

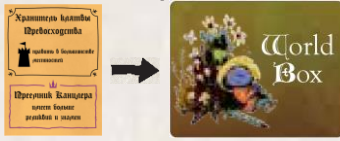
Limonic

1. Дати Клятву

Переможець визначає ціль для наступної гри.

Якщо ви виграли Провидцем, ви **повинні** обрати ціль Хранителя Клятви, що відповідає вашому Видінню.

Якщо ви виграли у інший спосіб, обираєте будь-яку ціль, крім поточної.



2. Запропонувати Підданство

Якщо переможцем став Вигнанець, переверніть всі планшети Підданих на Вигнанців, та він може запропонувати підданство будь-якому Вигнанцю, крім тих, що щойно перевернули планшет.

Замініть їх загони на карті на загони переможця...



3. Прибирати на Ігровому Полі

Переможець може побудувати або відновити одну будівлю, якщо він є Канцлером або Підданим. Кожна місцевість може містити тільки одну будівлю, ціле або зруйноване.

Побудуйте нову будівлю

Замініть мешканців на місцевості, якою править переможець, на будівлю відповідної масті з Архіву.

Відновіть будівлю

Переверніть руїни на будь-якій місцевості, якою править переможець.

У всіх місцевостях, крім тих, якими править переможець або с незруйнованими будівлями, **скиньте мешканців, поверніть реліквії та місцевості до своїх колод та поверніть зруйновані будівлі в Архів.**

To discard...

To Archive...

To deck...

To deck...

Переверніть будівлі на руїни у місцевостях, що не належать переможцю. Скиньте там всіх мешканців.

Поверніть всі фігурки, загони, фавор та секрети в коробку.

Переміщуйте місцевості без руїн до Cradle, щоб заповнити регіони зверху вниз.

Переміщуйте місцевості з руїнами до Hinterland, щоб заповнити їх знизу вгору.



Заповніть пусті слоти закритими місцевостями із перемішаної колоди. Переверніть верхню місцевість в кожному регіоні без відкритих місцевостей.

4. Додати Шість Карт із Архіву

Знайдіть найпоширенішу масть радників у переможця – якщо порівну, обирає переможець. Додайте три карти цієї масті з Архіву в колоду світу, потім дві карти наступної масті за годинниковою стрілкою, як показано нижче, потім одну.



5. Видалити Шість Карт до Вигнанців

Відкладіть усі Видіння. Перемішайте колоди скидання та радників гравців що програли та покладіть шість випадкових карт до Вигнанців в коробку.



6. Прибрати Реліквії

Перемішайте колоду реліквій та реліквій гравців що програли. Із колоди реліквій заповніть місцевості, що мають менше реліквій, ніж на ній вказано.



7. Скласти Світ до Коробки

Покладіть мешканців та реліквії на свої ж місцевості, потім складіть всі місцевості у стопку так щоб зверху була перша місцевість Cradle, а знизу остання місцевість Hinterland. Стопка місцевості ...



8. Створити Колоду

Зберіть всіх мешканців на столі, перемішайте та розділіть їх. Перемішайте Видіння, потім складіть стопки, щоб створити колоду.

