

КОСТЁР • ДЕРЕВЬЯ И СУЩЕСТВА



В игре КОСТЁР вы много узнали о мире Асперии и ее обитателях. В этом дополнении вы откроете для себя Древние деревья, а также Существ с особыми навыками, которые живут по соседству с гномами.

Это дополнение включает три модуля: Древние деревья, Существа и События. А также компоненты и правила для игры внятером, лист с наклейками для фишек ресурсов.

Все правила базовой игры применяются ко всем модулям дополнения, однако в этом расширении добавлены новые возможности.

Модули могут использоваться как по отдельности, так и в любой комбинации друг с другом.

КОМПОНЕНТЫ И ПРАВИЛА ДЛЯ 5ГО ИГРОКА

Последними в города Древних пришли обитатели Чёрной реки, поскольку их путь был самым дальним. Но их также гостеприимно встречает дружелюбная Хранительница и знакомит с особенностями путешествия по миру Асперии.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

КОМПОНЕНТЫ ПЯТОГО ИГРОКА



1 планшет действий



8 жетонов судьбы



10 жетонов даров



1 жетон "0/50"



1 фишка победных очков

1 фишка Хранительницы



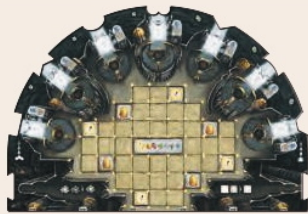
1 фишка корабля



7 фишек послушников



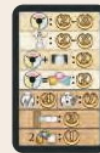
1 начальный жетон для Хранительниц



1 планшет игрока



1 жетон постройки (терраса)



1 карта-памятка



7 жетонов порталов



18 фишек ресурсов



21 жетон действий



8 жетонов множителей

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разместите по 2 дополнительных жетона задания на каждом острове с Хранительницами. Выполняя действие "Получить задание" на таком острове, вы можете выбрать один из жетонов с заданием, заплатив только ресурс, указанный на выбранном вами жетоне даров.

Разместите по 5 Порталов в каждом секторе Великого костра.

Важно! Теперь за Хранительниц на островах придется побороться – их количество ограничено!

Жетон множителя. Разместите фишку ресурса или жетон действия на жетоне множителя – это будет означать, что таких фишек ресурсов/жетонов действий у вас 3 единицы.

CREDITS

Designers: Stefan Feld and Tim Schleimer
Illustrations and Layout: Dennis Lohausen
Realization: Ralph Bruhn
Translation: Tim Schleimer
Перевод на русский: Anastasia ST



Distribution:
Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
61169 Friedberg, Germany
www.pegasus.de

under license by



© 2021 Hall Games
Ralph Bruhn
Herderstr. 36
D-53332 Bornheim, Germany
www.hallgames.de

All rights reserved. Reprinting or publishing of the rulebook, game components, or illustrations is prohibited without prior permission.

МОДУЛЬ 1: ДРЕВНИЕ ДЕРЕВЬЯ

Радость безгранична, когда гномы замечают первые нежные цветы на увядших ветвях Древних деревьев. Очевидно, что аура Хранительницы придает новую силу даже этим старейшим деревьям Асперии.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ



1 планшет Деревьев



У вас есть 1 желтое Дерево.



У вас есть синее, красное и желтое Дерево.



У вас есть 4 Дерева одного цвета (не белого).



6 жетонов Хранительниц

(по 1 каждого цвета, добавьте их к остальным)

3 жетона задания



24 жетона Деревьев

(7 синих, 7 красных, 6 желтых, 4 белых)

1 фишка нейтрального послушника



1 карта гнома (старейшина)



1 карта для одиночной игры

ПОДГОТОВКА В ИГРЕ

1. Разместите планшет Деревьев под игровым полем рядом с областью нахождения жетонов Пути. Новый планшет позволяет также разместить стопки жетонов Пути.

2. Перемешайте 24 жетона Деревьев и разместите стопку лицом вверх в крайнее правое положение планшета Деревьев.

3. Раскройте 4 жетона Деревьев и поместите их в оставшиеся ячейки планшета. Общее кол-во открытых Деревьев должно быть 5.

4. Поместите фишку нейтрального послушника на Общее задание на планшете Деревьев.



5. Добавьте дополнительную карту старейшины, теперь их доступно 7. Значение карты: "Получите 1 очко за каждый жетон Дерева в вашем городе".

6. Перемешайте 6 жетонов Хранительниц, возьмите 4 и случайным образом разместите в соответствующих ячейках на планшете Деревьев. Верните 2 оставшихся жетона в коробку с игрой.



Если жетон в игре: Разместите 6 разных жетонов действий на этом жетоне Хранительницы в случайном образом сформированной стопке.

ХОД ИГРЫ

а) Если после действия "Устроить шествие" хотя бы 1 Хранительница находится на жетоне Пути, к которому не присоединён жетон Дерева, можете разместить 1 жетон Дерева:

1. Выберите 1 из 3 доступных крайних левых жетонов на планшете Деревьев.
2. Заплатите ресурсы, указанные на жетоне Дерева внизу слева.
3. Разместите жетон Дерева над одним из своих жетонов Пути, на котором находится Хранительница и к которому не присоединено других Деревьев.
4. Передвиньте оставшиеся жетоны на планшете Деревьев справа налево, обновив доступный запас до 5 жетонов Деревьев.



б) Каждое Дерево используется по-разному:

- Свойства отображены на кроне каждого Дерева (см. Приложение 1)
- Внизу справа указано когда и как часто работает это свойство:



незамедлительно,
один раз



неограниченное
кол-во раз



один раз, в конце игры

Заплатите 1 ресурс-цветок.

В конце игры получите 1 очко за каждое красное Дерево в своем городе.



в) На планшете Деревьев каждой Хранительнице соответствует особый жетон. Если в вашем городе присутствует Хранительница соответствующего цвета, она дает вам небольшое преимущество, когда вы берете жетон Дерева с планшета:



Получите 1 очко.



Можете выбрать жетон Дерева из 5 доступных.



Можете заплатить 1 ресурс, чтобы получить 1 желтый жетон действия.



Можете разместить жетон Дерева даже над жетоном Пути, на котором нет Хранительницы.



Можете заплатить 1 золото, чтобы получить 2 очка.



Возьмите самый верхний жетон действий из стопки. Если вы забрали последний жетон, незамедлительно сформируйте новую стопку, как на этапе подготовки к игре.

г) На планшете Деревьев есть дополнительная ячейка Высшего совета, где можно размещать послушников.

Бонус: "Получите 1 из 3 крайних левых жетонов Деревьев (не белый) бесплатно и разместите его по обычным правилам над свободным жетоном Пути. ИЛИ: Получите 1 очко".

Можете воспользоваться преимуществами своих Хранительниц. После этого пополните планшет Деревьев.




д) На планшете Деревьев есть дополнительное Общее задание, которое позволяет получить 7 очков:

У вас есть 7 Деревьев.



КОНЕЦ ИГРЫ

Вы получаете очки следующим образом:

- 2 очка за каждое Дерево с кристаллом того же цвета, что и находящийся рядом Костер.
-  Очки, за все Деревья с указанным символом, которые можно получить только в конце игры.
- 2 очка за каждое белое Дерево возле Костра любого цвета.
- 7 очков за выполнение Общего задания: У вас есть 7 Деревьев.

Вы получаете 2 очка, поскольку цвет Дерева совпадает с цветом Костра, и дополнительно 3 очка, поскольку Хранительница закончила свое шествие возле Дерева.



ОДИНОЧНАЯ ИГРА

а) До начала игры замените указанную на рисунке карту на ее обновленный вариант.

б) Действие Тома "Забрать Хранительницу" теперь дополнено:

1. Возьмите Хранительницу любого цвета, которой у Тома еще нет.
2. Незанятый жетон Пути:

Есть: Разместите её на ближайший свободный жетон Пути. Возьмите крайний левый жетон с планшета Деревьев и разместите рядом с этим жетоном Пути. Пополните планшет Деревьев.

Нет: Разместите её на начальный жетон для Хранительниц по обычным правилам.

в) Том не использует свойства Деревьев и преимущества жетонов Хранительниц.

г) Во время финального подсчета очков Том перемещает всех Хранительниц к смежным Кострам там, где у него есть Порталы.

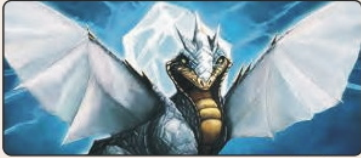
Теперь он также получает 2 очка за каждое Дерево того же цвета, что и Костер, и очки за Хранительниц, стоящих рядом с Костром.



МОДУЛЬ 2: СУЩЕСТВА

Гномы всегда бережно относились к окружающей их среде. Именно благодаря этому, с течением времени дружба с разными невероятными созданиями Асперии крепла. Каждый из кланов гномов смог выстроить особенно теплые отношения с определенным видом Существ. Как оказалось, особые навыки, которыми обладают эти Существа, сыграют немаловажную роль в достижении нелегких целей для гномов.

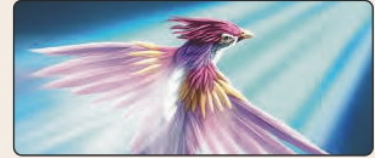
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ: 9 ЖЕТОНОВ СУЩЕСТВ



Хрустальные драконы отшлифовали свою чешую до такой степени, что теперь она, будто призма, легко преломляет свет Костров, делая их одинаковыми.



Волшебные пауки – одна из старейших форм жизни в Асперии, которая хранит в себе магию минувших дней. Их паутина позволяет постичь законы времени.



Сияющие птички преломляют свет Костров своими мерцающими крыльями. Они мастерски пользуются этим навыком в интересах гномов.



Когда-то гномы были Трилингами. В одной из затерянных долин их поселение процветает до сих пор, счастливо сосуществуя с местными гномами.



Только смельчаки позволяют Саламандре-провидице сесть им на голову. Но как только ее щупальца коснутся их висков, в них и проводят с ними много времени, отважившиеся станут повелителями судьбы.



Коты-обнимашки – прирожденные питомцы. Старейшины души не чают что радует остальных гномов.



Арки на хребтах Громожаб активизируют доступ к мимолетным видениям. Если вы сможете интерпретировать образы, ваши возможности будут безграничны.



С начала времен гномы помогали новорожденным Гигантским черепахам вод Большой реки. В благодарность они доставят вас на самые отдаленные острова.



Мерцающие жучки несут крохотные фрагменты Костров и охотно делятся своей энергией с гномами. После этого им нужен отдых.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

– После завершения подготовки к игре, но **перед** первым ходом (с. 5 Правил базовой игры, между шагами 7 и 8):

Уберите **Громожабу** (ОЗ) в коробку, если играете без Модуля 3: События.

Перемешайте всех Существ и раскройте столько жетонов, сколько игроков в партии, +2.

– Начиная справа от Первого игрока, а затем против часовой стрелки, каждый игрок выбирает по 1 жетону Существа и кладет его лицом вверх над своим планшетом действий. Оставшиеся жетоны Существ уберите в коробку.

– Существо и его навык доступны для вас на протяжении всей игры (см. Приложение 2: Существа).

МОДУЛЬ 3: СОБЫТИЯ

Дни в Асперии не похожи один на другой. Так что ловите момент и воспользуйтесь этой возможностью!

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ: 21 КАРТА СОБЫТИЙ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ И ХОД ИГРЫ

Карты событий вносят изменения в базовые правила игры в позитивном ключе (см. Приложение 3: События).

Перемешайте колоду карт Событий и сформируйте стопку, разместив ее рубашкой вверх. Первый игрок:

– берет колоду;

– перед самым первым ходом раскрывает верхнюю карту и размещает ее в обозримом для всех игроков месте. С этого момента все могут пользоваться особенностью этого События;

– раскрывает 1 карту События каждый раз **перед тем**, как выполнить действие "Разместить жетон судьбы".

С этого момента активно только новое Событие. Только после этого первый игрок может разместить жетон судьбы в своем городе и вправе воспользоваться особенностью нового События, если оно применимо.



ПРИЛОЖЕНИЕ 1: ДЕРЕВЬЯ

01 Незамедлительно выполните действие "Устроить шествие" и сделайте 1 шаг Хранительницами на ваш выбор.



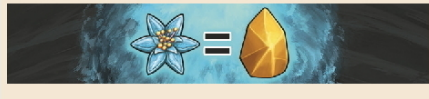
02 Получите 1 желтый жетон действия и 1 золото.



03 Можете использовать зеленые жетоны действия, как желтые.*



04 Можете использовать фишки ресурсов-цветков, как золото.*



05 Получите 1 очко в конце игры за каждое синее Дерево в вашем городе.



06 Получите 4 очка в конце игры за каждую группу из 4 одинаковых, соседних символов в вашей области судьбы.



07 Можете разместить Хранительницу на этом Дереве, передвинув ее с соседнего жетона Пути на 1 шаг во время шествия. Получите 3 очка в конце игры.



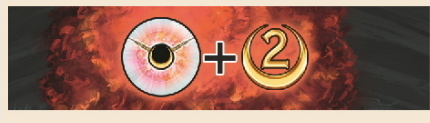
11 Получите 1 очко в конце игры за каждое красное Дерево в вашем городе.



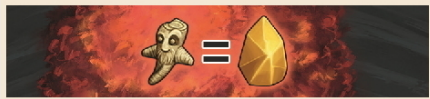
12 Получите 2 синих жетона действия.



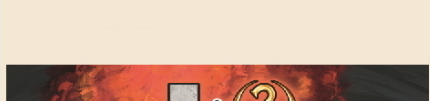
13 Получите 2 дополнительных очка в конце игры за каждый красный Костер в городе.



14 Можете использовать фишки ресурсов-корней, как золото.*



15 Получите 2 очка в конце игры за каждую группу из 3 одинаковых, соседних символов в вашей области судьбы.



16 Можете разместить Хранительницу на этом Дереве, передвинув ее с соседнего жетона Пути на 1 шаг во время шествия. Получите 5 очков в конце игры.



17 Можете использовать фиолетовые жетоны действия, как желтые.*



21 Получите 1 желтый жетон действия и 1 золото.



22 Получите 2 белых жетона действия.



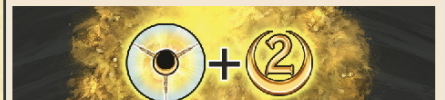
23 Незамедлительно совершите еще один ход.



24 Получите 1 очко в конце игры за каждое желтое Дерево в вашем городе.



25 Получите 2 дополнительных очка в конце игры за каждый желтый Костер в городе.



26 Получите 5 очков, вместо 3, в конце игры за каждый неразмещенный жетон судьбы.



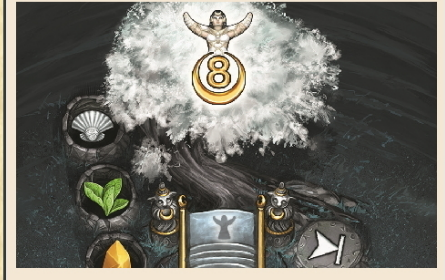
31 Возьмите 1 задание с любого острова бесплатно и разместите на своем планшете игрока. Положите 1 из своих жетонов даров в освободившуюся ячейку на острове.



32 Выберите жетон судьбы на вашем планшете игрока. По обычным правилам получите жетоны действий за этот и соседние жетоны. Однако, вы не получаете бонусов за пересечение с символом золота/желтого жетона действия и за активные в игре карты Событий.



33 Можете разместить Хранительницу на этом Дереве, передвинув ее с соседнего жетона Пути на 1 шаг во время шествия. Получите 8 очков в конце игры.



34 Получите 2 дополнительных очка в конце игры за каждый синий Костер в городе.



*Примечание: бонус действует только когда вы тратите ресурсы/жетоны действия на приобретение/совершение действия.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2: СУЩЕСТВА

01 ХРУСТАЛЬНЫЙ ДРАКОН

Когда вы тратите ресурсы (не золота), можете использовать любые взамен. В конце игры, получите 2 очка за каждый жетон Пути, не совпадающий по цвету с Костром.



02 ТРИЛИНГ

Незамедлительно привлеките гнома бесплатно и получите 1 золото и 1 желтый жетон действия.



03 ГРОМОЖАБА

(только с Модулем 3: События)
Каждый раз, когда открывается новое Событие, вы берете 1 дополнительную карту События и кладете ее перед собой в открытую. В течение игры вам доступно 2 События (1 общее и 1 личное).



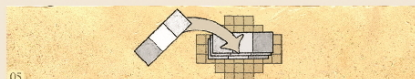
04 ВОЛШЕБНЫЙ ПАУК

Совершая действие "Разместить жетон судьбы", вы можете выбирать из всего доступного запаса жетонов планшета действий.



05 САЛАМАНДРА-ПРОВИДИЦА

Совершая действие "Разместить жетон судьбы", можете перекрывать ранее размещенные жетоны в области судьбы. Вы должны полностью закрыть 3 ранее размещенных символа на одном уровне. После этого получите 3 жетона действий за размещение нового жетона судьбы и 3 жетона – за 3 закрытых символа (т.е. вы получите ровно 6 жетонов действий).



06 ГИГАНТСКАЯ ЧЕРЕПАХА

Когда совершаете действие "Переместить корабль", заплатив 1 синий жетон действия, можете переместиться на любой остров.



07 СИЯЮЩАЯ ПТАШКА

Совершая действие "Использовать Великий костер", можете не поворачивать Великий костер. Каждый раз, выбирая жетон портала, можете разместить его как по часовой стрелке, начиная с крайнего левого положения, так и против, начиная справа, в своем городе.



08 КОТЫ-ОБНИМАШКИ

Подсчет очков за карты старейшин происходит в конце игры (а не незамедлительно).



09 МЕРЦАЮЩИЕ ЖУЧКИ

На первом и последнем ходу совершите по 1 дополнительному ходу. Получите 2 очка вместо дополнительного хода в конце игры.



ПРИЛОЖЕНИЕ 3: СОБЫТИЯ

01 Все действия:

Можете использовать любые ресурсы для замены необходимых ресурсов (не для золота), когда за что-то платите.

02 Разместить жетон судьбы:

В личном запасе может быть до 2 жетонов действия, когда вы размещаете жетон судьбы в своем городе.

03 Разместить жетон судьбы:

Дополнительно получите 1 жетон действия, символ которого отображен на размещаемом жетоне судьбы, на ваш выбор.

04 Разместить жетон судьбы:

Получите 2 очка за каждую группу из 3 или 4 одинаковых символов, которая у вас образовалась при размещении жетона судьбы.

05 Разместить жетон судьбы:

Когда закрываете или символы жетоном судьбы, получите 2 очка.

06 Проложить Путь:

Незамедлительно получите ресурс, отображенный на жетоне Пути.

07 Проложить Путь:

Стоимость жетона Пути равна 1 зеленому жетону действия.

08 Переместить корабль:

Если вы потратили хотя бы 1 синий жетон действия, можете переместить корабль 1 дополнительный раз.

09 Переместить корабль:

За 1 синий жетон действия можете переместить свой корабль на любой остров, где находится корабль соперника.

10 Получить задание:

Вам не нужно тратить ресурс, изображенный на жетоне даров.

11 Получить задание:

Вам не нужно тратить ресурс, изображенный на острове.

12 Получить задание/Забрать Хранительницу:

Можете получить задание/забрать Хранительницу с соседнего острова, не перемещаясь на него.

13 Устроить шествие Хранительниц:

Если стартовая Хранительница игрока получает ресурс, возьмите на 1 больше.

14 Устроить шествие Хранительниц:

Если стартовая Хранительница игрока получает 1 и более ресурсов, можете взять любые ресурсы на ваш выбор (даже золото).

15 Забрать Хранительницу с острова:

Получите дополнительно 1 золото.

16 Забрать Хранительницу с острова:

Получите дополнительно 1 желтый жетон действия.

17 Использовать Великий костер:

Можете воспользоваться возможностью не поворачивать Костер, выполняя это действие.

18 Использовать Великий Костер:

Когда тратите хотя бы 1 фиолетовый жетон действия, можете повернуть Великий костер на 1 дополнительную ячейку.

19 Привлечь гнома:

Достаточно заплатить 1 коричневый жетон действия и 1 ресурс, изображенный на карте гнома.

20 Привлечь гнома:

Получите 2 очка, когда привлекаете старейшину.

21 Зажечь Костер/Бонусное действие:

Получите 1 золото дополнительно, когда отправляете послушника в Высший совет.