

RED CAT

ПРАВИЛА ИГРЫ



2-4



45-90



14+

ТАБУЛА
GAMES



СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3	<i>Ход игрока</i>	13
КОМПОНЕНТЫ	4	<i>Поместить соратника</i>	13
ОБЗОР ИГРЫ	5	<i>Применить дневной эффект</i>	13
ПОБЕДА В ИГРЕ	5	Фаза Ночи	14
ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ ...	6	<i>Розыгрыш событий</i>	14
Игровое поле	6	<i>Получение ночных наград</i>	14
<i>Основное поле (королевство Редзен)</i> ..	6	<i>Бонус за большинство</i> ..	14
<i>Вращающееся поле (Дворец Феникса)</i>	7	Фаза Рассвета	15
Секторы	7	КОНЕЦ ИГРЫ	15
<i>Врата</i>	7	ПАМЯТКА	16
<i>Столица</i>	7	Секторы и Дворец Феникса ...	16
<i>Окраина</i>	7	Способности соратников	18
<i>Алтарь</i>	8	<i>Тайлы деревень</i>	19
<i>Источники</i>	8	<i>Тайл Алтаря</i>	20
<i>Дом кланов</i>	8	<i>Карточки откровений</i> ..	21
<i>Дворец Феникса</i>	8	<i>Карточки событий</i>	22
<i>Соратники</i>	8	АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ РЕЖИМ «ДВОРЕЦ ФЕНИКСА»	24
Ресурсы	9	<i>Новые понятия и правила</i>	25
<i>Осколки луны</i>	9	<i>Подготовка к игре</i>	27
<i>Деревни</i>	9	<i>Ход игры</i>	27
<i>Карточки событий</i>	9		
<i>Карточки откровений</i> ..	9		
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	10		
ХОД ИГРЫ	12		
Фаза Дня	12		
<i>Подготовка событий</i>	12		



ЖИЗНЬ КИПИТ В КОРОЛЕВСТВЕ РЁДЗЕН!

Каждый клан королевства отобрал своих самых талантливых представителей, способных пройти самые разнообразные испытания и принести славу своим соратникам.

Вам нужно будет проявить себя, начиная с самого первого дня и заканчивая третьей, последней, ночью, пользуясь способностями вашего клана и разрабатывая выигрышные стратегии.

Каждый день вы будете пытаться добиться благосклонности Леди Феникс, легендарного существа и великой правительницы. Каждый лунный Новый год Леди Феникс погружается в глубокий сон, чтобы восстановить свои силы, а в честь её пробуждения подданные королевства устраивают грандиозный фестиваль!

Именно на этом фестивале и будет награждён лучший клан!

Это отличный шанс доказать, что именно ваш клан способен принести наибольшую пользу королевству. Леди Феникс вот-вот пробудится ото сна в своём необычайном вращающемся Дворце на вершине горы. Не упустите момент и сделайте всё возможное, чтобы завоевать расположение Леди Феникс!

Леди Феникс снятся волшебные сны, которые меняют реальность вокруг неё и делают Дворец всё больше и красивее. Таким образом, к концу каждой ночи во Дворце Феникса появляется новый этаж, но завершён Дворец будет только лишь к пробуждению правительницы.

ВВЕДЕНИЕ

«Рёдзен» — игра для **2-4 участников**, в ходе которой вы будете размещать соратников на **многоярусном вращающемся игровом поле**. В игре есть **несколько механизмов подсчёта очков** и **управления ресурсами**, а её действие разворачивается в фантастическом мире магических сил и добродетельных животных с необыкновенными способностями.

В «Рёдзене» соперничество играет ключевую роль, а **между игроками присутствует как прямое, так и косвенное взаимодействие**.

Игровое поле разделено на **секторы**, каждый из которых предоставляет различные наборы возможных действий, но имеет огра-

ниченное количество мест для размещения ваших соратников.

Занимайте лучшие места своими соратниками, чтобы собирать ресурсы и выгодно управлять ими, нанимайте новых союзников с асимметричными способностями, влияйте на разрешение ничьей и собирайте карточки, чтобы совершенствовать свою стратегию.

Игра быстро набирает темп — игроки с самого начала получают возможность размещать соратников и применять их способности в фазу Дня и получать ночные награды за каждый сектор по отдельности в фазу Ночи.

**Не теряйте соперников из виду и стремитесь
удостоиться наивысшей благосклонности!**

КОМПОНЕНТЫ



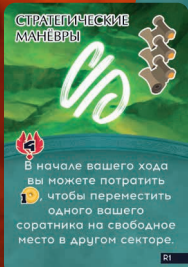
**1 ДВУСТОРОННЕЕ
ОСНОВНОЕ ПОЛЕ
(КОРОЛЕВСТВО РЕДЗЕН)**



**1 ДВУСТОРОННЕЕ
ВРАЩАЮЩЕЕСЯ ПОЛЕ
(С ПЛАСТИКОВЫМ КРЕПЕЖОМ)**



1 ДВОРЕЦ ФЕНИКСА



36 КАРТОЧЕК ОТКРОВЕНИЙ



**80 ТАЙЛОВ СОРАТНИКОВ
(по 20 каждого из 4 кланов)**

БРЕШЬ В СТЕНЕ

Сбросьте по 1 ресурсу
каждого вида.

20 КАРТОЧЕК СОБЫТИЙ



1 ТАЙЛ АЛТАРЯ



12 ТАЙЛОВ ДЕРЕВЕНЬ



**74 ЖЕТОНА РЕСУРСОВ*
(32 монеты, 24 свитка,
18 фонарей)**



4 ЖЕТОНА ГЛАШАТАЕВ
(по 1 для каждого
из 4 кланов)**



**4 ЖЕТОНА
БЛАГОСКЛОННОСТИ**
(по 1 для каждого
из 4 кланов)**



**4 ЖЕТОНА
ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ**
(по 1 для каждого
из 4 кланов)**



4 ПАМЯТКИ ИГРОКА



**1 ЖЕТОН
ПЕРВОГО ИГРОКА*****



**36 ЖЕТОНОВ ОСКОЛКОВ ЛУНЫ
(по 12 каждого из 3 цветов)**

*Вы можете использовать вместо жетонов фишки ресурсов, идущие в комплекте. В комплект также входит 4 запасных жетона монеты, 2 запасных жетона свитка и 4 запасных жетона фонаря.

**Вы можете использовать вместо жетонов фишки Глашатаев/Благосклонности/Исследователей, идущие в комплекте. В комплект также входит 4 запасных жетона Глашатаев (вы можете использовать их как напоминание о цвете своего клана).

***Вы можете использовать вместо жетона первого игрока фигурку Леди Феникс, идущую в комплекте.

ОБЗОР ИГРЫ

В «Редзене» игроки соревнуются друг с другом на протяжении **трёх раундов**. Каждый раунд состоит из **трёх основных фаз**: **фаза Дня**, **фаза Ночи** и **фаза Рассвета**.

В **фазу Дня** игроки по очереди совершают **ходы**, размещая своих соратников на **свободных местах шести секторов игрового поля** и **Дворца**, применяя **дневные эффекты** и устанавливая своё **влияние** над каждым сектором в преддверии грядущей фазы Ночи.

В ходе **фазы Ночи** игроки сравнивают своё **Влияние**, которое они установили в ходе фазы Дня в каждом секторе, а также во Дворце, получают соответствующие **ночные награды** и **бонус за большинство** и затем переходят к **фазе Рассвета**. На фазе Рассвета раунд завершается, и игроки забирают всех своих соратников обратно.



ПОБЕДА В ИГРЕ

Игра завершается после **третьего раунда**, и игроки переходят к **финальному подсчёту очков**: побеждает игрок, набравший больше всех **очков благосклонности**.



ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле состоит из **двух полей**, соединённых вместе с помощью пластикового крепежа: **основного поля** (королевство Рёдзен) и **вращающегося поля**, на которое помещается **Дворец Феникса**.

Инструкция по сборке:

Возьмите пластиковый крепёж и раскройте его. Затем поместите основное поле сверху на нижнюю часть крепежа. Поместите вращающееся поле поверх основного поля и закрепите с помощью верхней части крепежа. Наконец, соберите Дворец Феникса и поместите его на вращающееся поле.



ОСНОВНОЕ ПОЛЕ (КОРОЛЕВСТВО РЁДЗЕН)

Основное поле разделено на **6 секторов**, на каждом из которых указаны его два основных бонуса: **дневной эффект** и **ночная награда**.

В каждом секторе есть ограниченное количество **мест**, на которых можно разместить соратников (по 1 соратнику на место).

Дневные эффекты



Ночные награды



Места



ВРАЩАЮЩЕЕСЯ ПОЛЕ (ДВОРЕЦ ФЕНИКСА)

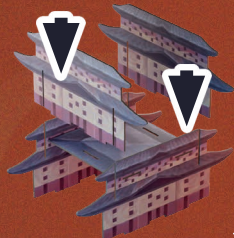
Во **Дворце Феникса** (в отличие от других секторов) количество мест для соратников не ограничено.

Инструкция по сборке Дворца Феникса:

1. Сначала возьмите четыре стены нижнего уровня Дворца и большую по размеру крышу. Вставьте крышу в специальные прорези на двух из четырёх стен.
2. Теперь возьмите две другие стены нижнего уровня и вставьте их вертикально в уже собранную конструкцию.
3. Повторите то же самое со вторым уровнем Дворца.
4. Наконец, возьмите четыре стены верхнего уровня Дворца, соберите их вместе, а затем вставьте верхний уровень Дворца в прорези в крыше второго уровня.



1



2



3



4

СЕКТОРЫ



ВРАТА

Стойте на страже спокойствия королевства и останавливайте угрозы или же наоборот — получайте выгоду от разрушительных последствий.



СТОЛИЦА

Обеспечьте себе выгодную позицию в последующем определении большинства.



ОКРАИНА

Исследуйте окраины королевства, стройте деревни и получайте новые возможности.





АЛТАРЬ

Посещайте только что построенные деревни и получайте преимущества во славу своего клана.



ИСТОЧНИКИ

Медитируйте у источников и приобретайте откровения, которые помогут вам в ваших начинаниях.



ДОМ КЛАНОВ

Поддерживайте своих соратников, ставших на путь обучения уникальным навыкам, и нанимайте лучших из них.



ДВОРЕЦ ФЕНИКСА

Отдайте дань уважения Леди Феникс и поспособствуйте возвращению её Дворца. Куда будет направлен его свет?



СОРАТНИКИ

У каждого тайла соратника есть две стороны: **раскрытая** и **скрытая**.



РАСКРЫТЫЙ СОРАТНИК



СКРЫТЫЙ СОРАТНИК

На стороне с **раскрытым соратником** указано **звание соратника и его способность**. Сторона со **скрытым соратником** выглядит одинаково для всех тайлов соратников — на ней указана стоимость размещения соратника.

Раскрытый соратник даёт **1 влияние** в секторе, а **скрытый соратник** — **2 влияния**. Подробности в разделе «Фаза Ночи» на стр. 14.

У некоторых соратников есть способность наносить удары по другим соратникам (см. «Способности соратников» на стр. 18).

Если **скрытый соратник** получает удар, переверните его **раскрытой стороной** вверх.

Если раскрытый соратник получает удар, переместите его во Дворец Феникса в центре игрового поля: соратнику нужно восстановить силы, но он всё ещё добавляет очки к влиянию в фазе Ночи.

Все соратники стремятся приносить пользу для королевства, но пропасть между кланами велика как никогда прежде, и они даже могут открыто конфликтовать друг с другом.

Некоторые соратники обучены навыкам боя и могут наносить удары по другим соратникам, побеждая их или ещё как-либо доставляя им неприятности.



РЕСУРСЫ



МОНЕТЫ



СВИТКИ



ФОНАРИ

В «Рёдзене» количество **ресурсов** считается **неограниченным**.

Игроки всегда берут ресурсы из общего запаса, а когда тратят их, то возвращают обратно в общий запас.

ОСКОЛКИ ЛУНЫ



В игре встречается 3 вида **осколков луны**: **осколки агатовой луны**, **осколки коралловой луны** и **осколки нефритовой луны**. Осколки луны — это награды, которые можно получить в ходе фазы Ночи. Игроки хранят свои осколки луны перед собой.

В «Рёдзене» количество осколков луны считается неограниченным.

ДЕРЕВНИ

Деревни представляют собой поселения, которые строятся на краю королевства.

Деревни **приносят очки благосклонности** построившим их игрокам и **предоставляют особые мощные эффекты** любому игроку, который **исследует** их с помощью своего жетона Исследователя.



БРЕШЬ В СТЕНЕ

Сбросьте по 1 ресурсу каждого вида.

R44

КАРТОЧКИ СОБЫТИЙ

Карточки событий открываются в начале каждого нового раунда в секторе Врат.

В начале каждой фазы Ночи все эффекты карточек событий, которые всё ещё выложены на игровом поле, должны быть разыграны всеми игроками.

После этого все карточки событий уходят в сброс.

КАРТОЧКИ ОТКРОВЕНИЙ

Игроки могут приобрести **карточки откровений** в секторе Источников.

После приобретения карточки откровения игрок должен:

- немедленно сбросить её и получить указанное количество очков благосклонности **ИЛИ**
- выложить её перед собой лицом вверх, чтобы пользоваться её эффектами.

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ МАНЁВРЫ



В начале вашего хода вы можете потратить 1 монету, чтобы переместить одного вашего соратника на свободное место в другом секторе.

R1

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Следуйте указаниям на стр. 6 («Игровое поле») и **соберите игровое поле** из **основного поля** и **вращающегося поля** с учётом **количества игроков**. Для обычной партии используйте сторону вращающегося поля с 4 цветными квадратными областями для игроков.

Игра с 2 участниками: переверните основное поле стороной с **меньшим количеством мест для соратников** и поместите Дворец Феникса сверху на него.



Игра с 3-4 участниками: переверните основное поле стороной с **большим количеством мест для соратников** и поместите Дворец Феникса сверху на него.



Примечание: при подготовке вращающегося поля, совместите выделенные (более светлые) секторы на вращающемся поле с границами секторов основного поля, как показано на рисунках выше. Совместите секторы случайным образом, крутанув вращающееся поле.

2 Соберите все 3 уровня картонного Дворца (см. «Вращающееся поле» на стр. 7).

Затем закрепите нижний уровень на вращающемся поле, а другие два уровня отложите в сторону — они понадобятся вам в конце первого и второго раундов.



3 Возьмите все **осколки луны** из коробки, разделите их по цвету и сформируйте из них общий запас рядом с игровым полем.

4 Тот, кто последним видел феникса (настоящего или вымышленного), становится первым игроком и берёт **жетон первого игрока**. Далее право хода будет передаваться по часовой стрелке. Каждый игрок берёт себе памятку игрока.

5 Каждый игрок выбирает стартовый набор соратников одного из **кланов** (с фоном одного цвета) и выкладывает эти тайлы перед собой **сторонай с раскрытым соратником вверх**: это **рука** соратников игрока. Эти тайлы всегда **видны** всем игрокам.

СТАРТОВЫЙ НАБОР СОРАТНИКОВ:

- При игре с 2 участниками используйте **стартовые наборы из 6 соратников: 5 Подмастерьев и 1 Воина**;



- При игре с 3-4 участниками используйте **стартовые наборы из 5 соратников: 4 Подмастерьев и 1 Воина**.

Примечание: при игре с 3-4 участниками верните лишних Подмастерьев обратно в коробку.



6 Возьмите все **ресурсы** из коробки, разделите их по типу (**монеты**, **свитки** и **фонари**) и сформируйте из них **общий запас** рядом с игровым полем.

Каждый игрок получает **3 свитка**, **2 фонаря** и **4 монеты**.



7 Каждый игрок берёт **жетон Благосклонности** цвета своего клана и помещает его на нулевое деление **трека благосклонности** на поле.



8 Первый игрок берёт **жетон Глашатая** цвета своего клана и помещает его на **первое деление (I) трека Столицы**, второй игрок — на **второе деление (II)** и так далее, пока все игроки не разместят свои жетоны Глашатаев на треке Столицы.



9 Каждый игрок берёт **оставшиеся тайлы соратников своего клана** и перемешивает их лицом вниз, чтобы сформировать **стопку клана**, затем помещает её на специальную область рядом с **сектором Дома кланов**.



В порядке очередности хода каждый игрок **открывает верхний тайл соратника из своей стопки клана** и помещает его на **первое свободное место в Доме кланов** (с наименьшей стоимостью).



10 Найдите среди тайлов деревень **тайл Алтаря** и поместите его на последнюю область в **секторе Алтаря**, как показано на рисунке ниже.



Примечание: подробное описание тайла Алтаря см. в разделе «Тайл Алтаря» на стр. 20.

11 Возьмите **тайлы деревень** и перемешайте их, чтобы сформировать **стопку деревень**: поместите её лицом вверх рядом с **сектором Окраины**.



Затем каждый игрок помещает свой жетон Исследователя на **стартовую деревню** (см. рис. ниже).

Примечание: стартовая деревня считается уже построенной.



Игра с 2 участниками: возьмите верхний тайл из стопки деревень и выложите его на следующую пустую область рядом со стартовой деревней.

12 Возьмите все **карточки событий** и перемешайте их лицом вниз, чтобы сформировать **колоду событий**: поместите её рядом с **сектором Врат**.



Затем откройте три верхние карточки из колоды откровений и выложите их лицом вверх на соответствующие области рядом с колодой.



13 Возьмите все **карточки откровений** и перемешайте их лицом вниз, чтобы сформировать **колоду откровений**: поместите её на специальную область в **секторе Источников**.



**ВЫ ГОТОВЫ
ПРИСТУПИТЬ
К ИГРЕ!**



ХОД ИГРЫ

Игра длится три раунда.

Каждый раунд состоит из трёх фаз: фаза Дня, фаза Ночи и фаза Рассвета.

ФАЗА ДНЯ

Фаза Дня делится на 2 части:

- Подготовка событий
- Ход игрока

ПОДГОТОВКА СОБЫТИЙ

В начале фазы Дня **заполните все области предсказанных событий карточками из колоды событий**.

Если в колоде событий закончились карточки, перемешайте сброс карточек событий и сформируйте новую колоду событий.

После **Подготовки событий игроки совершают ходы** по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.



Пример Подготовки событий

ХОД ИГРОКА

В начале своего хода вы можете разыграть **ОДНО** из ваших откровений с пометкой «в начале вашего хода».

Затем выполните следующие действия:

- Поместить соратника
- Применить дневной эффект

ПОМЕСТИТЬ СОРАТНИКА

Игрок должен поместить одного соратника из своей руки на свободное место в секторе или непосредственно во **Дворец Феникса**.

Рядом с некоторыми местами в секторах указан символ ресурса, обозначающий, что это **платное место**. Чтобы поместить на это место соратника, вы должны потратить указанный ресурс.

На места в секторах можно помещать как раскрытых, так и скрытых соратников:

- **РАСКРЫТЫЙ СОРАТНИК:** вы можете немедленно **применить способность этого соратника**.

Примечание: вы не обязаны применять способность соратника — вы можете поместить соратника раскрытой стороной вверх и просто проигнорировать его способность.

- **СКРЫТЫЙ СОРАТНИК:** потратьте 1 монету, чтобы поместить соратника. **Вы не можете применить способность скрытого соратника.**



Пример: в свой ход оранжевый игрок поместил соратника на место в секторе Дома кланов скрытой стороной вверх, заплатив за это 1 монету.

Затем фиолетовый игрок также решает поместить соратника на место в секторе Дома кланов, но раскрытой стороной вверх, а затем применяет его способность. Однако это Подмастерье, а у него нет особой способности, поэтому ничего не происходит.

Теперь в секторе Дома кланов осталось лишь одно свободное место и следующий игрок, который захочет поместить в этот сектор своего соратника, будет вынужден заплатить 1 свиток.

Во **Дворец Феникса** соратника можно поместить только **раскрытой** стороной вверх, однако **применить его способность при этом нельзя**.



В отличие от шести секторов во **Дворец Феникса** можно поместить **любое количество соратников**.

Примечание: соратники во Дворце Феникса не могут быть скрытыми никаким образом, а их способности применить никак нельзя.

ПРИМЕНИТЬ ДНЕВНОЙ ЭФФЕКТ

Вне зависимости от того, куда вы поместили соратника (на место в одном из шести секторов или во **Дворец Феникса**), **теперь вы можете применить дневной эффект**.



Пример: фиолетовый игрок теперь применяет дневной эффект сектора Дома кланов (см. «Дом кланов» на стр. 18). На этом ход фиолетового игрока завершается.

Примечание: игрок **не обязан применять способности раскрытых соратников или дневные эффекты**. Игрок может поместить раскрытого соратника в выбранный сектор и просто проигнорировать его способность и/или дневной эффект.

Дворец Феникса предлагает на выбор игрока **два разных дневных эффекта**.

Игрок может либо **получить 1 любой ресурс**, затем **повернуть Дворец на один сектор по часовой стрелке**, либо **заплатить 1 фонарь**, чтобы **применить дневной эффект одного из выделенных секторов**, затем **повернуть Дворец на один сектор по часовой стрелке** (см. «Памятка» на стр. 16).



После применения дневного эфффекта **ход игрока завершается**, и **игрок слева от него начинает свой ход**.

Игроки совершают ходы по очереди, пока последний игрок не поместит своего последнего соратника и не применит свой последний дневной эфффект. Затем **начинается фаза Ночи**.

Золотое правило: каждый раз, когда нужно одновременно применить сразу несколько эфффектов, активный игрок решает, в каком порядке их применить.

Если эфффект затрагивает сразу нескольких игроков, каждый из них применяет этот эфффект в порядке очерёдности хода (т. е. начиная с участника с жетоном первого игрока и далее по часовой стрелке).

ФАЗА НОЧИ

Фаза Ночи делится на 2 части:

- **Розыгрыш событий**
- **Получение ночных наград**

РОЗЫГРЫШ СОБЫТИЙ

В начале фазы Ночи **разыграйте все предсказанные события**, лежащие лицом вверх в секторе Врат.

Эфффекты карточек событий применяются ко всем игрокам, включая тех, у кого нет соратников в секторе Врат. Все события в секторе Врат разыгрываются слева направо.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, **каждый игрок разыгрывает эфффект крайней левой карточки события**, а затем **может её сбросить**. Игроки продолжают в таком духе, пока не разыграют все карточки событий в секторе Врат слева направо.

ПОЛУЧЕНИЕ НОЧНЫХ НАГРАД

Игроки **сравнивают влияние**, которое они получили в ходе фазы Дня **в каждом секторе**, а также **во Дворце Феникса**, и определяют, кому достанется **бонус за большинство**.

Начиная с **сектора Врат** и далее по часовой стрелке, игроки распределяют ночные награды за каждый сектор, **подсчитывая и сравнивая своё влияние**.

Игрок **получает ночную награду** за определённый сектор, если **хотя бы один из его соратников находится в этом секторе** в начале фазы Ночи.

Каждый **раскрытый соратник даёт 1 очко влияния** в секторе, а каждый **скрытый соратник — 2 очка влияния**.



Пример: у оранжевого игрока в этом секторе 3 очка влияния, а у фиолетового — лишь 1 очко влияния.

Все игроки, у которых есть хотя бы один соратник в секторе, получают соответствующую **ночную награду**. Игрок с **наибольшим влиянием** в этом секторе также получает бонус за большинство (подробнее про ночные награды в каждом секторе см. в разделе «Памятка» на стр. 16–18).

БОНУС ЗА БОЛЬШИНСТВО



Игрок с наибольшим влиянием в секторе также получает бонус за большинство, обозначенный этим символом.

Подробнее см. «Ночные награды» на стр. 16–18.

В случае ничьей при сравнении влияния (вне зависимости от сектора) обратитесь к **треку Столицы** в секторе **Столицы**: игрок, чей жетон Глашатая расположен правее на **треке Столицы**, побеждает в ничьей.



Пример: у оранжевого и фиолетового игроков по 1 очку влияния. Чтобы разрешить ничью, они смотрят, чей жетон Глашатая правее на трекке Столицы. Оранжевый игрок занимает второе место на трекке, а фиолетовый игрок — третье, поэтому оранжевый игрок получает бонус за большинство.

После получения ночных наград в Доме кланов игрокам необходимо разрешить ещё один спор! **Леди Феникс требует воздать дань уважения** за своё появление.

Игроки **сравнивают своё влияние** во Дворце Феникса, **пытаясь получить бонус за большинство**.

Все игроки, у которых есть хотя бы один соратник во Дворце Феникса, получают соответствующую ночную награду. Игрок с наибольшим влиянием также получает бонус за большинство (подробнее про ночную награду во Дворце Феникса см. в разделе «Памятка» на стр. 18).



ФАЗА РАССВЕТА

Игроки **забирают своих соратников** с игрового поля (в том числе из Дворца Феникса) и **кладут их перед собой**.

Начинается новый раунд: добавьте новый уровень к Дворцу Феникса.

Если это был третий раунд, немедленно перейдите к Концу игры (см. ниже).

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается сразу после третьей фазы Ночи.

Игроки переходят к **финальному подсчёту очков** и **подсчитывают дополнительные очки благосклонности**:

- За каждый набор из **3 осколков луны одного цвета** получите **9 очков благосклонности**.
- За каждый набор из **3 осколков луны разного цвета** получите **6 очков благосклонности**.
- За **каждый осколок луны, не принадлежащий ни к одному набору**, получите **1 очко благосклонности**.
- **Жетон первого игрока** считается за **осколок луны любого цвета**.
- За каждый набор из **3 ресурсов (неважно каких)** получите **3 очка благосклонности**.


Примечание: каждый осколок луны может быть засчитан только в составе одного набора. Вы не можете засчитать один и тот же осколок луны в разных наборах.

Побеждает игрок с **наибольшим количеством очков благосклонности**. В случае **ничьей** обратитесь к трекке Столицы в **секторе Столицы**: игрок, чей жетон Глашатая расположен правее на трекке Столицы, побеждает в игре.

ПАМЯТКА

СЕКТОРЫ И ДВОРЕЦ ФЕНИКСА

ВРАТА



ДНЕВНОЙ ЭФФЕКТ
Получите 1 фонарь. Вы можете сбросить 1 карточку предсказанного события.

НОЧНАЯ НАГРАДА
Все игроки хотя бы с 1 влиянием в этом секторе получают **4 очка благосклонности**. Игрок с наибольшим влиянием также получает **1 осколок коралловой луны**.




СТОЛИЦА



ДНЕВНОЙ ЭФФЕКТ
Получите 2 свитка. Переместите свой жетон Глашатая на первое деление трека Столицы (остальные жетоны Глашатаев сдвиньте вниз).

НОЧНАЯ НАГРАДА
Все игроки хотя бы с 1 влиянием в этом секторе получают **2 очка благосклонности**. Игрок с наибольшим влиянием также получает **1 осколок коралловой луны**.

ОКРАИНА



ДНЕВНОЙ ЭФФЕКТ
Вы можете:

- Исследовать 1 или 2 деревни **ИЛИ**
- Исследовать 1 деревню (по желанию) и **построить** 1 новую деревню.

НОЧНАЯ НАГРАДА
Все игроки хотя бы с 1 влиянием в этом секторе получают **1 свиток**. Игрок с наибольшим влиянием также получает **1 осколок нефритовой луны**.

ПОСТРОИТЬ НОВУЮ ДЕРЕВНЮ: для выполнения этого действия ваш жетон Исследователя должен находиться на тайле деревни рядом с пустой областью. **Заплатите количество ресурсов**, указанное на пустой области, и **получите соответствующее количество очков благосклонности**. Затем возьмите верхний тайл из стопки деревьев и **выложите его на пустую область рядом с вашим жетоном Исследователя**. Наконец, переместите ваш жетон Исследователя на эту новую деревню.

ИССЛЕДОВАТЬ ДЕРЕВНЮ: переместите свой жетон Исследователя на следующую построенную деревню. Вы не можете переместить жетон Исследователя на пустую область.

Если ваш жетон Исследователя находится на тайле деревни перед тайлом Алтаря, вы всё ещё можете построить новую деревню: заплатите количество ресурсов, указанное на **тайле Алтаря** (см. «Тайл Алтаря» на стр. 20), и получите соответствующее количество **очков благосклонности**. Затем **переверните тайл Алтаря и переместите на него свой жетон Исследователя**.

Примечание: после того как Алтарь будет построен, он приносит бонусы как и любая другая построенная деревня.

АЛТАРЬ



ДНЕВНОЙ ЭФФЕКТ

Вы можете исследовать 1 деревню и получить бонусы за одну из уже исследованных вами деревень.



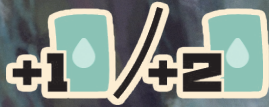
НОЧНАЯ НАГРАДА

Все игроки хотя бы с 1 влиянием в этом секторе получают 1 любой ресурс. Игрок с наибольшим влиянием также получает 1 осколок нефритовой луны.

ПОЛУЧИТЬ БОНУСЫ ЗА ДЕРЕВЕНЮ: выберите одну из уже исследованных вами деревень (любая деревня, начиная со стартовой и заканчивая той, на которой находится ваш жетон Исследователя) и получите бонусы, указанные на тайле этой деревни.

Примечание: вы всегда можете решить получить бонусы за стартовую деревню.

ИСТОЧНИКИ



ДНЕВНОЙ ЭФФЕКТ

Вы можете приобрести до 2 карточек откровений.



НОЧНАЯ НАГРАДА

Все игроки хотя бы с 1 влиянием в этом секторе получают 1 фонарь. Игрок с наибольшим влиянием также получает 1 осколок агатовой луны.

ПРИБРЕСТИ КАРТОЧКУ ОТКРОВЕНИЯ: заплатите цену в свитках, указанную в правом верхнем углу карточки откровения (если цена не указана, вы можете взять эту карточку бесплатно). После приобретения карточки откровения вы должны выбрать: сбросить карточку и получить указанное на ней количество очков благосклонности **ИЛИ** выложить её перед собой лицом вверх, чтобы пользоваться её эффектами в ходе игры.

Примечание: каждый раз, когда вы приобретаете одну или несколько карточек откровений, замените их новыми карточками из колоды откровений.

ДОМ КЛАНОВ



ДНЕВНОЙ ЭФФЕКТ

Вы можете **раскрыть** соратника в Доме кланов.

Вы можете **нанять** одного любого готового к найму соратника своего цвета из Дома кланов: заплатите его стоимость и получите указанное количество очков благосклонности.



НОЧНАЯ НАГРАДА

Все игроки хотя бы с 1 влиянием в этом секторе получают **1 монету**. Игрок с наибольшим влиянием также получает **1 осколок агатовой луны**.



РАСКРЫТЬ СОРАТНИКА: возьмите одного соратника из вашей стопки клана и поместите его раскрытой стороной вверх на первую свободную область (слева направо) в Доме кланов. Если свободных областей не осталось, сбросьте самого левого соратника и сдвиньте остальных соратников влево на одну область, затем выложите вашего соратника на освободившуюся область. Этот соратник считается готовым к найму.

НАНЯТЬ ГОТОВОГО К НАЙМУ СОРАТНИКА ИЗ ДОМА КЛАНОВ: заплатите количество монет, указанное под областью, где лежит соратник. Этот приобретённый соратник должен заменить одного из ваших соратников — либо соратника в руке (перед вами), либо соратника на игровом поле.

Если вы заменили соратника на игровом поле, нового соратника поместите так же (либо раскрытой, либо скрытой стороной вверх), однако не применяйте способность нового соратника и не платите монеты за его размещение. Уберите соратника, которого вы заменили, обратно в коробку. Затем получите очки благосклонности, указанные под областью, откуда вы наняли соратника. Наконец, сдвиньте всех соратников в Доме кланов на одну область влево, чтобы пустой оказалась самая правая область.

ДВОРЕЦ ФЕНИКСА



ДНЕВНОЙ ЭФФЕКТ

Вы можете **получить 1 любой ресурс ИЛИ заплатить 1 фонарь**, чтобы применить **дневной эффект** одного из **выделенных секторов**. Затем поверните **Дворец Феникса** на 1 сектор по часовой стрелке.



НОЧНАЯ НАГРАДА

Каждый игрок получает **1 очко благосклонности** за каждого соратника, которого он поместил во Дворец Феникса, и **1 осколок луны на свой выбор**. Игрок с наибольшим влиянием также получает **жетон первого игрока**.



СПОСОБНОСТИ СОРАТНИКОВ

ПОДМАСТЕРЬЕ



ПОДМАСТЕРЬЕ

Нет способностей.

ФИЛОСОФ



ФИЛОСОФ

Приобретите карточку откровения. (Заплатите стоимость в свитках, как обычно.)



ТОРГОВЕЦ

Получите 1 любой ресурс.



ЛУЧНИК

Нанесите удар по одному соратнику в противоположном секторе.
(См. «Соратники» на стр. 8.)



БАрд

Бесплатно переверните соратника в соседнем секторе скрытой стороной вверх.
(См. «Соратники» на стр. 8.)



ВОИН

Нанесите удар по одному соратнику в том же секторе, что и Воин.
(См. «Соратники» на стр. 8.)



ФОКУСНИК

Примените способность одного из ваших готовых к найму соратников в Доме кланов, как если бы это была способность Фокусника.



ДИПЛОМАТ

Бесплатно переместите одного из ваших соратников из соседнего сектора на свободное место в этом секторе.



СОВЕТНИК

Если ваш жетон Глашатая первый на треке Столицы, получите 3 очка благосклонности. В противном случае получите 2 свитка.



СЛЕДОПЫТ

Вы можете исследовать уже построенную деревню ИЛИ получить бонус деревни, на которой находится ваш жетон Исследователя.



ЯСНОВИДЕЦ

Вы можете сбросить карточку события ИЛИ вернуть верхнюю карточку из сброса карточек событий на пустую область предсказанного события.



НАСТАВНИК

Примените дневной эффе́кт Дома кланов.



ОТШЕЛЬНИК

Примените дневной эффе́кт соседнего сектора вместо дневного эффе́кта того сектора, куда вы поместили Отшельника.



СТРАЖ

Заплатите 1 монету. Вплоть до вашего следующего хода в сектор со Стражем нельзя ни помещать соратников, ни перемещать их туда из других секторов.



ОРГАНИЗАТОР

Нанесите удар по соратнику в секторе, в котором у вас есть скрытый соратник.



НОЧНОЙ АГЕНТ

Заплатите 1 ресурс на ваш выбор, чтобы получить осколок луны, соответствующий сектору, куда вы поместили Ночного агента.

ТАЙЛЫ ДЕРЕВЕНЬ



БЛАГОПОЛИС

Получите по 1 ресурсу каждого вида.



МАСТЕРВИЛА

Получите 3 свитка.



ОГНЕННЫЙ МЫС

Получите 2 фонаря.



РЕЧНАЯ ОТМЕЛЬ

Получите 1 очко благосклонности за каждые 2 ваши карточки откровений.



ОПЛОТ

Получите 1 ресурс на свой выбор за каждую пустую область предсказанного события.



СОВИНАЯ БУХТА

Бесплатно переверните скрытой стороной вверх одного из ваших раскрытых соратников.



БАНДИТСКОЕ ЛОГОВО

Верните верхнюю карточку из сброса карточек событий на пустую область предсказанного события, чтобы получить 3 очка благосклонности.



ПТИЧЬЕ УЩЕЛЬЕ

Получите 1 очко благосклонности за каждого вашего соратника в выделенных секторах.



РАТУША

Активируйте дневной эффект Столицы.



ЛАГЕРЬ КОЧЕВНИКОВ

Бесплатно переместите одного из ваших раскрытых соратников с одного места на другое пустое место в любом другом секторе. Не применяйте способность соратника или дневной эффект сектора.



ЛУННАЯ КУЗНИЦА

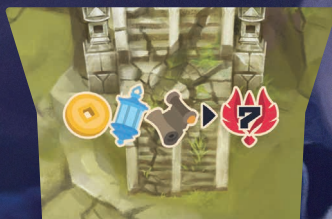
Переместите свой жетон Исследователя на 1 деревню назад и получите 1 осколок луны на свой выбор.



ЛУННАЯ ГАВАНЬ

Активируйте получение ночной награды в выделенном секторе. Это относится ко всем игрокам, у которых есть хотя бы один соратник в этом секторе.

ТАЙЛ АЛТАРЯ



ТАЙЛ АЛТАРЯ

Заплатите по 1 ресурсу каждого вида, чтобы получить 7 очков благосклонности и **построить путь к Алтарю**.

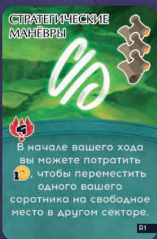
ПОСТРОИТЬ ПУТЬ К АЛТАРЮ: после того как была построена последняя деревня перед тайлом Алтаря, вы можете выполнить действие строительства в последний раз, построив путь к Алтарю.

Если ваш жетон Исследователя лежит на последней деревне перед тайлом Алтаря, то следуйте обычным правилам строительства (см. «Построить новую деревню» на стр. 16), чтобы построить путь к Алтарю: **заплатите количество ресурсов**, указанное на тайле Алтаря, затем переверните его и переместите на него свой жетон Исследователя.

ИССЛЕДОВАТЬ АЛТАРЬ И ПОЛУЧИТЬ ЕГО БОНУС: после того как все деревни и Алтарь будут построены, игроки могут прийти до Алтаря жетоном Исследователя и исследовать его.

Как только Алтарь исследован, можно будет **получить его бонус:** заплатите 1 любой ресурс, чтобы получить 1 осколок луны на свой выбор.

КАРТОЧКИ ОТКРОВЕНИЙ



СТРАТЕГИЧЕСКИЕ МАНЁВРЫ

В начале вашего хода вы можете потратить 1 монету, чтобы переместить одного вашего соратника на свободное место в другом секторе (игнорируя стоимость размещения, а также любые бонусы).

Примечание: вы не можете переместить соратника из Дворца Феникса или в него — только из одного сектора в другой.



ПОДНОШЕНИЕ БОГАТСТВА

В начале вашего хода вы можете нанести удар по одному из ваших соратников, чтобы получить 1 монету.



ПОДНОШЕНИЕ МУДРОСТИ

В начале вашего хода вы можете нанести удар по одному из ваших соратников, чтобы получить 1 свиток.



ПОДНОШЕНИЕ ДУХОВ

В начале вашего хода вы можете нанести удар по одному из ваших соратников, чтобы получить 1 фонарь.



ПОДНОШЕНИЕ ФЕНИКСА

В начале вашего хода вы можете нанести удар по одному из ваших соратников, чтобы получить 2 очка благосклонности.



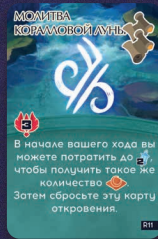
ПЕЧАТЬ ОКРАИНЫ

Каждый раз, когда вы применяете дневной эффект Окраины, получите 2 очка благосклонности.



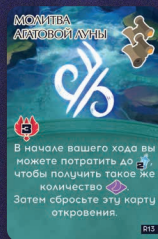
МАСКИРОВКА

В начале вашего хода вы можете потратить 1 свиток, чтобы перевернуть одного вашего раскрытого соратника скрытой стороной вверх.



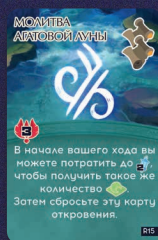
МОЛИТВА КОРАЛЛОВОЙ ЛУНЫ

В начале вашего хода вы можете потратить до 2 фонарей, чтобы получить такое же количество осколков коралловой луны. Затем сбросьте эту карточку откровения.



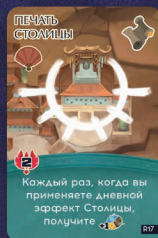
МОЛИТВА АГАТОВОЙ ЛУНЫ

В начале вашего хода вы можете потратить до 2 фонарей, чтобы получить такое же количество осколков агатовой луны. Затем сбросьте эту карточку откровения.



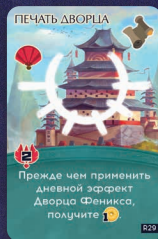
МОЛИТВА НЕФРИТОВОЙ ЛУНЫ

В начале вашего хода вы можете потратить до 2 фонарей, чтобы получить такое же количество осколков нефритовой луны. Затем сбросьте эту карточку откровения.



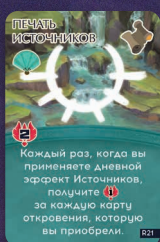
ПЕЧАТЬ СТОЛИЦЫ

Каждый раз, когда вы применяете дневной эффект Столицы, получите 1 ресурс на ваш выбор.



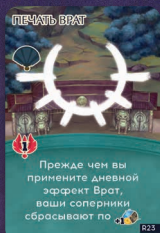
ПЕЧАТЬ ДВОРЦА

Прежде чем применить дневной эффект Дворца Феникса, получите 1 монету.



ПЕЧАТЬ ИСТОЧНИКОВ

Каждый раз, когда вы применяете дневной эрфрект Источников, получите 1 очко благосклонности за каждую карточку откровения, которую вы приобретаете.



ПЕЧАТЬ ВРАТ

Прежде чем вы примените дневной эрфрект Врат, ваши соперники сбрасывают по 1 ресурсу на свой выбор.



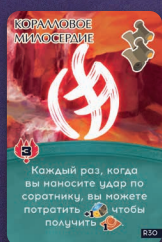
ПЕЧАТЬ АЛТАРЯ

Каждый раз, когда вы применяете дневной эрфрект Алтаря, нанесите удар по одному соратнику соперника.



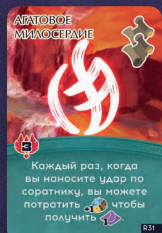
ПЕЧАТЬ ДОМА КЛАНОВ

Прежде чем применить дневной эрфрект Дома кланов, откройте одного дополнительного соратника из вашей стопки соратников.



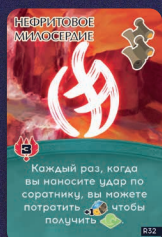
КОРАЛЛОВОЕ МИЛОСЕРДИЕ

Каждый раз, когда вы наносите удар по соратнику соперника, вы можете потратить 1 ресурс на ваш выбор, чтобы получить 1 осколок коралловой луны.



АГАТОВОЕ МИЛОСЕРДИЕ

Каждый раз, когда вы наносите удар по соратнику соперника, вы можете потратить 1 ресурс на ваш выбор, чтобы получить 1 осколок агатовой луны.



НЕФРИТОВОЕ МИЛОСЕРДИЕ

Каждый раз, когда вы наносите удар по соратнику соперника, вы можете потратить 1 ресурс на ваш выбор, чтобы получить 1 осколок нефритовой луны.



РАДУГА

В начале вашего хода сбросьте эту карточку, чтобы получить 1 очко благосклонности за каждый вид светящегося глифа на ваших карточках откровений, включая эту.

КАРТОЧКИ СОБЫТИЙ



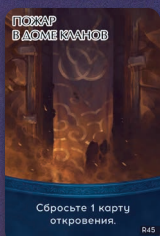
БРЕШЬ В СТЕНЕ

Сбросьте по 1 ресурсу каждого вида.



ВОССТАНИЕ

Потеряйте 1 очко благосклонности за каждую деревню, которую ваш Исследователь уже исследовал.



ПОЖАР В ДОМЕ КЛАНОВ

Сбросьте 1 карточку откровения.



БАНДИТСКИЙ НАЛЁТ

Нанесите удар по одному из ваших раскрытых соратников.



ПОДОЗРИТЕЛЬНЫЕ СЛУХИ

Переверните одного из ваших скрытых соратников раскрытой стороной вверх (если есть).



ЗЛОВЕЩИЕ ТЕНИ

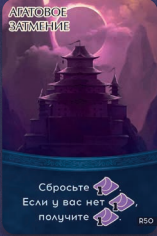
Потеряйте 1 очко благосклонности за каждый выделенный сектор, в котором у вас есть хотя бы 1 соратник.



КОРАЛЛОВОЕ ЗАТМЕНИЕ

Сбросьте 1 осколок коралловой луны. Если у вас нет ни одного осколка коралловой луны, получите один.

Сбросьте 1 осколок коралловой луны. Если у вас нет ни одного осколка коралловой луны, получите один.



АГАТОВОЕ ЗАТМЕНИЕ

Сбросьте 1 осколок агатовой луны. Если у вас нет ни одного осколка агатовой луны, получите один.

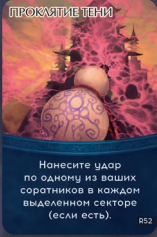
Сбросьте 1 осколок агатовой луны. Если у вас нет ни одного осколка агатовой луны, получите один.



НЕФРИТОВОЕ ЗАТМЕНИЕ

Сбросьте 1 осколок нефритовой луны. Если у вас нет ни одного осколка нефритовой луны, получите один.

Сбросьте 1 осколок нефритовой луны. Если у вас нет ни одного осколка нефритовой луны, получите один.



ПРОКЛЯТИЕ ТЕНИ

Нанесите удар по одному из ваших соратников в каждом выделенном секторе (если есть).

Нанесите удар по одному из ваших соратников в каждом выделенном секторе (если есть).



ДВОРЦОВЫЙ БАНКЕТ

Потеряйте 1 ресурс на ваш выбор за каждого вашего соратника во Дворце Феникса.

Потеряйте 1 ресурс на ваш выбор за каждого вашего соратника во Дворце Феникса.



ПУБЛИЧНАЯ ПОТАСОВКА

Потеряйте 1 очко благосклонности за каждого вашего раскрытого Подмастерья на игровом поле.

Потеряйте 1 очко благосклонности за каждого вашего раскрытого Подмастерья на игровом поле.



ЛУННОЕ ПРОКЛЯТИЕ

Потеряйте 1 осколок луны на ваш выбор за каждый выделенный сектор, в котором у вас есть хотя бы 1 соратник.

Потеряйте 1 осколок луны на ваш выбор за каждый выделенный сектор, в котором у вас есть хотя бы 1 соратник.



БЛИКИ СОЛНЦА

Потеряйте 1 очко благосклонности за каждый сектор, в котором у вас есть хотя бы 1 соратник.

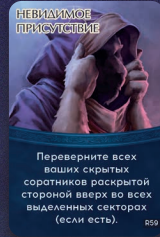
Потеряйте 1 очко благосклонности за каждый сектор, в котором у вас есть хотя бы 1 соратник.



ЛУННЫЙ ФЕСТИВАЛЬ

Потеряйте 1 фонарь за каждого вашего соратника в выделенных секторах.

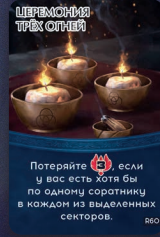
Потеряйте 1 фонарь за каждого вашего соратника в выделенных секторах.



НЕВИДИМОЕ ПРИСУТВИЕ

Переверните всех ваших скрытых соратников раскрытой стороной вверх во всех выделенных секторах (если есть).

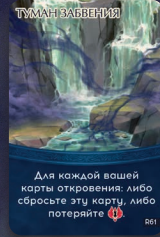
Переверните всех ваших скрытых соратников раскрытой стороной вверх во всех выделенных секторах (если есть).



ЦЕРЕМОНИЯ ТРЁХ ОГНЕЙ

Потеряйте 3 очка благосклонности, если у вас есть хотя бы по одному соратнику в каждом из выделенных секторов.

Потеряйте 3 очка благосклонности, если у вас есть хотя бы по одному соратнику в каждом из выделенных секторов.



ТУМАН ЗАБВЕНИЯ

Для каждой вашей карточки откровения: либо сбросьте эту карточку, либо потеряйте 1 очко благосклонности.

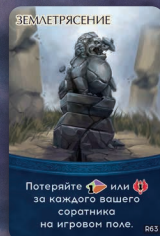
Для каждой вашей карточки откровения: либо сбросьте эту карточку, либо потеряйте 1 очко благосклонности.



НАВОДНЕНИЕ

Переместите ваш жетон Исследователя на 1 деревню назад.

Переместите ваш жетон Исследователя на 1 деревню назад.



ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ

Потеряйте 1 осколок луны на ваш выбор или 1 очко благосклонности за каждого вашего соратника на игровом поле.

Потеряйте 1 осколок луны на ваш выбор или 1 очко благосклонности за каждого вашего соратника на игровом поле.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ РЕЖИМ «ДВОРЕЦ ФЕНИКСА»

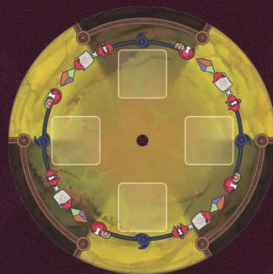
Используйте Дворец для игры в альтернативном режиме «Дворец Феникса»: теперь соратники могут охранять внешние стены Дворца, занимать его бойницы и вершину, чтобы угодить Леди Феникс в последние ночи перед её пробуждением.

Вы можете объединить этот альтернативный режим с любым другим режимом игры.

КОМПОНЕНТЫ



1 ДВОРЕЦ
ФЕНИКСА



1 ДВУСТОРОННЕЕ
ВРАЩАЮЩЕЕСЯ ПОЛЕ
(С ПЛАСТИКОВЫМ
КРЕПЕЖОМ)

НОВЫЕ ПОНЯТИЯ И ПРАВИЛА

РАЗМЕЩЕНИЕ СОРАТНИКОВ ВО ДВОРЦЕ ФЕНИКСА

Размещайте соратников на разных уровнях Дворца и выполняйте новые особые действия, указанные на его стенах!

Теперь вы можете выбрать, **куда именно во Дворце поместить соратника**.

В зависимости от выбранного места игрок получает соответствующую награду.

Важное примечание: при подготовке к игре каждый игрок садится напротив одной стороны игрового поля. Это определит его точку зрения (см. «Точка зрения» на стр. 26) и ограничит возможные места для размещения соратников.

Теперь, когда вы помещаете соратника во Дворец, у вас есть **3 варианта на выбор** (каждый со своим особым дневным эффектом).

ВНЕШНИЕ СТЕНЫ:

Охраняйте внешние стены Дворца и получайте награды за вашу службу.

Внешние стены — четыре места рядом с основанием Дворца Феникса. На каждое место **можно поместить только одного соратника**.

Внешние стены



Поместите соратника в одно из этих мест, чтобы получить 1 любой ресурс. Затем поверните Дворец Феникса на один сектор по часовой стрелке.

БОЙНИЦЫ:

Стойте на страже сна Леди Феникс, держа вахту на бойницах, и вам будет позволено увидеть свет самой Леди Феникс.

Бойницы — это четыре места на втором уровне Дворца Феникса. С каждой стороны можно поместить **только одного соратника**. Соратников в бойницы нужно помещать вертикально (см. рис. ниже).

Бойницы



Поместите соратника в бойницу и потратьте фонарь, чтобы применить дневной эффект одного из трёх выделенных секторов. Затем поверните Дворец Феникса на один сектор по часовой стрелке.

ВЕРШИНА:

Нести дозор на вершине Дворца — наивысшая честь, но многие желают заполучить это право!

Вершина — место на самой вершине Дворца. На вершину **можно поместить лишь одного соратника**.

Вершина



Поместите соратника на вершину Дворца, чтобы получить 1 любой ресурс. Вы также можете решить потратить 1 фонарь (даже если вы только что его получили), чтобы применить любой дневной эффект одного из трёх выделенных секторов. Затем поверните Дворец Феникса на один сектор по часовой стрелке.

Хотя на вершине может располагаться лишь один соратник, вы всегда можете столкнуть его, чтобы поместить туда нового соратника (см. «Столкнуть соратника» далее).

После того как вы поместили соратника на одно из мест во Дворце и применили соответствующий дневной эффе́кт, не забудьте повернуть Дворец на один сектор по часовой стрелке.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В этом альтернативном режиме **размещение соратников во Дворце возможно при одном условии: место, куда вы хотите поместить вашего соратника, должно обозреваться с вашей точки зрения.**

Каждый игрок сидит напротив своей стороны игрового поля и, таким образом, всегда видит хотя бы одну сторону Дворца.

В зависимости от положения вращающегося поля, каждый игрок может видеть до двух сторон Дворца одновременно.

Вершина Дворца всегда видна всем игрокам, поэтому каждый может поместить на неё своего соратника. **Места же на бойницах и внешних стенах могут быть не всегда доступны.**

Примечание: сидя напротив своей стороны игрового поля, вы всегда видите либо одну, либо две стороны Дворца в зависимости от текущего положения вращающегося поля.

Вы никогда не можете видеть больше двух сторон Дворца одновременно. Одинаковые позиции на разных сторонах Дворца являются равнозначными и не имеют преимуществ друг перед другом.

Пример 1: Дворец в данный момент повернут, как показано на рисунке ниже.



Фиолетовый игрок со своей точки зрения может поместить своего соратника на вершину (даже если она уже занята), на видимое ему место на внешней стене или на видимую ему бойницу (если они не заняты).

Пример 2: Дворец в данный момент повернут, как показано на рисунке ниже.



Фиолетовый игрок со своей точки зрения может поместить своего соратника на вершину (даже если она уже занята), на одно из двух видимых ему мест на внешней стене или на одну из двух видимых ему бойниц (если они не заняты).

СТОЛКНУТЬ СОРАТНИКА

Если вы хотите поместить соратника на вершину Дворца, но это место уже занято другим соратником, вы можете **столкнуть соратника с вершины** (даже если это ваш соратник) и **поместить туда нового соратника. Соратника, которого вы столкнули, верните владельцу** — он кладёт его скрытой стороной вверх перед собой.

Этот **соратник больше не участвует в текущем раунде** и не добавляет очки к влиянию в фазе Ночи.

В начале следующего раунда этот соратник снова станет доступным и добавляется к руке владельца.

СОРАТНИК ПОЛУЧИЛ УДАР

Согласно правилам обычной игры, каждый раз, когда **скрытый соратник получает удар**, переверните его **раскрытой стороной вверх**.

Если **удар получает раскрытый соратник, переместите его во Дворец Феникса** в центре игрового поля: убедитесь, что на внешних стенах с точки зрения игрока, чей соратник получил удар, есть свободные места.

Если такие места есть, владелец **помещает туда соратника, но не применяет эффе́ктов** (как в обычной игре). Если на внешних стенах с точки зрения владельца соратника **свободных мест нет**, то он **кладёт соратника перед собой, как если бы его столкнули** (см. «Столкнуть соратника» выше).

*Примечание: когда соратник получает удар, ему нужно восстановиться, поэтому он **перемещается во Дворец**. Такие соратники всё ещё добавляют очки к влиянию в фазе Ночи. Если соратника «столкнули» из-за отсутствия свободных мест, он не добавляет очки к влиянию в фазе Ночи.*

ПОЛУЧЕНИЕ НОЧНЫХ НАГРАД В РЕЖИМЕ «ДВОРЕЦ ФЕНИКСА»

Как и в обычной партии, в фазу Ночи игроки **сравнивают своё влияние во Дворце Феникса**, учитывая всех находящихся там соратников.

Согласно обычным правилам каждый игрок получает **по 1 очку влияния за каждого своего соратника во Дворце Феникса**, а игрок с наибольшим влиянием также получает бонус за большинство.

Соратники, которых столкнули, не добавляют очков к влиянию: их не учитывают при распределении ночных наград, так как они больше не участвуют в текущем раунде.

В конце фазы Ночи все соратники, которых столкнули, восстанавливаются и переворачиваются раскрытой стороной вверх без всяких последствий.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1А. Соберите основное поле и вращающееся поле с помощью пластикового крепежа, следуя указаниям ниже. В этом альтернативном режиме используйте сторону вращающегося поля с 4 белыми квадратными областями для игроков.



Игра с 2 участниками: переверните поле стороной с меньшим количеством мест для соратников и поместите Дворец Феникса сверху.



Игра с 3-4 участниками: переверните основное поле стороной с большим количеством мест для соратников и поместите Дворец Феникса сверху.

Примечание: при подготовке вращающегося поля совместите выделенные (более светлые) секторы на вращающемся поле с границами секторов основного поля. Совместите секторы случайным образом, крутанув вращающееся поле.

1Б. Соберите все 3 уровня картонного Дворца (см. стр. 7), убедившись, что символы на стенах оказались на внешней стороне. Закрепите нижний уровень Дворца на вращающемся поле, затем поместите сверху два других уровня.

2. Убедитесь, что каждый игрок сидит напротив своей стороны игрового поля.

Выполните оставшиеся шаги подготовки, как обычно (шаги 3-11 — см. стр. 10). Вы готовы приступить к игре!



ХОД ИГРЫ

Следуйте обычным правилам игры с исключениями, описанными выше.

О СОЗДАТЕЛЯХ

Авторы игры: Мартино Кьяккьера, Микеле Пикколини

Редакторы: Элеонора Телони, Франческа Маттонелли, Элиза Сери

Графический дизайн правил: Валентина Бьяджотти

Иллюстратор: Андреа Бутера

Особая благодарность: The Pirate's ship от компании Fisher-Price, Франческо иль Франц Мока, Маттео иль Чанка Чанкетти, Серджио Рошини, Виниа Маттиоли, Федерико Пьерлоренци, Hydra Games Gaming Club, Polo Nerd Board Game Café и все замечательные тестировщики, которые поддерживали нас бесконечным энтузиазмом и бесценными отзывами.

НАД РУССКОЙ ВЕРСИЕЙ РАБОТАЛИ:

Редактор: Полина Басалаева

Корректор: Анастасия Губанова

Вёрстка: Валерий Заверяев

Руководитель редакции: Анастасия Дурова

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

