробки. Футляр отложите в сторону до конца игры.

### КАРТА ПОДВИГА

#### ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА

**A** Очки славы (засчитываются в конце игры)

**B** Эффект карты\*

**C** Тип эффекта / /

**D** Стоимость совершения подвига

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

#### РУБАШКА

**E** Постоянный эффект\*\*

**F** Тип постоянного эффекта /

**G** Карта подходит для вводной игры

\*\*У некоторых карт нет постоянного эффекта.



### ПЛАНШЕТ ИГРОКА

**H** 4 резерва:

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

**I** 3 отведённые области:

- Для карты подвига «Молот кузнеца»
- Для карты подвига «Сундук кузнеца» (дополнительный резерв)
- Для жетонов

**J** Место для кубиков героя.



### ПАРАМЕТРЫ ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

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

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

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

Количество раундов

Игрок 1 = 9    Игрок 2 = 10    Игрок 3 = 9

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

#### II – ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗНЫХ КАРТ ПОДВИГОВ

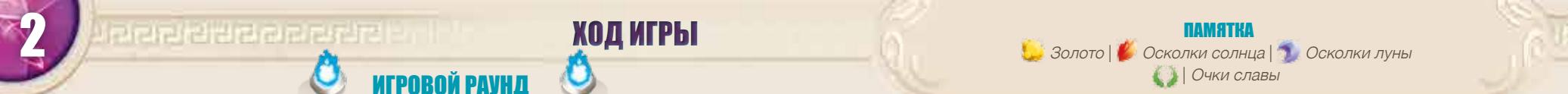
После первой игры можно изменить набор карт подвигов, которые будут появляться в игре.

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

Например, вы можете заменить наборы и соответственно.

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





## ХОД ИГРЫ



### ИГРОВОЙ РАУНД

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

### ИГРОВОЙ РАУНД

Ход каждого игрока состоит из 4 последовательных этапов:



#### 1 БОЖЕСТВЕННОЕ БЛАГОСЛОВЛЕНИЕ

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

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

**Получение божественного благословения** 8 Бросьте оба своих кубика и положите их на соответствующие места планшета **выпавшими гранями вверх**. Примените эффекты двух граней в любом порядке (в большинстве случаев вы будете получать ресурсы).

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

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

**Получение малого божественного благословления** 8 Выберите и бросьте один из своих кубиков, положите его на планшет выпавшей гранью вверх и примените эффект грани.

Малое божественное благословление не является частью этапа 1 хода игрока и происходит только в случае срабатывания эффектов карт.



#### 2 АКТИВАЦИЯ КАРТ УСИЛЕНИЯ

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



#### 3 ОСНОВНОЕ ДЕЙСТВИЕ

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

**A—ПОДНЕСТИ ДАРЫ БОГАМ**

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

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

**B—СОВЕРШИТЬ ПОДВИГ**

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

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

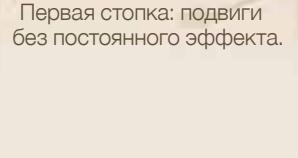
Примечание: Игрок не может совершить подвиг, если в соответствующей стопке нет карт.

**Изгнание героя** 8

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

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

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



Первая стопка: подвиги без постоянного эффекта.

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

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

\* При накладывании карт все эффекты должны оставаться видимыми.

**4 ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ**

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

#### Конец хода игрока

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

Ход переходит к следующему игроку слева.

#### КОНЕЦ РАУНДА

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

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

### КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

После окончания последнего раунда игра завершается и происходит подсчёт очков.

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



#### ВАЖНЫЕ ДЕТАЛИ

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

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

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

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

## ПАМЯТКА

Золото | Осколки солнца | Осколки луны

Очки славы

### ПРИМЕР ХОДА ИГРОКА



1

Все игроки получают **божественные благословения**. Максим выбрасывает на кубиках 1 и 2 и сразу передвигает маркеры ресурсов на своём планшете.



2

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

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



3

У Максима 9 и он решает преподнести дары богам:

- 1 Он тратит 3 , чтобы взять грань с 1, и ёщё 3 , чтобы взять грань с 2.
- 2 Так как по правилам Максим не может взять в свой ход одинаковые грани, он тратит ёщё 2 на грань с 0. В общей сложности Максим потратил 8 .



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

- 3 Сначала он снимает грань с 0 со своего первого кубика и ставит на его место грань с 1.
- 4 Затем он кладёт первый кубик на планшет гранью с 1 вверх.
- 5 Во второй кубик Максим вставляет грань с 0 вместо 1, а затем ставит грань с 2 вместо 0.
- 6 Второй кубик он кладёт на планшет стороной с 1 вверх.
- 7 Извлечённые из кубиков грани Максим кладёт рядом с планшетом.



Максим решает потратить 2 , чтобы совершить дополнительное действие.

- У Максима есть 5 , он решил приобрести карту «Паромщик», которая стоит 4 . Портал на соответствующем острове уже занят фишкой героя Саши, который до этого купил карту «Шлем невидимости».
- 1 Максим тратит 4 и ставит фишку своего героя на портал острова с картой подвига «Паромщик».
  - 2 Герой Саши изгнан: Саша двигает фишку своего героя на стартовый портал и сразу получает **божественное благословение** (Саша бросает кубики и применяет выпавшие эффекты).
  - 3 Максим берёт верхнюю карту подвига «Паромщик».
  - 4 У этой карты нет мгновенного или постоянного / эффекта. Поэтому он переворачивает карту и кладёт её лицевой стороной вниз перед собой в соответствующую стопку.

На этом ход Максима завершается.

