

UNOFFICIAL
TRANSLATION

DICE FORGE REBELLION

Приветствуем, смертный!

Новое место было освобождено в Пантеоне. Ты показал себя достойным этой чести. Но не ты один! Как тебе известно, у нас, богов, есть особые способы разделить вас.

Вы будете проходить обновленную версию нашего легендарного турнира. Небесные острова ждут вас! Мы не бездействовали и создали новые, уникальные тесты для вас.

Возьми это руководство. Оно даст тебе необходимые знания для предстоящих испытаний. Наша жизнь - бесконечна и скучна. Мы надеемся, что ты сможешь развлечь нас. Да начнется турнир!

Обзор дополнения

Dice Forge: Rebellion - это дополнение для Граней судьбы. Здесь вы найдете все новые правила для дополнения. В противном случае правила основной игры применяются без изменений.

Rebellion содержит 20 альтернативных наборов карт подвигов. Вы можете использовать их с одним из новых модулей или же просто с базовой игрой.

Просто замените ими другие наборы. Это работает так же, как и с альтернативными наборами основной игры. Обращайте внимание на стоимость и правила размещения.

Это дополнение содержит два модуля: "Лабиринт Богини" и "Восстание Титанов".

Модуль содержит некоторые игровые материалы (к примеру, карты подвигов), которые должны быть использованы вместе. Каждый модуль предлагает новые игровые опции для еще более разнообразных игр.

В модуле "Лабиринт богини" (4 связанных набора карт) вы познакомитесь с сильной богиней, которая готова бросить вызов другим богам. Она даст каждому из вас голема, чтобы направлять вас через лабиринт к чудесным сокровищам. Присоединившись к ней получите много славы, но будьте осторожны, отрекаясь от других богов ...

В модуле "Восстание Титанов" (6 связанных наборов карт) наш турнир нарушается возвращением старых правителей небес. Титаны дадут вам доступ к своему источнику силы, если вы отвернетесь от богов. Время восстания пришло. Чью сторону вы примете?

В начале игры определитесь, с каким модулем вы хотите играть. Отберите необходимые наборы карт, затем продолжите подготовку к игре.

Важно! Оба модуля дополнения не могут быть совмещены.

Если вы хотите познакомиться со всеми картами подвигов как можно быстрее, просто сыграйте оба модуля подряд. Используйте каждый набор карт, отмеченный символом выбранного модуля (👑 или ♠️). Это даст вам возможность узнать все 15 новых наборов карт.



Содержимое



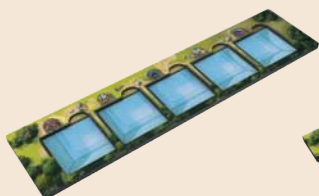
1 правила игры



"Подземелье"
(1 коробка игры и вставка)



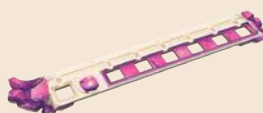
32 грани кубов
(20 для леса + 12
для стартовых
кубов)



"Лес"
(1 игровое поле)



1 чехол для леса
(с зажимом-резинкой)



4 трека для
осколков древних



4 жетона гогомов
(по 1 на героя)



4 жетона лояльности
(по 1 на героя)

Подготовка к укладке

Рассортируйте компоненты аналогично базовой игре. После каждой игры положите компоненты во вкладку следующим образом:

1

Сперва разложите компоненты базовой игры в ее коробку, как раньше.

2

Отберите карты модуля "Лабиринт богини" (4 набора) и модуля "Восстание титанов" (6 наборов) из карт подвигов. Затем отсортируйте альтернативные карты подвигов (20 наборов) аналогично базовой игре, по стоимости и типу. Затем разместите все наборы в предназначенных для них местах.



4 набора модуля
"Лабиринт богини"

6 наборов модуля
"Восстание титанов"

3

Разложите грани кубов, изображенные на чехле леса, в предназначенные для них места в лесу. Разложите грани модулей богини и титанов в предназначенные для них места во вкладке.





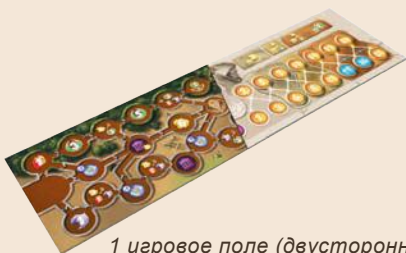
120 карт подвигов (30 наборов по 4):
 20 альтернативных наборов
 4 набора модуля "Лабиринт богини"
 6 наборов модуля "Восстание Титанов"



4 маркера ресурсов
 (по 1 на героя)



1 небесный куб



1 игровое поле (двустороннее)

1 сторона для модуля "Лабиринт богини"
 1 сторона для модуля "Восстание Титанов"



1 жетон активного игрока
 (Дополнение предполагает больше взаимодействия между игроками, чем базовая игра. С помощью этого жетона вы всегда будете знать, чья очередь ходить)



3 жетона сокровищ
 (двусторонние)



4 жетона
 скипетров



4 жетона
 компаньонов



8 жетонов памяти
 (двусторонние, по 2 на героя)

4

Разложите все жетоны и небесный куб в предназначенные для них места

5

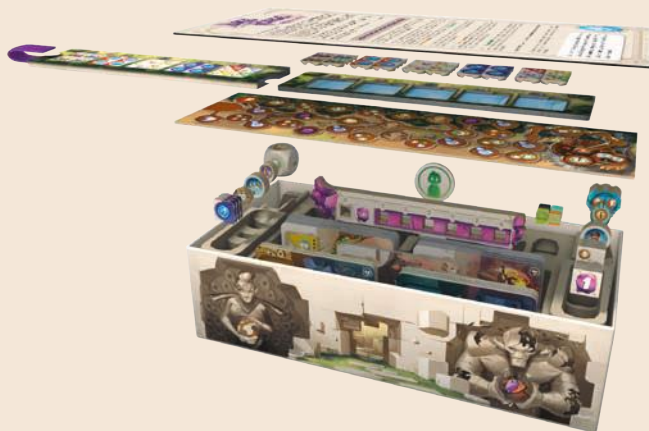
Разложите маркеры ресурсов и треки осколков древних в предназначенные для них места.

6

Положите игровое поле модулей в предназначенное место.

7


Положите лес внутрь чехла и закрепите резинкой. Поместите его после игрового поля




Напоминание понятий из базовой игры

Активный игрок: Игрок, чья очередь ходить, называется активным игроком. Вы можете использовать новый жетон активного игрока как напоминание.

Конфликты времени: Если важно, в каком порядке выполняются одновременные эффекты, то они выполняются по часовой стрелке, начиная с активного игрока.


Когда вы получаете божественное благословение: 

Бросьте оба ваших куба и положите их на ваш планшет выпавшими сторонами вверх. Затем получите выпавшие эффекты в любом порядке.

Когда вы получаете малое благословение: 

Бросьте один из ваших кубов и положите его на ваш планшет выпавшей стороной вверх. Затем получите выпавший эффект.

Замена грани куба: Новой гранью подденьте ту, которую хотите заменить на вашем кубе. Вставьте новую грань в пустое место куба, а старую грань положите рядом с вашим планшетом. Затем положите обновленный куб на свой планшет новой гранью вверх.

Изгнание героя: Если активный игрок двигает фишку своего героя на портал, на котором уже стоит фишка другого героя, то владелец этой фишки передвигает ее на свой стартовый портал и немедленно получает божественное благословение в качестве компенсации. 

Эффекты альтернативных карт подвигов

20 наборов альтернативных карт подвигов из этого дополнения по желанию можно комбинировать с наборами из базовой игры. Они также могут быть использованы с модулем "Лабиринт богини" или модулем "Восстание Титанов". При выборе наборов обращайте внимание на стоимость и правила расположены (см. базовую игру).

Лунные карты

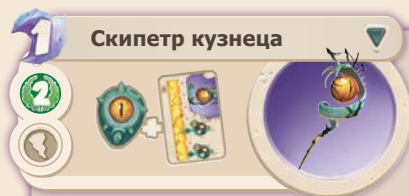


Близнецы

Условный эффект: Каждый раз, когда вы получаете божественное или малое благословение, или используете небесный куб, перед применением эффектов кубов:

Вы можете потратить 3 золота для переброса одного из ваших кубов или небесного куба. Примените эффекты. После этого получите 1 лунный осколок или 1 победное очко.

Важно: Если у вас есть несколько карт "Близнецов", вы можете использовать их по очереди для переброса тех же кубов несколько раз. Для каждой используемой карты потратьте 3 золота и получите 1 лунный осколок или 1 ПО. Однако вы можете применить результат только последнего броска.



Скипетр кузнеца

Мгновенный эффект: Переверните карту и положите ее над вашим планшетом. Положите жетон скипетра на 0 на карте.

Теперь каждый раз при получении золота, вы можете добавить его на трек резерва как обычно ИЛИ частично или полностью добавить его на карту скипетра. Ваша карта скипетра считается вторым резервом. Вы можете тратить золото с нее как обычно.

Когда жетон скипетра достиг отметки 4 или 5: В любое время любого вашего хода вы можете сбросить маркер на 0, чтобы получить и сразу использовать 1 лунный или солнечный осколок.

Когда жетон скипетра достиг 6: Вы можете сбросить его аналогично и получить 2 лунных или солнечных осколка.

Важно: Вы можете сбросить маркер только во время своего хода. Вы можете потратить полученные осколки самостоятельно или в сочетании с уже имеющимися в резерве. Однако вы не можете добавить полученные осколки в резерв.

1 **Компаньон**

Мгновенный эффект: Переверните карту. Возьмите жетон компаньона и положите его на старт:

Эффект активации: Переместите жетон компаньона на 1 позицию. После достижения последней позиции, вы больше не сможете использовать этот эффект.

Как активный игрок, в любой момент своего хода вы можете взять ресурсы, указанные на позиции жетона. Затем отложите карту и жетон в сторону. Они не будут иметь эффекта до конца игры.

3 **Ветер**

Мгновенный эффект: Каждый игрок (включая вас) бросает свои кубы и возвращает их на планшет. Эффекты не применяются.

Выберите тип: . Получите все ресурсы выбранного типа со всех кубов.

Важно:
- Такие грани, как не содержат ресурсов, поэтому вы ничего не получите от них.
- Такие грани, как и дают вам ресурсы, изображенные на светлом фоне. Ресурсы на цветных областях не могут быть получены с помощью "Ветра".

3 **Небесный куб**

Мгновенный эффект: Бросьте небесный куб и примените эффект выпавшей грани (см. стр. 18).

4 **Предок**

Мгновенный эффект: Вы можете выбрать самую дешевую грань в святилище, содержащую символ победных , и получить ее бесплатно.

Затем получите малое благословение для этого куба.

Важно: Если в святилище нет граней, содержащих символ вы не получаете грань куба. Вы просто получаете малое благословение для любого из ваших кубов.

4 **Туман**

Мгновенный эффект: Игрок с наименьшим количеством золота в его резерве теряет 5 победных очков. (Только золото в резерве игрока на треке его планшета). Вы получаете 5 потерянных им победных очков.

- Карта не приносит эффекта, если наименьшее количество золота - у вас.
- Если пострадавший игрок имеет меньше 5 ПО, он теряет все. Вы получаете столько, сколько он потерял.

6 **Правая рука**

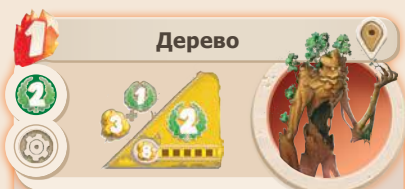
Мгновенный эффект: Обменяйте любое количество золота из вашего резерва (и дополнительных резервов, если они есть) на победные очки: получите 1 победное очко за каждое 1 золото.

6 **Вечная ночь**

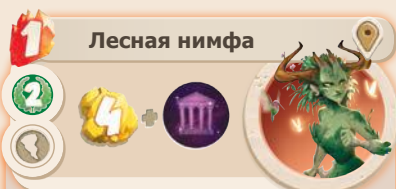
Мгновенный эффект: Все другие игроки теряют по 1 лунному и 1 солнечному осколку из своего резерва. Вы получаете все потерянные ими осколки.

Важно: Если у игрока нет лунного и/или солнечного осколка, он не может их потерять, а вы их не получаете.

Солнечные карты



Эффект активации: Вы получаете 3 золотых монеты и 1 победное очко. Если же у вас 8 или больше золота в резерве на вашем планшете (не в других резервах), вы вместо этого получаете 2 победных очка и не получаете золота.



Мгновенный эффект: Вы получаете 4 золотых монеты. Затем вы можете получить 1 грань из святилища (по ее обычной цене в золоте) и заменить ее немедленно.



Эффект активации: Обновите 1 грань куба или получите 2 победных очка

Если вы обновляете грань, вы бесплатно заменяете ее гранью на 1 уровень выше из святилища (уровень определяется стоимостью)



грани уровня 1



грани уровня 2



грани уровня 3



грани уровня 7
(грани этого уровня не могут быть обновлены)



грани уровня 4



грани уровня 5



грани уровня 6

Выберите грань для замены на одном из ваших кубов. Затем возьмите грань уровнем выше из пула святилища. Замените старую грань новой.

Важно:

- Если грань, которую вы заменяете, была взята не из святилища, считайте ее уровнем 0.
- Если пул следующего уровня пуст, возьмите грань из пула следующего уровня. Если он также пуст, переходите к следующему уровню, и т.д.

Особый случай: Если у вас есть несколько копий карты "Торговец", вы можете делать обновление несколько раз. Однако в таком случае вы можете обновлять только одну грань куба. Количество карт используется для определения количества уровней улучшения грани. Если вы используете X карт "Торговец", то можете обновить одну грань на X уровней сразу. Таким образом вы удаляете грань и заменяете ее гранью из пула на X уровней выше.



Эффект активации: Вы можете потратить 3 золотых монеты, чтобы использовать эффект любой грани с любого планшета игроков, включая ваш.



Мгновенный эффект: Вы получаете 2 победных очка за каждую разную карту подвига, которую вы приобрели до сих пор (включая эту карту).

4 **Всеведущий**

8 2



Мгновенный эффект: вы получаете 2 победных очка за каждую вашу грань с символом.

5 **Трезубец из глубин**

12



Мгновенный эффект: Потратьте все золото из своего резерва на вашем планшете (не из других резервов) и получите любую грань из храма (святилища или сада) бесплатно.

Важно:

- Грани, которые могут быть приобретены с помощью карт подвигов, не могут быть выбраны.
- Вы можете использовать эффект этой карты, даже если у вас 0 золота в резерве.

6 **Вечный огонь**

10



Мгновенный эффект: Сразу же совершите полный новый ход как активный игрок. На 1 этапе этого хода только вы получаете божественное благословение. После этого хода продолжите свой предыдущий ход.

6 **Левая рука**

8



Мгновенный эффект: Все игроки, включая вас, находящиеся на островах - изгоняются. Каждый изгнанный получает божественное благословение, но только вы получаете все награды. Получите эффекты каждой пары только что брошенных кубов по часовой стрелке, начиная с ваших кубов.

Важно:

- Если у вас есть карта "Большая медведица", ее автоматический эффект будет срабатывать, если хотя бы один другой игрок изгнан. Однако, если только вы сами были изгнаны эффектом "Левой руки", "Большая медведица" не имеет эффекта.
- Эффект "Большой медведицы" срабатывает один раз, независимо от количества изгнанных игроков.

Смешанные карты

5 **Первый Титан**

20




Мгновенный эффект: Возьмите доступную карту подвига стоимостью 1 солнечный или 1 лунный осколок.

Важно:

- Если нет доступных карт указанной стоимости, "Первый Титан" не имеет эффекта.
- Только в модуле "Восстание Титанов": при получении этой карты подвига эффект зоны восстания может быть активирован, если игрок находится в зоне и выполнены условия активации.

5 **Богиня**

18



Мгновенный эффект: поверните оба свои куба по своему выбору, затем получите божественное благословение, используя выбранные грани.



Лабиринт богини



Смертный ... Пожалуйста, прочти это письмо внимательно. Но при этом убедись, что другие боги никогда не увидят его у тебя. Кажется, они проигнорировали меня при создании испытаний для героического турнира. За это новое издание возьмусь я, Гера!

В моем лабиринте вы найдете больше сокровищ, чем могли себе представить другие боги. И теперь, смертный, я открываю врата для тебя. Награды ждут тебя, и они будут разными. Я вызову каменного голема в качестве твоего компаньона. Проведи его через мой лабиринт ко мне, и я пролью дождь славы над тобой!

Модуль "Лабиринт богини" - подготовка

- 1** Подготовьте основу, храм и поле летающих островов, как это было описано в базовой игре.
- 2** Расположите коробку дополнения - "подземелье" - между храмом и игровым полем островов.



3 жетона сокровищ



3 Поместите четыре набора карт модуля «Лабиринт богини» в соответствующие места вокруг игрового поля острова (количество карт в каждом наборе зависит от количества игроков, как в основной игре). Каждый набор карт размещается в соответствии со стоимостью карт

4 Заполните пустые островные пространства соответствующими наборами карт на ваш выбор. Каждый набор карт должен быть размещен как обычно, в соответствии со стоимостью.

Если это ваша первая игра с этим модулем, и вы сначала хотите узнать о расширении шаг за шагом, добавьте наборы карт из базовой игры, с которой вы уже знакомы.

Если вы также хотите узнать новые, альтернативные наборы карт, возьмите все наборы, отмеченные символом.

5 Каждый игрок готовит свои два куба следующим образом:

Светлый куб:

5x 

1x 



Темный куб:

4x 

1x 

1x 

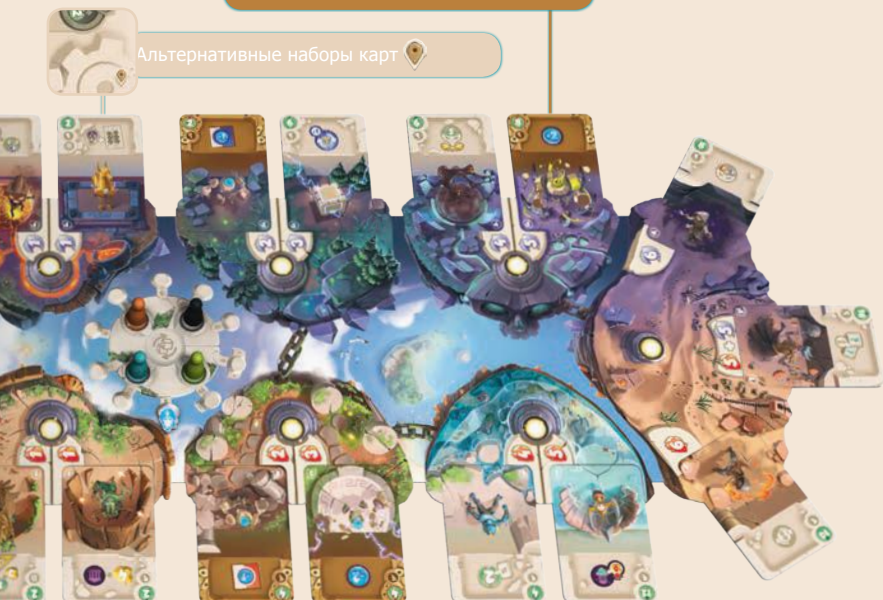
6 Выньте "лес" из чехла и поместите его в отведенное ему место. Отложите чехол в сторону.

7 Переверните игровое поле модуля на сторону богини. Поместите маркер голема каждого игрока на стартовое поле. Положите все жетоны сокровищ рядом с подземельем, каждый БОльшим значением вверх.

8 Подготовьте оставшуюся часть игры, как в базовой игре.

Набор карт для модуля богини

Альтернативные наборы карт



Модуль "Лабиринт богини" - игра


В модуле богини вы используете соответствующее игровое поле. Оно содержит лабиринт, в котором вы перемещаете маркер Голема, чтобы найти ресурсы и другие награды. Выберите лучший способ получить отличные награды и пройти лабиринт для дополнительных очков славы! Но выбирайте мудро, потому что пути назад нет ...

Применяются правила основной игры со следующими изменениями.

Игровое поле лабиринта

Ваш маркер голема указывает на ваш прогресс в лабиринте. Вы можете перемещать его вперед и назад с помощью различных эффектов карт и кубов. Существует награда (почти) за каждое пространство лабиринта. Если вы переместите маркер голема через несколько ячеек одновременно, вы должны применить эффект каждого поля, прежде чем войти в следующее.

Когда ваш голем достигает перекрестка, вы решаете, куда идти.

В некоторых местах лабиринта есть сундуки сокровищ . Если вы первый игрок, который достигнет сундука с сокровищами, возьмите один из жетонов сокровищ по вашему выбору рядом с подземельем. Вы получаете вознаграждение, показанное на нем (сторона с более высоким значением). Затем поверните его на другую сторону (чтобы оно показывало меньшее значение) и поместите маркер на то место, где вы находитесь. Отныне жетон сокровищ считается нормальным пространством лабиринта до конца игры.




Пример

Макс покупает карту героического подвига "Гигантский голем". Он применяет мгновенный эффект, двигая голема на 2 позиции вперед.




Сначала он двигает своего голема на один и применяет этот эффект: он бросает небесный куб и получает

 12
Макс добавляет 12 золота к своему резерву.




Затем он перемещает своего Голема в следующее пространство. Голем на распутье.


Макс решает перенести его на сундук с сокровищами. Так как он первый игрок, который достиг этого сундука с сокровищами, он выбирает жетон с сокровищами и получает награду: затем он переворачивает жетон с сокровищами и кладет его под своего голема. 


Когда ваш Голем достигает места богини (последнее поле Лабиринта), вы немедленно получаете 15 победных очков. Ваш голем остается на этом месте до конца игры.


Вы больше не можете двигать голема ни вперед, ни назад. Эффекты карт и кубиков, которые перемещают вашего голема, теперь не имеют никакого эффекта.


Тот, кто первым достигнет позиции богини, получает дополнительную награду:  (см. «Эффекты пространств лабиринта» справа).


Эффекты пространств лабиринта


 Вы получаете 1 лунных осколок


 Вы получаете 1 солнечный осколок


 Вы получаете 6 золота.

 Вы получаете 3 победных очка, 1 солнечный и 1 лунный осколок

 Вы получаете 3 или 5 победных очков

 Без эффекта.

 Все игроки, кроме вас, теряют 2 победных очка. Вы получаете все победные очки, потерянные таким образом.

 Бросайте небесный куб столько раз, сколько указано, и применяйте его эффект после каждого броска (см. стр. 18).

Эффекты пространств лабиринта



Вы можете взять одну грань из святилища и немедленно заменить. Заплатите указанное количество золота.



То же, что слева, но вы получаете скидку 2 золота



Вы получаете одну награду по вашему выбору.



Вы можете потратить 6 золотых, чтобы получить 6 победных очков.



Вы можете потратить 2 осколка луны, чтобы получить 8 победных очков.



Вы получаете 1 победное очко за каждую замененную ранее грань (= количеству граней, расположенных рядом с вашим планшетом).

Жетоны сундуков с сокровищами



Сундук с сокровищами (см. пример слева)



Вы получаете 4 или 1 лунный осколок



Вы получаете 4 или 1 солнечный осколок



Вы получаете 10 или 2 победных очка

Место богини



Вы получаете 15 победных очков



Первый прибывший: положите два своих куба на свой планшет любой стороной вверх. Получите божественное благословение с этими выбранными гранями.

Грани Голема

Лунный Гolem и Солнечный Гolem дадут вам грани кубов, которые вы можете использовать для продвижения маркера голема в лабиринте:



Переместите свой жетон голема на одну позицию вперед и примените эффект этой области. Вы никогда не сможете вернуться назад с помощью этих граней.

Бонусный эффект: выбросив обе этих грани:



и во время божественного благословения, вы можете немедленно бросить небесный куб. Примените его эффект до или после воздействия ваших кубов.

Важно: это также применимо, если вы уже достигли позиции богини и больше не можете перемещать своего Голема.

Лунные карты

2

Лунный голем

Мгновенный эффект: Возьмите эту грань и немедленно замените ею любую грань вашего куба

5

Гигантский голем

Мгновенный эффект: Переместите свой жетон Голема на две позиции вперед и примените эффекты один за другим.

Солнечные карты

2

Солнечный голем

Мгновенный эффект: Возьмите эту грань и немедленно замените ею любую грань вашего куба

3

Голем времени

Мгновенный эффект: переместите свой жетон Голема на две позиции назад и примените эффекты один за другим.

Важно: Если вы возвращаетесь на перекресток, вы можете выбрать другой маршрут в следующий раз.



Восстание Титанов



Свобода! Наконец-то. Мы, Титаны, давно скучали по свету. Время мести пришло. Ваши так называемые боги заперли нас, чтобы захватить наш Пантеон. Именно там, где они предлагают вам место сегодня. Какая ирония. Вскоре мы восстановим то, что по праву принадлежит нам. Давайте начнем с этого маленького турнира - это будет весело! Мы добавим немного ... хаоса! Если вы хотите занять место в пантеоне, мы вам поможем. Наш древний источник энергии более мощный, чем эти простые осколки солнца и луны, и он поможет вам совершить невероятные подвиги. Это расстроит этих так называемых богов - великолепно! Иди, смертный, и попробуй безграничную силу. Хватит слушать этих богов с их пустыми обещаниями. Мы хотим показать вам, насколько щедрыми могут быть титаны. Ваша лояльность - это цена места в нашем доме. Принимайте решения мудро.

Модуль "Восстание Титанов" - подготовка

- 1 Подготовьте основу, храм и поле летающих островов, как это было описано в базовой игре.
- 2 Расположите коробку дополнения - "подземелье" - между храмом и игровым полем островов.



3 Поместите шесть наборов карт модуля Титанов в соответствующие места вокруг игрового поля островов (количество карт в каждом наборе зависит от количества игроков, как в основной игре). Каждый набор карт размещается в соответствии со стоимостью карт.

4 Заполните пустые островные пространства соответствующими наборами карт на ваш выбор. Каждый набор карт должен быть размещен как обычно, в соответствии со стоимостью. Если это ваша первая игра с этим модулем, и вы сначала хотите узнать о расширении шаг за шагом, добавьте наборы карт из базовой игры, с которой вы уже знакомы.

Если вы также хотите узнать новые, альтернативные наборы карт, возьмите все наборы, отмеченные символом.

5 Каждый игрок готовит свои два куба следующим образом:

Светлый куб:

5x 

1x 



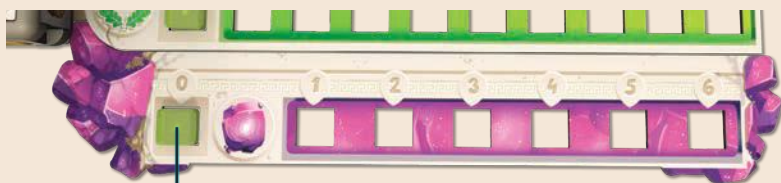
Темный куб:

4x 

1x 

1x 

6 Каждый игрок берет дополнительный трек для осколков древних и размещает его под своим планшетом. Затем каждый помещает маркер ресурса в 0 позицию.



Маркер ресурса

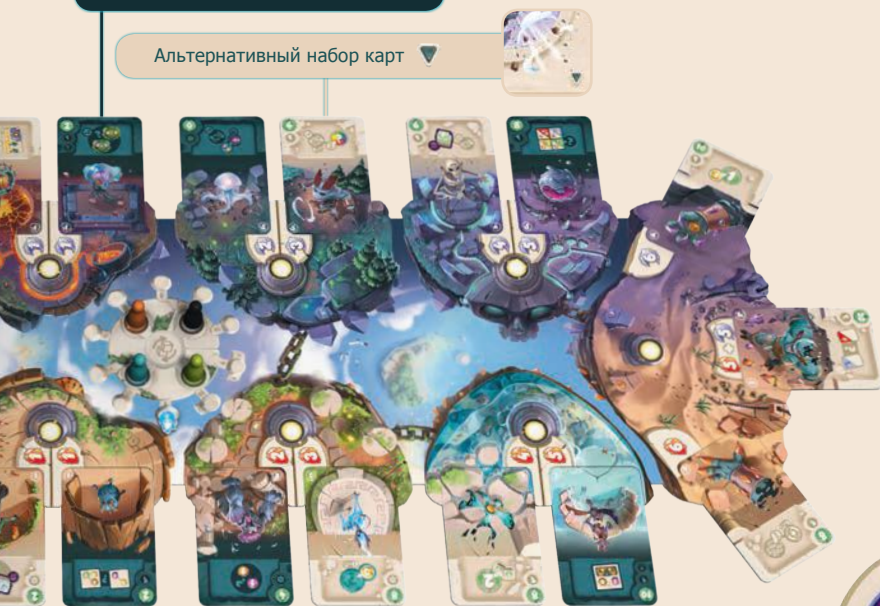
7 Выньте "лес" из чехла и поместите его в отведенное ему место. Отложите чехол в сторону.

8 Переверните игровое поле модуля на сторону титанов. Разместите маркер лояльности каждого игрока на стартовой позиции.

9 Подготовьте оставшуюся часть игры, как в базовой игре.

Набор карт из модуля титанов

Альтернативный набор карт



Модуль "Восстание Титанов" - Игра

В модуле титанов вы либо преданы богам, либо поддерживаете восстание титанов. Вы также можете попытаться удовлетворить обе стороны. Просто будьте осторожны, чтобы не потерять все.

Используя различные эффекты карт и кубов, вы перемещаете маркер лояльности на игровом поле титанов, иногда в направлении богов, иногда в направлении восстания. Титаны дают вам доступ к уникальному ресурсу, который даст вам славу и облегчит выполнение ваших карт подвигов. Боги, с другой стороны, увеличивают прибыль от ваших божественных благословений.

Однако выбирайте свою сторону с умом, потому что в конце игры вы будете вознаграждены или наказаны, в зависимости от вашей лояльности.


Применяются правила основной игры со следующими изменениями.

Модуль титанов - игровое поле

У каждого игрока есть жетон лояльности, которым он перемещается на игровом поле титанов. Положение маркера указывает, верен ли он богам или поддерживает восстание титанов.

Движение на поле титанов

Поле титанов разделено на две части: верность богам справа, восстание титанов слева. По ходу игры жетоны лояльности будут перемещаться между двумя сторонами по мере того, как игроки будут получать лояльность и осколки древних.



 Лояльность

Лояльность означает вашу преданность богам. Это не ресурс и не может храниться в резерве.

Если вы получаете лояльность, вы должны переместить свой жетон лояльности вправо на столько позиций, сколько вы получили.

Осколки древних

Осколки древних означают вашу верность титанам. В то же время, они являются новым ресурсом с собственным треком резерва (который работает так же, как и другие резервы на планшете героя).

Осколки древних могут быть либо осколками луны , либо осколками солнца  при покупке карт подвигов и / или других действиях.

Если вы получаете один или несколько осколков древних,

- Добавьте эту сумму к вашему резерву осколков древних и
- Вы должны переместить свой жетон лояльности влево на столько позиций, сколько осколков древних вы получили (даже если ваш резерв заполнен).

Основной путь и специальные пути:

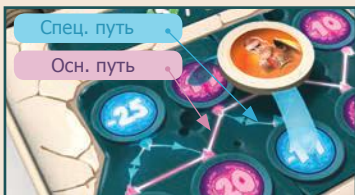
Когда игрок перемещает свой жетон лояльности в одном направлении, он обычно следует по основному пути. Однако на поле титанов также есть специальные маршруты (отмеченные синим цветом). Если игрок достигает перекрестка с особым путем, то применяются следующие правила:

- Если стрелка особого пути следует за направлением движения токена лояльности, то этот токен должен следовать по специальному пути.
- Если стрелка специального пути не соответствует направлению движения токена лояльности, то этот токен должен следовать по основному пути.



Пример

Алекс получает божественное благословение. Он добавляет 1 очко победы и 1 золото к своему запасу. Затем он двигает свой жетон лояльности на поле титанов на 1 позицию вправо к богам из-за 1 лояльности, которую он только что получил.



Поскольку его маркер находится на позиции со специальным путем, чья стрелка направлена в направлении его движения, он должен выбрать специальный путь.

Эффекты игрового поля титанов

Положение вашего жетона лояльности на поле титанов имеет два эффекта: один во время игры и один в конце игры.

Эффекты во время игры

В зависимости от того, где находится ваш жетон лояльности, вы можете воспользоваться некоторыми автоматическими эффектами. Поле титанов разделено на 6 зон. Каждая зона, кроме начальной зоны, имеет свои собственные автоматические эффекты, которые вы можете использовать, если ваш жетон лояльности находится в этой зоне и вы соответствуете необходимым условиям. Все зоны описаны в двух синих прямоугольниках на этой и следующей страницах.

Эффекты в конце игры

Добавьте к вашему окончательному счету количество победных очков, напечатанных в области, где находится ваш жетон лояльности:

- Если ваш маркер находится в правой области (боги), вы получаете победные очки.
- Если ваш маркер находится в левой области (восстание), вы теряете победные очки.

Зона - Верность богам

Эффекты, предоставляемые вам богами, зависят от результатов ваших бросков кубика, когда вы получаете божественное или малое благословение.



Автоматический эффект: за каждый из ваших кубов, когда вы получаете золото во время божественного или малого благословения, получите 1 доп. золото.



Автоматический эффект: за каждый куб, когда вы получаете золото во время божественного или меньшего благословения, вы получаете 1 дополнительное золото и 1 победное очко.



Автоматический эффект: За каждый из ваших кубов, когда вы получаете победные очки во время божественного или меньшего благословения, получите 1 дополнительное победное очко.

Важно:

- Когда вы конвертируете ресурсы в победные очки (используя грань Стража или Циклопа), это не вызывает автоматический эффект.
- Вы не можете использовать золото, которое вы получаете с помощью эффектов любой из этих зон, чтобы использовать эффект карты "Циклоп"

ПРИМЕР

Макс получает божественное благословение и получает грани 10 и 15. Макс применяет эффекты первого кубика 10: он добавляет 1 очко победы к своему запасу и перемещает жетон лояльности на одну позицию вправо. Он не получает выгоды от эффекта 10, потому что его жетон лояльности не находится в соответствующей зоне. После этого Макс применяет эффекты второго кубика 15: он получает 1 золото, 1 победное очко, 1 солнечный осколок и 1 лунный осколок. Дополнительно он получает 1 золото и 2 победных очка, так как его жетон теперь находится в зоне справа, и он выполняет условия 15 и 10 эффектов.



Зона - Восстание Титанов

Эффекты, предоставляемые вам титанами, зависят от ваших карт подвигов



Автоматический эффект:

Когда вы - первый из всех игроков, кто купил карту подвига, вы получаете 3 победных очка.

Автоматический эффект:

Когда вы покупаете свою первую карту подвига, которая уже есть у кого-то, вы получаете 2 победных очка.



Автоматический эффект:



Когда вы - первый из всех игроков, кто купил карту подвига, вы получаете 5 победных очков.




Автоматический эффект:

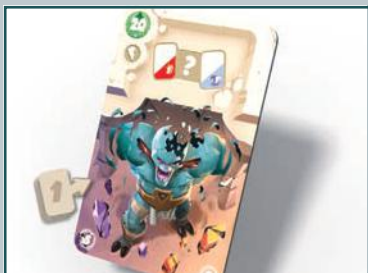
Когда вы покупаете свою первую карту подвига, которая уже есть у кого-то, вы получаете 3 победных очка.



Пример

Алекс получает божественное благословение и выбрасывает  и . Он получает 1 осколок древних и 2 осколка солнца.


Поэтому он перемещает свой жетон лояльности на одну позицию влево (к восстанию). Сейчас он в новой зоне и получает выгоду от эффекта   .



Он покупает карту подвига «Первый Титан». Так как он был первым игроком, купившим эту карту подвига, он получает 5 победных очков.



Затем, благодаря эффекту первого титана, он выбирает карту «Упрямец». Он получает 3 очка славы, потому что это его первая копия карты, но не первая купленная карта.

Затем он немедленно применяет эффект карты и заменяет гранью  грань на одном из своих кубов.



Каждый раз, когда вы получаете благословение, проверьте все эффекты зоны, в которой находится ваш маркер!

Лунные карты



Память

Мгновенный эффект: возьмите из коробки два жетона памяти того же цвета, что и на карте. Выберите для каждого жетона одну сторону (2 + 1 или 2 + 1) и поместите их выбранной стороной вверх на два разных острова по вашему выбору.

Автоматический эффект: как только вы покупаете карту подвига на острове, на котором есть маркер памяти, соответствующий цвету вашей карты «Память», вы получаете награду жетона, а затем сбрасываете жетон.

Важно: Вы можете разместить жетон памяти на острове, даже если там уже есть маркер другого цвета.



Оракул

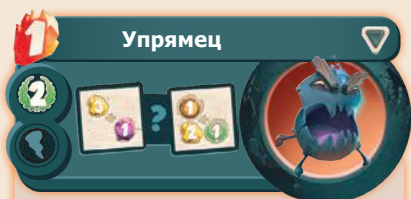
Эффект активации: вы получаете малое благословение. Если вы или получили, переместите жетоны лояльности всех остальных игроков на один шаг влево (к восстанию).



Хаос

Мгновенный эффект: выберите любую доступную грань хаоса из соответствующего пула леса и замените ее немедленно.

Солнечные карты



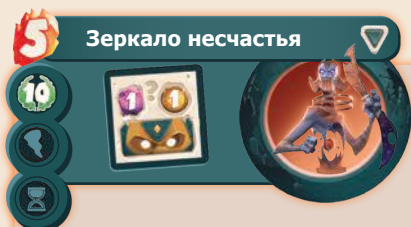
Упрямец

Мгновенный эффект: выберите доступную грань "Упрямыца" из леса (/) и замените ее немедленно.



Страж

Эффект активации: вы получаете либо 1 лояльность, либо 1 осколок древних



Зеркало несчастья

Мгновенный эффект: возьмите грань цвета, изображенного на карте, из леса. Выберите другого игрока, который должен немедленно вставить эту грань в один из своих кубов. Эта грань не может быть удалена во время игры.

Данная грань объясняется в разделе «Грани дополнения» на странице 18.

Автоматический эффект: каждый раз, когда игрок выбрасывает эту грань, которая соответствует вашей карте, примените эффекты обоих кубов владельца, как если бы вы получили божественное благословение, используя эти кубы.

Грани кубов дополнения

Модуль богини



Переместите своего голема вперед на одну позицию в лабиринте и примените эффект этого места.

Бонусный эффект



+



= Бросьте небесный куб (как описано на стр. 11)

(или наоборот)

Модуль титанов

Простые грани



Вы получаете 1 поб. очко и 1 лояльность



Вы получаете 1 осколок древних



Вы получаете 3 золота и 1 осколок древних



Вы получаете 2 золота, 1 поб.очко и 1 лояльность

Зеркало несчастья



«Зеркало несчастья» доступно в четырех цветах, по одному на карту подвига и гранью в соответствующем цвете. Грань имеет два эффекта и влияет как на владельца куба, так и на владельца карты.

Эффект для владельца куба: вы получаете 1 лояльность или 1 осколок древних.

Эффект для владельца карты: Вы получаете автоматический эффект от карты (см. стр. 17). Вы получаете эффект от обоих кубов, как если бы вы получили божественное благословение.

Особые случаи:



+



= Владелец двух кубов выбирает дважды, если он хочет, 1 лояльность или 1 осколок древних. Владельцы соответствующих карт получают автоматический эффект от карт. Если это один и тот же игрок, он получает эффект дважды.



+



= Владелец кубика утраивает выбранный ресурс: 3 лояльности или 3 осколка древних. Владелец карты получает автоматический эффект от своей карты, а также утраивает свою собственную награду.

Хаос



Есть четыре разных грани хаоса. Каждая показывает одну награду А (на цветном фоне) и награду В (на светлом фоне). То, что вы получите, зависит от вашего второго куба:

- Вы получите награду А (цветной фон), если ваш другой кубик предоставит ресурс, соответствующий цвету вашего кубика.

Синий: Красный желтый зеленый

- Иначе вы получите награду В (светлый фон).

Грани:



Награда А: Вы получаете 2 осколка древних и 3 победных очка.

Награда В: Вы получаете 2 осколка древних



Награда А: Вы получаете 2 лояльности и 3 победных очка.

Награда В: Вы получаете 2 лояльности

Небесный куб



Вы получаете 12 золота



Вы получаете 5 поб.очков



Улучшите один из ваших кубов сразу на два уровня. (Подробная информация об обновлении на странице 6 для карты "Торговец".)



Переверните один из ваших кубов на одну сторону по вашему выбору и примените ее эффект.



Вы получаете 3 победных очка и одну из других наград на ваш выбор: 3 золота, 1 осколок луны или 1 осколок солнца.



Скопируйте эффект любого из кубов (или свой собственный). Важно: в отличие от грани «Зеркало бездны» из базовой игры, вы также можете скопировать свой собственный эффект.

Заметки автора

Публикация игры всегда является вызовом для игрового дизайнера. Но это также прекрасная возможность поблагодарить вас - игроков по всему миру. Вы разделяете ту же страсть, что и мы, страсть к игре. Желаю вам еще много замечательных игр, полных эмоций и неожиданных поворотов.

– Режи Боннесе

CREDITS

Designer: Régis Bonnessée

Publisher: Régis Bonnessée

Project leader: Léa Moinet, Valentin Gaudicheau

Development: Alexandre Garcia, Arthur Décamp, Lucas Forlacroix, Nicolas Sato, Valentin Gaudicheau

Artistic Director: Jérémy Couturier

Illustrations: Biboun

Layout: Thomas Dutertre

Graphic design: Clément Dautremay, Mélanie André

How to play: Léa Moinet, Valentin Gaudicheau

Marketing: Mathieu Aubert

Communication: Maximilien Da Cunha, Paul Neveur

Production Manager: Alexandra Soporan

Administration: Amélie Rouillet, Pascale Belot

Test players: Adrien Baudet, Alexis Chapeau, Alice Peyrard, Andre Vanouche, Anthonin Michelet, MIPEUL Association, Brice Chardin, Charles Triboulot, Christophe Dufaux, Emmanuel Biré, Hélène Grisoni, Julie Vignaud, Mathieu Carlouet, Maud Boileux, Olivier Noc, Paul Ferret, Pierre Laporte, Quentin Faure, Stéphane Sarrazin

Inofficial translation from german and french: Oxyria



Bei Fragen oder Problemen
helfen wir gerne weiter:
www.asmodee.de

© 2018 Libellud. Alle Rechte vorbehalten.

Dice Forge: Rebellion und das Libellud-Logo sind
Markenzeichen von Libellud.



Dixit



3-6
8+
30'



MYSTÉRIUM



10+
2-7
42'



SHADOWS AMSTERDAM

10+
2-8
30'

