

# Menara: Rituals & Ruins

Зелёный ад **МЕНАРЫ** часто подвергал испытанию ваше сердце исследователя. Но то, что вы обнаружите во время солнечного затмения в этом месте, захватывает дух: синие и красные кристаллы, руины, сегменты колонн и фрагменты перекрытий ставят перед вами совершенно новые задачи. Сможете ли вы, несмотря на все невзгоды, построить храм еще выше и позволить ему сиять в сумерках солнечного затмения?

## ВСТУПЛЕНИЕ

Игровые компоненты расширяют состав основной игры новыми колоннами, храмовыми перекрытиями и картами строительных чертежей. Кроме того, новые компоненты дополнения **RITUALS & RUINS** гарантируют новые сложные варианты для базовой игры **MENARA**.

Новые компоненты в игре:

1. **СЛЕЗЫ БОГОВ** (кристаллы)
2. **РИТУАЛЫ** (карты ритуалов)
3. **СУДЬБА** (карты судьбы – карты храмовых перекрытий)

Вы сами решаете, какие компоненты использовать, а какие нет. Таким образом, вы определите уровень сложности, с которой столкнетесь вместе.

В этих правилах вы найдете predetermined сценарии, которые можно использовать для некоторых вариантов игры. Позже, набравшись опыта, вы сможете комбинировать нужные вам компоненты и, таким образом, собирать игру по своему вкусу.

Удачи!

## КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- **35 колонн:** 15 жёлтых, 9 красных, 6 чёрных, 3 белых и 2 синих
- **2 золотые колонны**
- **1 мешочек**
- **12 слёз Богов:** 6 синих и 6 красных
- **69 карт:** 30 карт со строительными чертежами (12 с красными, 10 с жёлтыми и 8 с синими символами на рубашке), 26 карт судьбы и 13 карт ритуалов
- **8 храмовых перекрытий**

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Всегда включайте все компоненты из основной игры. Для этого используйте мешочек из дополнения **RITUALS & RUINS**; он достаточно велик для игры всевозможными вариантами. **Базовая игра** содержит следующие компоненты:

- 76 колонн: 30 жёлтых, 20 красных, 12 чёрных, 8 белых и 6 синих
- 1 мешочек
- 1 лагерь (подставка под колонны)
- 35 карт со строительными чертежами: 14 с красными, 12 с жёлтыми и 9 с синими символами на рубашке
- 5 карт этажей (без символов на лицевой и обратной стороне)
- 18 храмовых перекрытий (со светлой и тёмной стороной, с 3-6 цветными метками для столбиков)

Для начала подготовьте **RITUALS & RUINS** так же, как и основную игру.

Выберите, какие дополнительные компоненты (из **RITUALS & RUINS**) вы хотите использовать для расширенной игры:

- Добавьте необходимые **храмовые перекрытия** (и столько, сколько хотите). Описание новых храмовых перекрытий приводится на странице 3.
- В зависимости от выбранных храмовых перекрытий возьмите новые **карты со строительными чертежами** и **колонны**, как указано в **таблице ниже**.
- Решите, нужно ли включать **золотые колонны**. Если да, поместите их рядом с лагерем.
- Решите, нужно ли включать **«Слезы Богов»**. Если да, поместите их рядом с лагерем.
- Решите, нужно ли включать **карты ритуалов**. Если да, то тщательно перемешайте карты, вытяните одну из них и положите эту карту лицевой стороной вверх рядом с лагерем. Эта карта действует, как описано на стр. 6. Положите оставшиеся карты ритуалов обратно в коробку.
- Решите, нужно ли включать **карты судьбы**. Если да, то тщательно перемешайте их и сложите лицевой стороной вниз рядом с лагерем.

Чтобы ознакомиться с расширенной игрой, сыграйте в свою первую игру с **золотыми колоннами** и **первыми четырьмя храмовыми перекрытиями** из таблицы ниже - вместе с необходимыми картами и колоннами.

В таблице ниже показано, сколько (новых) карт со строительными чертежами и колонн из дополнения **RITUALS & RUINS** вы должны **добавить в основную игру**, если вы решите играть с определенными храмовыми перекрытиями.

Для этого перемешайте каждую отдельную категорию (красную/жёлтую/синюю) новых карт со строительными чертежами, возьмите количество карт, указанное в таблице, а затем замешайте эти карты в соответствующую стопку карт той же категории из основной игры. Бросьте в сумку дополнительные колонны вместе с колоннами из основной игры.

Temple floor	Name	+ Construction Plan cards			+ columns				
									
	<b>The Double Ax</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
	<b>The Wheel of the Five Winds</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>0</b>
	<b>The Bridge of Dangers</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
	<b>The Wheel of the Three Truths</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>
	<b>The Wedge Moon</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
	<b>The Ring of Balance</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
	<b>The Thorn Moon</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>
	<b>The Crescents of the Sun</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

**Пример:** если вы используете «**The Double Ax** (Двойной топор)», замешайте **1 легкую** () **2 средних** () и **1 сложную** () карты со строительными чертежами в стопки карт соответствующих категорий из основной игры. Затем бросьте в мешочек **2 желтые**, **1 красную**, **1 черную**, **1 белую** и **1 синюю** колонну из **RITUALS & RUINS** вместе со всеми колоннами из основной игры.

## НОВЫЕ ХРАМОВЫЕ ПЕРЕКРЫТИЯ

Все храмовые перекрытия в RITUALS & RUINS имеют соответствующий символ на своей светлой стороне и на темной стороне:  

Таким образом, вы сможете легко отличить эти храмовые перекрытия от перекрытий из основной игры.

Для большинства храмовых перекрытий **правила строительства** для **обеих сторон** одинаковы. Лишь на нескольких храмовых перекрытиях действуют разные правила для светлой и темной сторон.

### ДВОЙНОЙ ТОПОР:

**Обе стороны:** всегда стройте на двух связанных между собой метках (двойных метках) в один и тот же игровой ход. Если у вас есть только одна подходящая колонна, вы не можете строить.

**Внимание:** задача «Переместить колонны вверх» требует перемещения одной колонны на более высокий уровень. «Двойник» этой колонны остается на месте. Вы можете строить на пустой метке только тогда, когда связанная с ней метка тоже опустела.

### КЛИНОВАЯ ЛУНА:

**Светлая сторона:** вы можете строить колонны только в числовой последовательности (начиная с «1»).

**Внимание:** с помощью задания «Переместить колонны вверх» занятые метки могут снова освободиться независимо от нумерации. Если вы позже решите разместить новые колонны на этом перекрытии храма, вам придется сначала построить колонны на освободившихся метках с меньшими номерами.

Две метки имеют значение «2», еще две метки «3». Выберите, какую из двух «2» меток и (впоследствии) «3» меток будете строить в первую очередь.

**Темная сторона:** колонны на этих цветных метках размещаются по тем же правилам, что и для перекрытия храма «Мост опасностей».

### КОЛЬЦО БАЛАНСА:

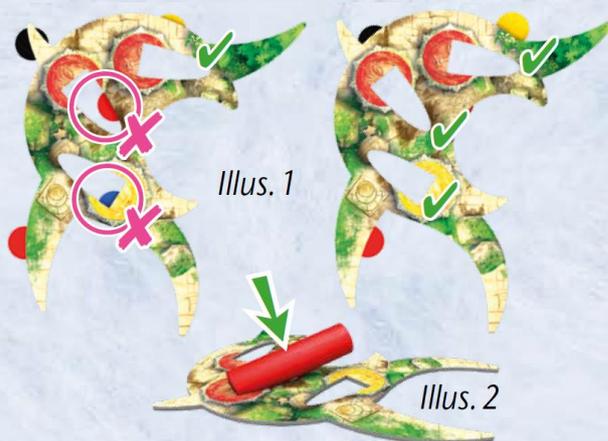
**Обе стороны:** правила такие же, как и для перекрытия храма «Клиновое лунное».

### ТЕРНОВАЯ ЛУНА:

Когда вы строите это перекрытие храма, ни одна колонна под ним не должна попадать в границы отверстия в перекрытии (см. **Рис. 1**).

**Обе стороны:** Вы не можете размещать какое-либо другое перекрытие храма поверх этого храмового перекрытия; у него есть только руинные метки. Когда вы строите на нем колонны, вы размещаете их в проём таким образом, чтобы они находилась под небольшим наклоном (см. **Рис. 2**). Это также может быть золотая колонна.

**Внимание:** это храмовое перекрытие ни в коем случае нельзя использовать для расширения фундамента храма. Если вы не можете добавить это храмовое перекрытие, вы перемещаете его вниз стопки храмовых перекрытий (или перемещаете его карту судьбы в самый низ стопки карт судьбы). Затем вам нужно добавить две карты со строительными чертежами в ряд карт этажей; возьмите эти карты из любой стопки сброса.



## КОЛЕСО ПЯТИ ВЕТРОВ:

**Обе стороны:** вы можете строить на центральной белой метке только тогда, когда другие метки этого храмового перекрытия заняты.

## МОСТ ОПАСНОСТЕЙ:

**Обе стороны:** каждый цвет колонны можно использовать для постройки только один раз. В этом контексте не имеет значения, на каких метках стоят цветные колонны. Вы можете строить исключительно на стартовой метке. Если эта метка занята, вы перемещаете стоящую там колонну (по стрелкам ) на вторую метку, не касаясь ее пальцами. Чтобы переместить её, используйте только ту колонну, которую вы (сейчас) собираетесь здесь разместить.

Если вторая метка тоже занята, вы перемещаете стоящую там колонну (по тем же правилам) на третью метку, прежде чем переместить колонну с первой метки на вторую таким же образом.

**Внимание:** золотые колонны нельзя перемещать! После того, как вы поместите золотую колонну на стартовую метку, ее уже нельзя будет переместить или убрать оттуда. Таким образом, она блокирует дальнейшее завершение строительства перекрытия храма.

## КОЛЕСО ТРЕХ ИСТИН:

**Обе стороны:** Правила такие же, как и для перекрытия храма «Мост опасностей».

## ПОЛУМЕСЯЦЫ СОЛНЦА:

**Обе стороны:** для размещения колонны на метку посередине применяются правила перекрытия храма «Терновая луна». Для других меток применяются обычные правила строительства базовой игры.

## ЗОЛОТЫЕ КОЛОННЫ

Две золотые колонны **короче** обычных колонн. **Вместо** колонны из вашего запаса вы можете выставить золотую колонну на метку **любого цвета.** Золотые колонны **никогда не могут быть опорой для храмового перекрытия.**

**ПОСЛЕ РАЗМЕЩЕНИЯ ЗОЛОТЫЕ КОЛОННЫ НЕЛЬЗЯ УДАЛИТЬ ИЛИ ПЕРЕМЕСТИТЬ!**

## НОВЫЕ КАРТЫ СО СТРОИТЕЛЬНЫМИ ЧЕРТЕЖАМИ

На всех картах со строительными чертежами из дополнения RITUAL & RUINS есть этот символ:  Таким образом, вы можете легко отличить их от карт из основной игры.

### ПОЯСНЕНИЯ К КАРТАМ СО СТРОИТЕЛЬНЫМИ ЧЕРТЕЖАМИ:

#### ЗАПОЛНИТЕ КОЛОННАМИ 2 РАЗНЫХ ПЕРЕКРЫТИЯ:

Продолжайте размещать колонны одну за другой на **двух храмовых перекрытиях**, пока **все** метки этих перекрытий не будут заняты. После того, как вы сделали это с первым перекрытием храма, вы **сразу же** добавляете к башне новое храмовое перекрытие. Только **после этого** можно продолжать выставлять колонны на **второе** перекрытие храма. (Это можно делать даже на только что установленном перекрытии храма.) После этого вы добавляете еще одно храмовое перекрытие.

#### ПОСТРОЙТЕ 2 ИЛИ 3 КОЛОННЫ РАЗНЫХ ЦВЕТОВ:

Разместите **две** или **три** колонны **разного** цвета на подходящие по цвету метки.

### ПОСТРОЙТЕ 2 ИЛИ 3 КОЛОННЫ НА РАЗНЫХ ХРАМОВЫХ ПЕРЕКРЫТИЯХ:



Разместите **две** или **три** колонны на **разных** храмовых перекрытиях.

### ПОСТРОЙТЕ 1 ИЛИ 2 ЧЕРНЫЕ КОЛОННЫ:



Разместите **одну** или **две черные** колонны на черные метки.

### ПОСТРОЙТЕ 2 ИЛИ 3 КОЛОННЫ ОДНОГО ЦВЕТА:



Разместите **две** или **три** колонны **одного цвета** на подходящие по цвету метки.

## СЛЁЗЫ БОГОВ



Если вы играете с модулем «СЛЁЗЫ БОГОВ», во время подготовки к игре положите **6 синих** и **6 красных** кристаллов рядом с лагерем. Они могут быть получены и размещены всеми игроками во время своего игрового хода. Ваша цель - разместить **все 12** жетонов слез (кристаллов) в храм **до окончания игры**. Только тогда будет сохранено духовное равновесие храма.

### КАК ПОЛУЧИТЬ ЖЕТОН СЛЕЗЫ?

- Если вы хотите получить жетон слёзы, вы отдаёте **любую** колонну из вашего запаса обратно в мешочек, перед тем как взять карту со строительными чертежами. Затем вы выбираете синий или красный жетон слезы и кладете его перед собой.
- Вы даже можете получить более одного жетона слезы в свой ход. Сколько колонн сбрасываете в мешочек, столько жетонов слёз берёте.

### КАК РАЗМЕСТИТЬ ЖЕТОН СЛЕЗЫ В ХРАМЕ?

• Жетоны слёз могут быть размещены только на тех местах некоторых храмовых перекрытий, на которых виден **магический светящийся знак** того же цвета, что и кристалл (рис.).

• На **каждый** магический знак можно разместить только **один** жетон слезы.

• Каждый раз, когда наступает ваш ход, вы можете разместить **любое количество** полученных вами жетонов слез в храм, независимо от того, когда вы их получили.

• Вы можете разместить жетон слезы в храм, даже если вы не можете выполнить карту со строительным чертежом, которую вы вытянули.

• Если жетон слезы упал с перекрытия храма во время игрового хода, вы должны немедленно положить его обратно.

### ЧТО ПРОИСХОДИТ, ЕСЛИ В КОНЦЕ ИГРЫ ОСТАЛИСЬ ЖЕТОНЫ СЛЁЗ?

Жетоны слёз, которые не были размещены в храм до конца игры, добавляются в конец ряда карт этажей. Каждый жетон, как и каждая карта этажа, увеличивает количество этажей храма, необходимых Вам для победы в игре.



## РИТУАЛЫ

Перемешайте 13 карт ритуалов, возьмите **одну** из них и положите рядом с лагерем. Эта карта будет работать **на протяжении** всей игры с дополнением RITUAL & RUINS. Положите остальные 12 карт ритуалов обратно в коробку; они не нужны для этой игры. Ритуалы **изменяют** правила (основной) игры.

## ПРОСВЕЩЕНИЕ:



Добавляйте храмовые перекрытия к храму **исключительно светлой** стороной вверх.

**Внимание:** если вы играете с модулем «Слёзы Богов», нужно учитывать, что на светлых сторонах **нет** мест, куда вы можете поместить **красные** жетоны слез. Следовательно, эти 6 жетонов слёз неизменно останутся в конце игры.

## ПРОКЛЯТИЕ СЛЁЗ БОГОВ:



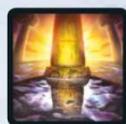
Играйте с **жетонами слёз**! Перекрытия храма с магическими светящимися знаками могут заполняться колоннами только после того, как **все светящиеся метки** этого перекрытия будут **покрыты жетонами слез**.

## БЛАГОСЛОВЕНИЕ ЖЕЛТЫХ КОЛОНН:



Если вы выполняете задачу «Переместить колонны вверх», вы можете использовать для этого только желтые колонны.

## НЕСЧАСТНЫЕ ЖЕЛТЫЕ КОЛОННЫ:



Если вы успешно **разместите или переместите** желтые колонны в свой ход, вы выкладываете выполненную карту строительными чертежами перед собой, а не в стопку сброса. Вы можете положить её в стопку сброса **только в том случае, если вы не размещаете и не перемещаете желтые колонны на следующем своём игровом ходу**. Если в конце игры перед вами все еще лежат такие карты, вы должны добавить их в ряд карт этажей.

**Внимание:** если вы используете золотую колонну, чтобы разместить её на желтую метку в свой ход, эта колонна также считается «несчастной» желтой колонной.

## ТЬМА:



Добавляйте храмовые перекрытия к храму **исключительно тёмной** стороной вверх.

**Внимание:** если вы играете с модулем «Слёзы Богов», нужно учитывать, что на тёмных сторонах **нет** мест, куда вы можете поместить **синие** жетоны слез. Следовательно, эти 6 жетонов слёз неизменно останутся в конце игры.

## ЗАПРЕТ СИНИХ КОЛОНН:



В начале игры вы заполняете лагерь 3-мя синими колоннами и 3-мя колоннами разного цвета, извлеченными из мешочка. Ни у кого в начале нет синих колонн. В ходе игры **все синие** колонны, которые вы достали из мешочка, **без замены сбрасываются в мешочек**.

**Исключение:** если все колонны в лагере заменяются (что возможно, если новая карта со строительным чертежом должна быть добавлена в ряд карт этажей) и при этом вытягиваются из мешочка новые синие колонны, они останутся в лагере и **могут быть использованы** в течение игры. Если при вытягивании новых колонн в конце хода в сумке не осталось достаточно колонн не синего цвета, игра немедленно завершается.

## НЕЧЕСТИВЫЕ БЕЛЫЕ КОЛОННЫ:



Когда вы **размещаете или перемещаете** белую колонну, возьмите **верхнюю карту** со строительным чертежом со стопки с **лёгкими** заданиями (☞) и положите ее в стопку сброса. Карта этого строительного чертежа считается выполненной и больше не доступна. Если стопка карт с лёгкими заданиями закончилась, и вы размещаете или перемещаете белую колонну, вы берете и сбрасываете карту со строительным чертежом **средней** сложности (☞).

### ТОНКАЯ ВЕРШИНА:



Начиная с **четвертого этажа**, вы можете строить только **одно** храмовое перекрытие на каждом этаже.

**Внимание:** перекрытие храма «**Терновая луна**» нельзя использовать для этого ритуала; уберите его из карьера. Если вы играете картами судьбы, удалите соответствующую карту из стопки.

### СВЕТЯЩИЕСЯ КРАСНЫЕ КОЛОННЫ:



В этом ритуале красные колонны пылают (раскалены). Если вы размещаете на перекрытие **красную колонну**, у вас **не должно быть прямого контакта тела с колонной**. Для защиты пальцев можно использовать рукава свитера, носовой платок или любой другой предмет, позволяющий избежать контакта кожи с колонной. Однако вам не нужно защищать пальцы, когда вы вытаскиваете красные колонны из мешочка, обмениваете их с колоннами из лагеря или берёте их в свой запас.

### БАЛАНС СУДЬБЫ:



Если вы вытягиваете карту со строительными чертежами **лёгкой** сложности (☞) и можете ее выполнить, вы не кладете эту карту в стопку сброса (как обычно), а кладете ее **перед собой**. В **следующий** ход вы **должны** вытянуть **сложную** карту со строительными чертежами (☞). Если вы выполняете условия этой карты, вы можете сбросить ее вместе с картой перед вами **в стопку сброса**. Если вы не можете её выполнить, сложная карта со строительными чертежами **добавляется в ряд карт этажей**, а легкая карта **остаётся перед вами**. В **следующий ход** вы должны вытянуть **еще одну сложную карту** со строительными чертежами (☞). Если не осталось сложных карт со строительными чертежами, вы должны взять карту со строительным чертежом средней сложности (☞). Если остались только карты со строительными чертежами лёгкой сложности, это правило ритуала опускается. Если к этому времени перед вами все еще лежит карта лёгкой сложности, положите ее в стопку сброса.

### ЛЕГКОЕ ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ:



Если вы вытащите карту со строительными чертежами **лёгкой** сложности (☞), удалите все (не золотые) отдельно стоящие колонны с **завершенных перекрытий храма** - до выполнения своей карты - и бросьте их **обратно** в мешочек. (Колонна считается отдельно стоящей, если ее вершина не касается перекрытия храма.)

**Внимание:** таким образом можно разорвать колонны, стоящие на связанных между собой метках, как на перекрытии храма «**Двойной топор**».

### УЗКОЕ ОСНОВАНИЕ:



Используйте **три самых маленьких перекрытия храма** (рис.), чтобы сформировать фундамент храма. Поверните их вверх той стороной, на которой изображено меньше меток:



**Внимание:** если вы играете картами судьбы, удалите карты этих трех перекрытий храма из стопки перед началом игры.

### ПЛАВАЮЩИЙ КАРЬЕР:



Если вы хотите добавить к башне новое перекрытие храма, вы берете **три верхних перекрытия храма** из карьера (если вы играете картами судьбы, вы берете три верхние карты из соответствующей стопки). Выберите **одно из этих трех** перекрытий храма и положите два других обратно в карьер (или в стопку карт судьбы), не меняя их порядка. Если вы выбираете **второе или третье** перекрытие храма, вы можете построить его только как верхний этаж храма.

**Внимание:** если вы играете картами судьбы, вы не можете выбрать вариант «Милосердная судьба»

## СУДЬБА

На картах судьбы изображены все типы храмовых перекрытий, которые существуют в игре. Перед тем, как начать играть, удалите карты тех перекрытий храмов из дополнения **RITUALS & RUINS**, которые вы не хотите включать в игру. (Затем не забудьте добавить соответствующее количество колонн и карт со строительными чертежами в соответствии с таблицей на стр. 2). Тщательно перемешайте карты и положите их стопкой рубашкой вверх рядом с лагерем. Возьмите три верхние карты. Если вы вытащили храмовые перекрытия «**Терновая луна**» или «**Полумесяцы солнца**», замешайте их обратно в стопку после того, как вы вытянете разные карты взамен каждого из них. Затем выберите в карьере перекрытия храма, указанные на трех картах, которые вы вытащили, и используйте их, чтобы сформировать фундамент храма. Вы сами решаете, использовать ли светлую или темную сторону перекрытий храма в качестве фундамента.

Вы можете выбрать один из трех уровней судьбы:

### МИЛОСЕРДНАЯ СУДЬБА:

Положите три карты судьбы лицом вверх рядом со стопкой. Когда вы строите новое перекрытие храма, у вас есть выбор из трех храмовых перекрытий, указанных на этих картах. Выберите в карьере выбранное перекрытие храма. Положите использованную карту судьбы в стопку сброса и добавьте новую карту из стопки лицом вверх к двум другим картам судьбы.

**Внимание:** если вы играете в ритуал «**Плавающий карьер**», вы не можете выбрать этот уровень сложности.

### СНОСНАЯ СУДЬБА:

Положите **одну** карту судьбы лицом вверх рядом со стопкой. Когда вы строите новый этаж храма, используйте перекрытие храма, изображенное на этой карте. Положите карту судьбы в стопку сброса и выложите новую карту лицом вверх.

### ТЯЖЁЛАЯ СУДЬБА:

**Не открывайте заранее** карты судьбы. Только когда вы должны построить новое перекрытие храма, вы берете верхнюю карту из стопки карт судьбы и используете изображенное перекрытие храма. Положите карту судьбы в стопку сброса.

## СОВЕТЫ

- В начале игры взгляните на добавляемые карты со строительными чертежами, прежде чем перетасовать их в соответствующие стопки базовой игры. Если вы хотите усложнить игру, перемешайте их не глядя.
- Желательно сформировать отдельную стопку сброса для каждой стопки карт со строительными чертежами и время от времени проверять, какие карты уже были сброшены.
- Внимательно подумайте, когда использовать золотую колонну. Иногда использование такой колонны может спасти текущую игру, но золотая колонна также может мешать, поскольку вы не можете перемещать ее или ставить на нее перекрытие храма.
- Не бойтесь продолжать строительство вверх. Иногда невыполнение необходимого минимального количества этажей создает в храме больше сложностей, чем вы думаете.
- Также имейте в виду, что иногда бывает полезно построить перекрытие храма только на двух колоннах.
- Иногда имеет смысл строить так, чтобы колонна являлась опорой для двух перекрытий храма (однако они не должны быть внахлест).
- Даже если у вас сложилось впечатление, что вы больше не можете выиграть в игре, не сдавайтесь слишком рано. Часто бывает, что возможности все же спасти храм возникают в ходе дальнейшего хода игры.

## СЦЕНАРИИ

Если вы хотите использовать **заранее определенную** комбинацию правил и компонентов, вы можете воспользоваться следующими **сценариями**. В списке ниже показано, какие **перекрытия храма** (с соответствующими картами судьбы), **колонны** и **карты со строительными чертежами** из дополнения RITUALS & RUINS вам понадобятся. Вы также увидите, будете ли играть с **жетонами слёз**, и какая **карта ритуала** будет участвовать в сценарии:

### 1. КОЛЕСА И ПОДВИЖНЫЕ КОЛОННЫ

**Temple floors:** The Wheel of the Five Winds, The Bridge of Dangers, The Wheel of the Three Truths, The Wedge Moon

**Columns:** 7 4 3 2 0

**Construction Plan cards:** 2 1 3

**Ritual:** The Dark

### 3. БЛОКАДЫ

**Temple floors:** The Double Ax, The Wheel of the Five Winds, The Wedge Moon, The Ring of Balance

**Columns:** 10 3 4 2 1

**Construction Plan cards:** 4 3 4

**Ritual:** The Grace of the Yellow Columns

### 5. ТРУДНЫЕ ВРЕМЕНА

**Temple floors:** The Double Ax, The Wedge Moon, The Ring of Balance, The Thorn Moon, The Crescents of the Sun

**Columns:** 11 6 3 1 2

**Construction Plan cards:** 3 4 4

**Ritual:** The Narrow Base

**Tear Tokens:** 6 6

### 7. В ПЫЛУ МОМЕНТА

**Temple floors:** The Double Ax, The Bridge of Dangers, The Wedge Moon, The Ring of Balance, The Thorn Moon, The Crescents of the Sun

**Columns:** 12 7 4 1 2

**Construction Plan cards:** 3 5 4

**Ritual:** The Glowing Red Columns

### 9. МУКИ ВЫБОРА

**Temple floors:** The Double Ax, The Wheel of the Five Winds, The Bridge of Dangers, The Wheel of the Three Truths, The Wedge Moon, The Ring of Balance, The Thorn Moon, The Crescents of the Sun

**Columns:** 15 9 6 3 2

**Construction Plan cards:** 4 5 6

**Ritual:** The Floating Quarry

### 2. РУИНЫ И СЛЕЗЫ

**Temple floors:** The Bridge of Dangers, The Ring of Balance, The Thorn Moon, The Crescents of the Sun

**Columns:** 7 5 3 0 1

**Construction Plan cards:** 1 3 2

**Ritual:** The Curse of the Gods' Tears

**Tear Tokens:** 6 6

### 4. ВНЕЗАПНО

**Temple floors:** The Double Ax, The Wheel of the Five Winds, The Ring of Balance, The Thorn Moon

**Columns:** 9 3 4 2 2

**Construction Plan cards:** 3 4 3

**Ritual:** The Ban of the Blue Columns

**Tear Tokens:** 6 6

### 6. СТРЕМЯСЬ ВВЫСЬ

**Temple floors:** The Wheel of the Five Winds, The Bridge of Dangers, The Wheel of the Three Truths, The Wedge Moon, The Ring of Balance, The Crescents of the Sun

**Columns:** 11 7 5 2 0

**Construction Plan cards:** 3 2 5

**Ritual:** The Thin Tip

### 8. ЯРКО, КАК ДНЁМ

**Temple floors:** The Double Ax, The Wheel of the Five Winds, The Wedge Moon, The Ring of Balance, The Crescents of the Sun

**Columns:** 11 5 5 2 1

**Construction Plan cards:** 4 3 5

**Ritual:** The Enlightenment

**Tear Tokens:** 6 6

### 10. ЖЁЛТЫЙ РИСК

**Temple floors:** The Double Ax, The Wheel of the Five Winds, The Bridge of Dangers, The Wheel of the Three Truths, The Wedge Moon, The Ring of Balance, The Thorn Moon, The Crescents of the Sun

**Columns:** 15 9 6 3 2

**Construction Plan cards:** 4 5 6

**Ritual:** The Jinxed Yellow Columns

**Tear Tokens:** 6 6