

**Правила настольной игры  
«Грани судьбы: Восстание» (Dice Forge: Rebellion)**

Автор игры: Режи Боннессе (Régis Bonnessée)

Перевод на русский язык: Полина Басалаева, ООО «Игровед» ©

«Грани судьбы: Восстание» – это дополнение к настольной игре «Грани судьбы». Для игры с дополнением требуется базовая игра.

*Приветствуем тебя, смертный!*

*В Пантеоне освободилось место! Ты доказал, что достоин этой чести. Но ты здесь не единственный, и нам решать, кто займёт это место. Как ты знаешь, наши пути неисповедимы.*

*Приготовься принять участие во втором туре нашего легендарного турнира. Наш небесный остров ждёт тебя! Всё это время мы работали над созданием уникальных испытаний, как ты очень скоро обнаружишь.*

*Турнир вот-вот начнётся. Храни это руководство при себе! Оно поможет тебе справиться с новыми испытаниями, которые мы поместили на твоём пути.*

*Наши жизни бесконечны и скучны. Мы надеемся, ты избавишь нас от этого...*

### **КАК ИГРАТЬ С ДОПОЛНЕНИЕМ**

«Грани Судьбы: Восстание» – это дополнение к настольной игре «Грани Судьбы». В этом буклете описаны новые правила, которые вводятся в этом дополнении. Хотя подготовка к игре слегка отличается, **все правила из базовой игры продолжают действовать.**

В этом дополнении к базовой игре вы найдёте 20 наборов карт подвигов, которые могут использоваться как вместе с модулями этого дополнения, так и без них. Их можно заменять так же, как и альтернативные карты подвигов из базовой игры при условии, что вы располагаете их в соответствии с их стоимостью и типом.

Это дополнение к базовой игре также содержит два модуля: Лабиринт Богини (**модуль Богини**) и Восстание Титанов (**модуль Титанов**).

Модуль представляет собой набор компонентов (включая соответствующие наборы карт подвигов), которые **должны** использоваться вместе. Каждый модуль вводит новые игровые механики с целью освежить ваш игровой процесс.

Играя с **модулем Богини** (4 набора карт), познакомьтесь с могущественной Богиней, которая бросает вызов способностям других богов. Она дарует вам Голема, чтобы помочь вам ориентироваться в её лабиринте и получить чудесные награды. Присоединитесь к ней, чтобы навлечь на себя славу, при этом не отвернувшись от других богов...

С **модулем Титанов** (6 наборов карт) турнир прерван возвращением изначальных властелинов небес. Титаны предлагают вам свои способности, если вы готовы отречься от богов. Время восстания настало. Кому вы принесёте клятву верности?

**Важно! Два модуля из этого дополнения не могут быть совмещены.**

В начале игры игроки решают, с каким модулем им играть (если выбирать между двумя модулями). Они также выбирают, с какими картами подвигов им играть, чтобы завершить подготовку к игре.

*Если вы хотите быстро познакомиться со всеми новыми картами подвигов, для ваших первых двух игр с этим дополнением используйте рекомендованную подготовку к игре с каждым модулем (📍 или 📍). Каждая подготовка к игре вводит 15 новых наборов карт подвигов из этого дополнения.*

## КОМПОНЕНТЫ



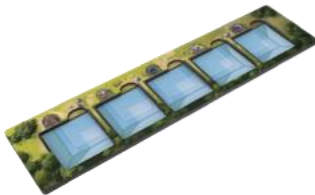
1 правила игры



Подземелье: 1 коробка из-под игры и 1 пластиковый органайзер



32 грани кубиков (20 для Леса + 12 для кубиков)



1 поле Леса



1 футляр для поля Леса (и резинка)



4 резерва для древних осколков



4 жетона Голема (по 1 каждого из 4 цветов)



4 жетона лояльности (по 1 каждого из 4 цветов)



120 карт подвигов, включая:

20 альтернативных наборов по 4 карты

16 карт для модуля Богини (4 набора)

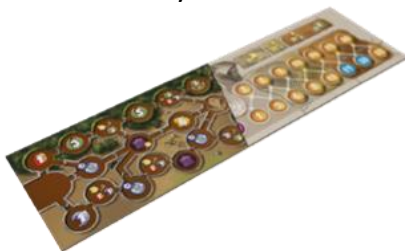
24 карты для модуля Титанов (6 наборов)



4 маркера ресурсов (по 1 каждого цвета игрока)



1 небесный кубик



1 поле событий (двустороннее)

1 сторона для **модуля Богини**: поле Богини

1 сторона для **модуля Титанов**: поле Титанов



1 жетон активного игрока. Это дополнение подразумевает ещё более тесное взаимодействие между игроками, чем базовая игра. Вы можете использовать этот жетон, чтобы идентифицировать активного игрока во время его хода.



3 разных двусторонних жетона сокровищ



4 жетона скипетра



4 жетона компаньонов



8 двусторонних жетонов воспоминаний (по 2 каждого из 4 цветов)

### ХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Рассортируйте компоненты так же, как в базовой игре. Когда вы открываете игру в первый раз и прсое каждой игры складывайте компоненты игры в коробку в следующем порядке:

1. Отложите компоненты базовой игры и разложите их по органайзеру в коробке от базовой игры. Это основа.
2. Отделите карты подвигов из модуля Богини (4 набора) и из модуля Титанов (6 наборов). Затем отсортируйте альтернативные карты подвигов (20 наборов) по стоимости и типу, как в базовой игре. Поместите отсортированные карты в соответствующие отсеки органайзера.



Карты модуля Богини

Карты модуля Титанов


3. Положите грани кубиков в Лес, как показано на футляре для поля Леса. Положите начальные грани для модуля Богини и модуля Титанов в соответствующие места органайзера.
4. Положите все жетоны и небесный кубик в соответствующие места органайзера.
5. Положите маркеры ресурсов из дополнения и резерв древних осколков в соответствующие места органайзера.
6. Положите поле событий в соответствующее место органайзера.
7. Вставьте поле Леса в футляр для поля Леса. Обмотайте его резинкой и положите в соответствующее место органайзера.




### НАПОМИНАНИЕ: ТЕРМИНЫ ИЗ БАЗОВОЙ ИГРЫ


**Активный игрок:** Игрок, чья очередь совершить ход, называется активный игрок. Вы можете использовать новый жетон активного игрока, чтобы лучше запомнить, чей сейчас ход.

**Порядок разыгрывания эффектов:** Если в ходе игры возникает конфликт касательно порядка применения одновременных эффектов, применяйте эффекты по порядку по направлению часовой стрелки, начиная с активного игрока.

**Получение божественного благословения**  : Когда вы получаете божественное благословение, бросьте оба своих кубика и положите их на соответствующие места планшета выпавшими гранями вверх. Примените эффекты двух граней в любом порядке.

**Получение малого божественного благословения**  : Когда вы получаете малое божественное благословение, выберите и бросьте один из своих кубиков, положите его на планшет выпавшей гранью вверх и примените эффект грани.

**Замена** грани кубика: Новой гранью подденьте ту, которую хотите заменить в вашем кубике. Вставьте новую грань в пустое место кубика, а старую грань положите рядом со своим планшетом. Затем положите обновлённый кубик на свой планшет новой гранью вверх.


**Изгнание героя**  : Если игрок, совершающий ход, двигает фишку своего героя на портал, на котором уже стоит фишка другого героя, то владелец этой фишки передвигает её на стартовый портал и немедленно получает божественное благословление в качестве компенсации.





### ЭФФЕКТЫ АЛЬТЕРНАТИВНЫХ КАРТ ПОДВИГОВ




20 наборов альтернативных карт подвигов из этого дополнения могут быть смешаны с картами подвигов из базовой игры. Они также могут использоваться в комбинации с **модулем Богини** или **модулем Титанов**.

### КАРТЫ ЛУНЫ

#### Близнецы (The Twins)


 эффект - условия активации: когда вы получаете **божественное благословление, малое божественное благословление** или сразу после того, как вы бросили небесный кубик, но до того, как вы примените эффект выпавшей грани.




 эффект: Вы можете потратить 3 золота  (по одному разу для каждой карты), чтобы проигнорировать результат на одном из ваших кубиков (включая небесный кубик). Перебросьте этот кубик, затем примените эффект новой выпавшей грани. Затем получите 1  или 1 .



Примечание: если у вас несколько копий этой карты, вы можете использовать их одну за другой, чтобы перебросить один и тот же кубик несколько раз. В этом случае вы тратите 3 золота  и получаете 1  или 1 очко славы  за каждую использованную карту Близнецов. Если вы перебрасываете один и тот же кубик несколько раз, примените эффект только последней выпавшей грани.

#### Скипетр кузнеца (The Blacksmith's Scepter)

Переверните эту карту и поместите её на соответствующую область над вашим планшетом. Возьмите жетон Скипетра и поместите его под делением 0.

С этого момента, каждый раз, когда вы получаете золото , вы можете добавить его к своему резерву, как обычно или использовать его (частично или полностью), чтобы продвинуться на такое же количество делений на карте

Скипетра. Любое оставшееся на карте Скипетра золото  может быть использовано, как обычно. Считайте карту Скипетра вашим вторым резервом. Если жетон Скипетра достигнет и обойдёт четвёртое деление на треке, вы можете сбросить его значение обратно до отметки 0, чтобы потратить его как 1  или 1 . Этот осколок может быть потрачен для покупки карты подвига или для оплаты дополнительного действия.

Если жетон Скипетра достигнет шестого деления на треке, вы можете сбросить его значение обратно до отметки 0, чтобы потратить его как 2  или 2 . Эти осколки могут быть потрачены для покупки карты подвига или для оплаты дополнительного действия.

Осколки, которые вы получаете с помощью этой карты, могут быть использованы только в ваш ход. Вы можете как расплатиться только осколками,

заработанными таким способом, или вместе с осколками из вашего резерва. Но вы не можете поместить заработанные таким образом осколки в ваш резерв.

### Компаньон (The Companion)



эффект: Переверните эту карту. Возьмите жетон компаньона и поместите

его на область .



эффект: Передвиньте жетон компаньона на одно деление вперёд. Как

только жетон достигнет отметки , вы больше не можете использовать этот



эффект.

Когда вы активный игрок, вы можете в любой момент решить получить ресурсы, изображённые на области, на которой находится жетон компаньона. Если вы решаете это сделать, отложите карту и жетон в сторону; они больше не имеют никакого эффекта до самого конца игры.

### Ветер (The Wind)

Все игроки (включая вас) бросают оба своих кубика, затем кладут их обратно на свой планшет. Однако ни один из игроков не применяет эффект выпавших у него на кубиках граней.

Вы выбираете тип ресурса среди выпавших граней ( , , , , , ). Вы немедленно получаете все ресурсы этого типа среди выпавших граней.



Примечание 1: На гранях , , , и нет ресурсов, поэтому они не могут быть использованы, чтобы получить ресурсы таким образом.

Примечание 2: Только вознаграждение Б (светлый фон) граней и может быть получено с помощью этой карты. Вознаграждение А (цветной фон) не может быть получено таким образом.

### Небесный кубик (The Celestial Die)

Бросьте небесный кубик один раз и примените эффект выпавшей грани.




### Туманы (The Mists)

Игрок, у которого меньше всего золота в резерве (включая вас) теряет 5 очков славы . (Золото на карте Скипетра кузнеца [Blacksmith's Scepter] не учитывается). Затем вы получаете 5 очков славы , потерянных игроком.


Примечание: Если у вас меньше всех золота , эта карта не имеет никакого эффекта.

Примечание 2: Если у игрока, у которого меньше всего золота, менее 5 очков славы , они теряют столько очков славы, сколько возможно. Вы получаете столько очков славы , сколько потерял другой игрок.






Примечание: Если между игроками с наименьшим количеством золота  возникает ничья, все эти игроки теряют по 5 очков славы , и вы получаете общее количество потерянных ими очков славы .

### Предок (The Ancestor)




Вы можете немедленно **заменить** наименее дорогую грань кубика, на которой изображены очки славы  в святилище **бесплатно**.

Затем получите **малое божественное благословление** с помощью кубика, на котором вы **заменяли** грань.

Примечание: На грани кубика изображены очки славы , если на ней встречается символ .



Примечание 2: Если в святилище закончились грани кубиков, на которых изображены очки славы , вы не можете **заменить** грань кубика. Тем не менее, вы все ещё получаете **малое божественное благословление** с помощью любого вашего кубика.

### Правая рука (The Right Hand)

Потратьте столько золота  из вашего резерва и/или любого другого резерва, сколько посчитаете нужным. Получите 1 очко славы  за каждое золото , потраченное таким образом.

### Вечная ночь (The Eternal Night)





Все другие игроки теряют 1  и 1  из своего резерва. Вы получаете эти ресурсы.

Примечание: Игроки теряют те ресурсы, которые у них есть. Если у игрока 0  и/или 0 , они не могут их потерять. Вы получаете только столько ресурсов, сколько игроки на самом деле потеряли.



## КАРТЫ СОЛНЦА

### Дерево (The Tree)

Без мгновенного эффекта.



 эффект: Получите 3 золота  и 1 очко славы . Если у вас в резерве (и только в вашем резерве) 8 золота  или больше, получите вместо 1 очка славы 2 очка славы .

### Лесная нимфа (The Wood Nymph)

Получите 4 золота , затем приобретите любую грань кубика из святилища, оплатив её стоимость в золоте  и немедленно **замените** её.

### Торговец (The Merchant)

Без мгновенного эффекта.

 эффект: Замените грань кубика или получите 2 очка славы .



Вы можете заменить грань кубика на грань из более высокого квадрата бесплатно. Уровень квадрата определяется стоимостью грани в нём:



Квадрат Уровня 1



Квадрат Уровня 2



Квадрат Уровня 3



Квадрат Уровня 4



Квадрат Уровня 5



Квадрат Уровня 6



Квадрат Уровня 7 (после этого уровня заменить грань на лучшую уже нельзя)  
Чтобы улучшить грань кубика на 1 уровень, выберите одну из своих граней кубика, затем возьмите грань кубика из квадрата следующего уровня. Вы можете заменить эту грань.

Примечание: Если у выбранной грани нет эквивалента в святилище, она считается уровнем 0.


Примечание 2: Если в квадрате, из которого вы бы должны были взять улучшенную грань, пусто, возьмите грань кубика из следующего непустого квадрата.

Особое правило: Если у вас есть несколько одинаковых таких карт, вы можете применить действие улучшить грань несколько раз, но только для одной и той же грани кубика, вне зависимости от количества разыгранных карт. Количество использованных вами карт определяет, на сколько уровней вы улучшите грань кубика. Если вы сыграете X карт Торговца для эффекта улучшения, вы повысите уровень выбранной грани на X уровней (за раз), взяв улучшенную грань кубика из квадрата, который на X уровней выше.


### **Свет (The Light)**

Не имеет мгновенного эффекта.







эффект: Вы можете потратить 3 золота , чтобы применить эффект любой верхней грани кубика, как вашего, так и кубика любого другого игрока.

### Ювелир (The Goldsmith)

Получите 2 очка славы  за каждую разную карту подвига, которую вы купили с начала игры, включая эту карту подвига.

### Всеведующий (The Omniscient)


Получите 2 очка славы  за каждую грань вашего кубика, на которой изображён символ очков славы .

Примечание: На грани кубика есть очки славы , если на ней изображён символ .


### Вечный огонь (The Eternal Fire)

**Немедленно** совершите ещё один полный ход как активный игрок. Вы единственный игрок, который бросает кубики, чтобы получить **божественное благословение** в начале этого хода.

### Трезубец глубин (The Abyssal Trident)


Потратьте всё золото  из своего запаса (но не из других резервов) и замените грань кубика на грань кубика из Храма (святилища или садов) на одном из ваших кубиков бесплатно.


Примечание: Грани кубиков, которые могут быть получены благодаря эффектам карт подвигов, которые доступны для этой партии не могут быть выбраны с помощью этой карты.

Примечание 2: Вы можете использовать карту Трезубец глубин даже если в вашем резерве 0 золота .

### Левая рука (The Left Hand)



Все герои, которые находятся на острове, изгнаны, включая вас. Все изгнанные игроки бросают свои кубики, но только вы применяете эффекты кубиков, как если бы вы получали божественное благословение. Разрешите разные божественные благословения по очереди, начиная с ваших собственных кубиков.



Примечание: Если у вас есть карта Большая медведица, примените её  эффект как только один из игроков изгнан, вне зависимости от количества

изгнанных игроков.  эффект применяется единожды за каждую карту Большая медведица. Если вы изгнали только своего героя с помощью карты Левая рука, вы не получаете выгоду от эффекта карты Большая медведица, так как он применяется только при изгнании других героев или при вашем изгнании другим героем.

## КАРТЫ ГИБРИДОВ

### Первый титан (The First Titan)

Выберите доступную карту подвига со стоимостью 1  или 1 . Выполните этот подвиг, не передвигая вашего героя к порталу. Эффекты этой карты применяются как обычно.

Примечание: Если нет доступных карт подвигов со стоимостью 1  или 1 , то карта Первый титан не имеет эффекта.

Примечание - **Модуль Титанов**: Выполнение подвига может активировать эффект зоны восстания, если игрок находится в этой зоне и если соблюдаются условия активации.

### Богиня (The Goddess)

Положите кубики на соответствующие места планшета выбранными гранями вверх. Примените эффекты граней, как если бы вы получили **божественное благословение**.


#### ЛАБИРИНТ БОГИНИ

*Смертный... прочти это послание. Но убедись, что оно не попадёт в руки моим божественным коллегам.*

*Похоже, другие боги забыли пригласить меня придумывать испытания для этого турнира. В этом новом туре, я, Гера, беру дело в свои руки. В моём лабиринте больше наград, чем другие боги могут себе представить. И теперь, смертный, его врата открыты для тебя. Эти награды также предназначены для тебя. Используй их с умом.*

*Я даю тебе в союзники каменного голема. Только голем может исследовать моё логово. Приведи его ко мне и я наделю тебя небывалой славой!*

#### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Подготовьте коробку, храм и острова как в базовой игре.
2. Поместите Подземелье между коробкой и островами.
3. Поместите все карты из модуля Богини на соответствующие места вокруг поля Островов, организовав стопки из одинаковых карт (количество карт в каждой стопке зависит от количества игроков, как и в базовой игре). Стоимость совершения подвига, указанная в углу карты и на поле острова рядом с этой картой, должна быть одинаковой.
4. Добавьте наборы карт на ваш выбор на каждую пустую область. Если это ваша первая игра с этим модулем и вы хотите познакомиться с дополнением постепенно шаг за шагом, добавьте наборы карт из базовой игры, с которыми вы уже знакомы. Если же вы хотите открыть для себя новые альтернативные карты, используйте рекомендованную подготовку к игре (альтернативные карты помечены символом ).
5. Каждый игрок подготовливает свои кубики следующим образом.



Светлый кубик:

5x 

1x 

Тёмный кубик:

4x 

1x 

1x 

6. Достаньте Лес из футляра и поместите его на Подземелье. Отложите футляр в сторону.

7. Возьмите жетоны Голема в цветах игроков и жетоны сокровищ. Используйте сторону Богини поля событий. Поместите жетоны Голема на стартовую клетку, а жетоны сокровищ лицом вверх (наибольшим значением вверх) рядом с подземельем.

8. Остальные шаги подготовки остаются без изменений.


### КАК ИГРАТЬ С МОДУЛЕМ БОГИНИ

В **модуле Богини** вы играете с полем Богини, которое представляет собой лабиринт, который ваш жетон Голема будет исследовать в поисках ресурсов и других наград. Выбирайте наилучший путь, чтобы получить самые выгодные награды, и пройдите весь лабиринт, чтобы получить дополнительные очки славы! Но будьте осторожны, ведь пути назад нет...

### ПОЛЕ БОГИНИ


Ваш жетон Голема отмечает ваше продвижение по полю Богини. Жетон будет перемещаться вперёд или назад в зависимости от эффектов карт и граней кубиков. На каждой клетке на поле Богини есть своя награда. Когда ваш жетон Голема перемещается больше чем на 1 клетку на поле Богини, **применяйте эффекты каждой клетки по очереди.**


Если ваш жетон Голема оказывается на развилке, вы можете выбрать, куда передвинуть его дальше.

Некоторые клетки на поле Богини – это **Залы сокровищ** . Если вы первый игрок, достигший клетки с залом сокровищ, возьмите один из доступных жетонов сокровищ на свой выбор среди жетонов сокровищ, лежащих рядом с подземельем. Получите наибольшую награду, указанную на жетоне (лицо) и переверните его лицом вниз (стороной с меньшим значением вверх). Положите этот жетон на зал сокровищ. С этого момента этот жетон выступает как обычная клетка на поле богини до конца игры.


*Пример:*

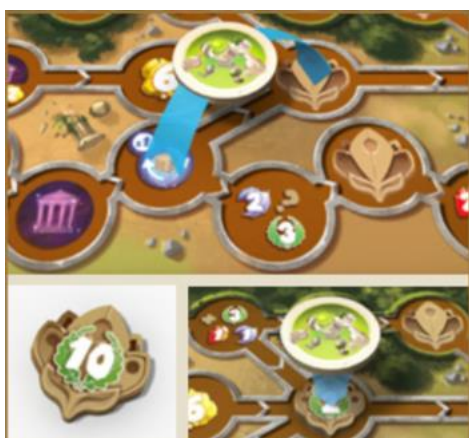
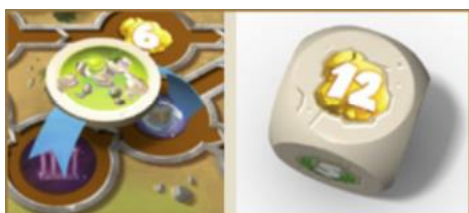
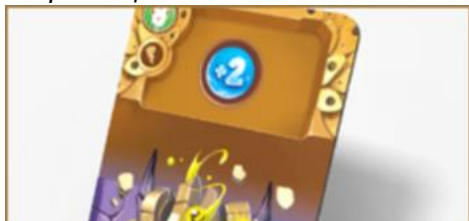
*Максим выполняет карту подвига «Большой голем» (“The Great Golem”). Он применяет её эффект, который позволяет ему передвинуть его жетон Голема вперёд на две клетки на поле Богини.*


*Сначала он передвигает свой жетон Голема вперёд на одну клетку и применяет эффект этой клетки, который позволяет ему один раз бросить небесный кубик. Он бросает небесный кубик и у него выпадает грань .*


*Максим добавляет 12 золота  в свой резерв.*

Затем он передвигает свой жетон Голема еще на одну клетку вперед. Голем оказывается на развилке. **Максим** решает передвинуться на клетку с Залом сокровищ. Так как он первый игрок, который передвинулся на эту клетку с Залом сокровищ, он выбирает жетон сокровищ и получает награду,







указанную на его лицевой стороне: . Наконец, он переворачивает этот жетон сокровищ другой стороной вверх и кладёт его на клетку с залом сокровищ под его жетон Голема.









Когда ваш жетон Голема достигает клетки Богини (последней клетки), вы немедленно получаете **15 очков славы** . **Вы больше не можете передвигаться на поле богини до конца игры.** Эффекты карт и граней кубиков, которые позволили бы переместить жетон Голема на поле богини, больше не применяются.

Если вы первый игрок, который достиг клетки богини, вы также получаете еще одну награду: .




### ЭФФЕКТЫ ПОЛЯ БОГИНИ


-  Получите 1 
-  Получите 1 
-  Получите 6 



 Получите указанное количество очков славы .




 Получите 3 очка славы , 1  и 1 .


 Нет эффекта.




 Все игроки (кроме вас) теряют 2 очка славы . Вы получаете общее потерянное количество очков славы .




 Бросьте небесный кубик указанное количество раз, применяя его эффект после каждого броска.



 Вы можете немедленно заменить грань кубика на грань кубика в святилище, если вы потратите необходимое количество золота .

 Вы можете немедленно заменить грань кубика на грань кубика в святилище, если вы потратите необходимое количество золота , -2 .


 Выберите ресурс среди изображённых и получите его.



 Вы можете потратить 6 золота , чтобы получить 6 очков славы  (один раз).



 Вы можете потратить 2 , чтобы получить 8 очков славы  (один раз).



 Получите 1 очко славы  за каждую грань кубика, которую вы заменили (посчитайте количество сброшенных вами граней кубиков).



### СОКРОВИЩА И ПОЛЕ ЗАЛА СОКРОВИЩ



 Зал сокровищ



 (лицо) Получите 4 

 (оборот) Получите 1 

 (лицо) Получите 4 

 (оборот) Получите 1 

 (лицо) Получите 10 очков славы 

 (оборот) Получите 2 очка славы 

## КЛЕТКА БОГИНИ



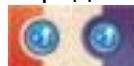
Получите 15 



Положите свои кубики на планшет героя выбранными вами гранями вверх. Примените эффект выбранных граней, как если бы вы получили **божественное благословение**.

## ГРАНИ ГОЛЕМА

Грань Голема – это новый тип грани кубика, который позволяет вам передвинуть жетон Голема вперёд на поле Богини.



Передвиньте ваш жетон Голема вперёд на одну клетку и примените эффект этой клетки. Вы не можете передвинуться назад по полю Богини с помощью грани Голема.

Бонусный эффект: Если вы одновременно выбросите на кубиках грань кубика



и грань кубика




, когда вы получаете божественное благословение, вы можете один раз бросить небесный кубик и применить его эффект в дополнение к эффектам граней кубиков. Вы можете бросить небесный кубик до ИЛИ после того, как примените эффект ваших граней Голема.

Примечание: Вы вызываете этот эффект даже если вы уже находитесь на последней клетке поля Богини. Даже если вы уже не можете передвинуться, вы всё ещё можете один раз бросить небесный кубик и применить его эффект.

## КАРТЫ ЛУНЫ

### Лунный голем (The Moon Golem)



Возьмите грань кубика  из Леса и немедленно замените на неё одну из граней своего кубика.


### Большой голем (The Great Golem)

Передвиньте ваш жетон Голема на два деления вперёд на поле богини и примените по очереди эффект каждого деления.

## КАРТЫ СОЛНЦА

### Солнечный голем (The Sun Golem)



Возьмите грань кубика  из Леса и замените на одну из граней своего кубика.

### Временной голем (The Time Golem)

Передвиньте ваш жетон Голема на два деления назад на поле богини и примените по очереди эффект каждого деления.

Примечание: Если вы проходите через развилку, когда двигаетесь назад, вы можете выбрать иной путь, нежели чем вы изначально выбрали.

## ВОССТАНИЕ ТИТАНОВ

*Наконец, мы свободны! Мы, титаны, снова видим свет. Настало время возмездия.*



*Ваши так называемые боги заточили нас, чтобы украсть у нас наш Пантеон. Тот самый Пантеон, место в котором они предлагают вам сегодня. Какая ирония!*

*Скоро мы заберём то, что по праву принадлежит нам. Тем временем давайте внесём немного разнообразия в этот турнир. Можно сказать, что благодаря нам этот турнир будет немного... потревожен.*

*Если ты хочешь получить место в Пантеоне, мы поможем тебе. Наш древний источник энергии более могущественен, чем обычные осколки и поспособствует тебе в выполнении невероятных героических подвигов, которые одновременно разозлят богов и порадуют нас.*

*Вперёд, смертный, почувствуй вкус этой безграничной мощи. Не слушай богов и их пустых обещаний. Мы покажем тебе, как щедры могут быть титаны.*

*Выбирайте, кому принести свою верность, с умом. Такова цена твоего места в нашей обители.*


### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Подготовьте коробку, храм и острова как в базовой игре.
2. Поместите Подземелье между коробкой и островами.

Лес



Поле событий: сторона Титанов

3. Поместите все карты из модуля Титанов на соответствующие места вокруг поля Островов, организовав стопки из одинаковых карт (количество карт в каждой стопке зависит от количества игроков, как и в базовой игре). Стоимость совершения подвига, указанная в углу карты и на поле острова рядом с этой картой, должна быть одинаковой.
4. Добавьте наборы карт на ваш выбор на каждую пустую область. Если это ваша первая игра с этим модулем и вы хотите познакомиться с дополнением постепенно шаг за шагом, добавьте наборы карт из базовой игры, с которыми вы уже знакомы. Если же вы хотите открыть для себя новые альтернативные карты, используйте рекомендованную подготовку к игре (альтернативные карты помечены символом ).
5. Каждый игрок подготавливает свои кубики следующим образом.



Светлый кубик:



Тёмный кубик:



6. Каждый игрок берёт резерв древних осколков и помещает его под своим планшетом героя. Каждый игрок также берёт маркер ресурсов своего цвета и помещает его на клетку "0" их резерва.



*Маркеры ресурсов*

7. Достаньте Лес из его футляра и поместите его на Подземелье. Отложите футляр в сторону.
8. Подготовьте жетоны лояльности в цветах игроков. Используйте сторону титанов планшета событий. Поместите жетоны лояльности на стартовую клетку.
9. Остальные шаги подготовки остаются без изменений.

### КАК ИГРАТЬ С МОДУЛЕМ ТИТАНОВ

В модуле титанов вы можете выбрать, кому отдать свою преданность - титанам или богам - и получить бонусы благодаря их особым способностям. Вы можете попробовать угодить и богам, и титанам, однако вы можете потерять всё в процессе.

Некоторые карты подвигов и грани кубиков позволяют вам изъять свою лояльность богам или восстанию, которое было запущено против них. Титаны приносят вам уникальный ресурс, который позволяет вам легче совершать подвиги и облечь на себя славу, когда вы их совершаете. Боги улучшают ваши божественные благословения, даруя вам больше золота и очков славы.

Однако будьте осторожны, так как в конце игры герои будут награждены или наказаны в зависимости от их лояльности.

Правила базовой игры остаются в силе со следующими изменениями.

### ПОЛЕ ТИТАНОВ


У каждого игрока есть жетон лояльности, который он передвигает по полю титанов. Позиция жетона лояльности на поле титанов определяет лояльность игрока: либо к богам, либо к восстанию титанов.

### ПЕРЕДВИЖЕНИЕ НА ПОЛЕ ТИТАНОВ



Поле титанов разделено на две части: восстание на левой стороне и лояльность на правой стороне. В ходе игры жетоны лояльности будут передвигаться по полю титанов с одной стороны на другую. Игроки передвигаются:

- На сторону лояльности, получая лояльность;
- На сторону восстания, получая древние осколки.

#### Лояльность

Лояльность – это ваша преданность богам. Это не ресурс и поэтому не может храниться в вашем резерве. Когда вы получаете лояльность, вы должны передвинуть ваш жетон лояльности вправо на столько делений, сколько лояльности  вы получили.

#### Древние осколки

Древние осколки представляют вашу преданность титанам. Это также новый тип ресурса со своим собственным резервом (этот резерв используется по тем же правилам, что и личный резерв игрока). Древние осколки могут использоваться в качестве  или , чтобы совершать подвиги и/или совершать дополнительные действия. Когда вы получаете один или несколько древних осколков, вы а) добавляете эти ресурсы в ваш резерв древних осколков и б) вы должны передвинуть ваш жетон лояльности влево на столько делений, сколько древних осколков вы получили (даже если ваш запас заполнен).




#### Основной путь и особые пути

Обычно, когда игроки передвигают свой жетон лояльности в одну или другую сторону, они следуют основному пути. Однако на поле титанов есть особые пути (обозначены синим). Когда жетон лояльности игрока оказывается на развилке с особым путём, применяются следующие правила:

- Если стрелка, изображённая на особом пути, указывает в том же направлении, в котором перемещался жетон (в сторону лояльности или восстания), тогда жетон **должен** передвинуться по особому пути.
- В противном случае, если стрелка, изображённая на особом пути указывает в обратном направлении, в котором перемещался жетон (в сторону лояльности или восстания), тогда жетон остаётся на основном пути.

*Пример:*

Андрей получает божественное благословление и бросает кубики:  и

. Он добавляет 1 золото  и 1 очко славы  к своим резервам, а затем передвигает свой жетон лояльности на 1 клетку в сторону лояльности на поле титанов.

Так как его жетон лояльности был на особом пути, отмеченном стрелкой, указывающей в сторону лояльности, он должен передвинуться по особому пути.




Особый путь обозначен голубым, а основной – розовым.

### ЭФФЕКТЫ ПОЛЯ ТИТАНОВ

У позиции вашего жетона лояльности на поле титанов есть два эффекта: один в течении игры и другой в конце игры при подсчёте очков.



#### Эффект в течении игры

В зависимости от того, где на поле находится их жетон лояльности, игроки могут получать выгоду от  эффектов. Поле титанов разделено на разные зоны. Каждая зона вызывает свои особые эффекты, которые игроки могут использовать до тех пор, пока их жетон находится в этой зоне и если они при этом соблюдают требуемые условия активации эффекта.

### ОБЛАСТИ ЛОЯЛЬНОСТИ

Эффекты, дарованные богами, применяются в зависимости от результата на кубиках, когда вы получаете божественное благословление или малое божественное благословление с помощью своих собственных кубиков.




 эффект - условия активации: когда вы получаете золото  во время получения божественного благословления или малого божественного благословления.





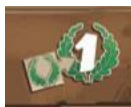
эффект: добавьте 1 дополнительное золото  к вашему резерву.




эффект - условия активации: когда вы получаете золото  во время получения божественного благословления или малого божественного благословления.







эффект: добавьте 1 дополнительное золото  и 1 дополнительное очко славы  к вашему резерву.






эффект - условия активации: когда вы получаете очки славы  при получении божественного благословления или малого божественного благословления.

















эффект: добавьте 1 дополнительное очко славы  к вашему резерву.  
Примечание: Всегда учитывайте эффект зоны, в которой находится ваш жетон, когда вы применяете эффект грани кубика.  
Примечание 2: Когда вы получаете божественное благословление, применяйте эффект каждый раз, когда вы соблюдаете условия активации, то есть дважды, если оба ваших кубика выполняют условия активации.

Примечание 3: Обмен ресурсов на очки славы  с помощью карт Смотрящий (Sentinel) или Циклоп (Cyclops) не вызывает эффект  .

Примечание 4: Вы не можете использовать золото , полученное с помощью эффектов  или , чтобы применить эффект карты Циклоп (Cyclops).

Пример:

**Максим** получает божественное благословление и выбрасывает на кубиках  и . **Максим** применяет эффект первого кубика . Он добавляет 1 очко славы  к своему резерву и перемещает свой жетон лояльности на 1 клетку вправо (в сторону лояльности). Он не пользуется эффектом , так как он не находится в соответствующей зоне на момент применения эффекта грани кубика.


Затем **Максим** применяет эффект второго кубика . Он получает 1 , 1  золото  и 1 очко славы . Он также получает 1 дополнительное золото  и 2 дополнительных очка славы , так как он теперь находится в зонах  и  и соблюдает условия активации.

## ОБЛАСТИ ВОССТАНИЯ

Эффекты, даруемые титанами, применяются в зависимости от ваших подвигов.






 эффект - условия активации: Когда вы первый игрок, совершивший этот подвиг в этой партии.

 эффект: Получите 3 очка славы .




 эффект - условия активации:



Когда вы не первый игрок, совершивший этот подвиг в этой партии, но вы ещё этого не делали.

 эффект: Получите 2 очка славы .




 эффект - условия активации:

Когда вы первый игрок, совершивший этот подвиг в этой партии.

 эффект: Получите 5 очков славы .








 эффект - условия активации:

Когда вы не первый игрок, совершивший этот подвиг в этой партии, но вы ещё этого не делали.


 эффект: Получите 3 очка славы .

*Пример:*



*Андрей получает божественное благословление и выбрасывает на кубиках*

* и . Он получает 1  и 2  и передвигает свой жетон лояльности на одну клетку влева (в сторону восстания). Теперь он находится в другой зоне и пользуется эффектом .*





*Он выполняет подвиг "Первый титан" (The First Titan). Так как он делает это первым, он получает 5 очков славы .*



Затем он решает выполнить подвиг “Упрямый” (The Dogged) благодаря особому эффекту Первого титана (First Titan). Он получает 3 очка славы , так как он еще не выполнял этот подвиг и он не первый, кто выполнил этот подвиг. Затем он немедленно применяет эффект карты и заменяет одну из граней кубика на .









### Эффекты в конце игры


Когда вы подсчитываете очки в конце игры, добавьте  (зона лояльности) или вычтите  (зона восстания) количество очков славы, указанное на клетке, на которой находится ваш жетон лояльности.

## КАРТЫ ЛУНЫ

### Воспоминание (The Memory)

 эффект: Возьмите из резерва 2 жетона воспоминаний такого же цвета, как и эта карта. Выберите сторону у каждого жетона (2  +1  или 2  +1 ) и положите их выбранной стороной вверх на любой остров. Жетоны необходимо положить на разные острова.




 эффект - условия активации: Когда вы выполняете подвиг на острове, на котором есть один из жетонов такого же цвета, как и эта карта подвига. Этот жетон затем сбрасывается.

 эффект: Получите вознараждение, указанное на жетоне.

Примечание: Если на острове лежит другой жетон другого цвета (принадлежащий вам или вашему оппоненту), вы всё ещё можете положить один из ваших жетонов на тот же остров.


### Оракул (The Oracle)

Без мгновенного эффекта.

 эффект: Получите малое божественное благословление. Более того. если вы получаете  или  с помощью этого благословления, передвиньте жетон лояльности всех остальных игроков на одну клетку влево (в сторону восстания) на поле титанов.



### Хаос (The Chaos)



Выберите грань кубика  среди доступных граней кубика в Лесу и замените на неё одну из граней одного из ваших кубиков.

### КАРТЫ СОЛНЦА

#### Упрямый (The Dogged)

Выберите грань кубика  или  среди доступных граней кубика в Лесу и замените на неё одну из граней одного из ваших кубиков.

#### Страж (The Guardian)

Без мгновенного эффекта.



эффект: Получите 1  или 1 .

#### Зеркало невзгод (The Mirror of Misfortune)




эффект: Возьмите грань кубика , соответствующую этой карте из Леса.


Выберите другого игрока, которому достанется эта грань кубика (см. эффекты граней кубиков, модуль Титанов).

Этот игрок должен немедленно заменить на эту грань кубика одну из граней на одном из своих кубиков. Он не может заменить её до конца игры.



эффект – условия активации: Каждый раз, когда эффекты , связанные с этой картой, активируются.




эффект: Примените эффекты обоих кубиков игрока, которому принадлежит грань кубика , как если бы вы получили божественное благословление.

### ЭФФЕКТЫ ГРАНЕЙ КУБИКА




Модуль богини: Передвиньте ваш жетон Голема на одну клетку вперёд на поле богини и примените эффект этой клетки. Если вы выбросите на кубиках эту

грань кубика и грань кубика , когда получаете божественное благословление, примените бонусный эффект.




Модуль богини: Передвиньте ваш жетон Голема на одну клетку вперёд на поле богини и примените эффект этой клетки. Если вы выбросите на кубиках эту

грань и грань  при получении божественного благословления, примените бонусный эффект.



Модуль титанов: Получите 1  и 1 очко славы .



Модуль титанов: Получите 1 .



Модуль титанов: Получите 3 золота  и 1 .







Модуль титанов: Получите 2 золота 🟡, 1 очко славы 🟢 и 1 🟡.






Модуль титанов: Зеркало невзгод (The Mirror of Misfortune) доступно в 4 цветах. Каждая грань кубика соответствует карте подвига такого же цвета. У каждой карты есть два эффекта, которые дают вознаграждение двум разным игрокам: владельцу грани кубика и владельцу карты.

Эффект 1) Вы (владелец грани кубика) получаете 1 🟡 или 1 🟣.


Эффект 2) Владелец карты того же цвета активирует эффект 🕒 своей карты.



 +  Эффект 1) Вы (владелец граней кубиков  +  ) получаете 1 🟡 или 1 🟣 и 1 🟡 или 1 🟣.

Эффект 2) Владелец каждой соответствующей карты активирует эффект 🕒 своей карты. Если обе карты принадлежат одному и тому же игроку, он активирует эффект 🕒 своей карты дважды. В результате он получает результат граней кубиков дважды.


 +  Эффект 1) Вы (владелец граней кубиков  ) умножаете выбранное вами вознаграждение на 3 (3 🟡 или 3 🟣).


Эффект 2) Владелец карты того же цвета активирует эффект 🕒 своей карты и умножает выбранное им вознаграждение на 3 (3 🟡 или 3 🟣).


 Модуль титанов: Всего есть 4 разные грани хаоса. На каждой из них указано вознаграждение А (цветной фон) и вознаграждение Б (светлый фон). Эффект

грани хаоса  изменяется в зависимости от грани, выпавшей на втором кубике. Вы получаете вознаграждение А или вознаграждение Б, но никогда не оба вознаграждения одновременно. Вознаграждение А: если результат на другом вашем кубике приносит вам ресурс, который совпадает по цвету с гранью кубика , вы получаете вознаграждение А (цветной фон).

Синий: 🟡 / Красный: 🟢 / Жёлтый: 🟣 / Зелёный: 🟡


Вознаграждение Б: Если результат на другом вашем кубике приносит вам ресурс, который не совпадает по цвету с гранью кубика , вы получаете вознаграждение Б (светлый фон).









 Награда А: Получите 2 🟣 и 3 очка славы 🟢 / Награда Б: Получите 2 🟣

 Награда А: Получите 2 🟡 и 3 очка славы 🟢 / Награда Б: Получите 2 🟡

### НЕБЕСНЫЙ КУБИК

 Получите 12 золота 🟡.

 Получите 5 очков славы 🟢.

-  Получите 3 очка славы  и выберите среди 3 золота , 1  или 1  и получите этот ресурс.
-  Примените эффект(ы) одного из кубиков одного из ваших оппонентов или одного из ваших кубиков.
-  Выберите одну из граней одного из ваших кубиков, поместите её на специальную область этой гранью вверх и примените её эффект.
-  Замнить одну из ваших граней кубика на грань, на 2 уровня выше предыдущей. Для улучшения грани кубика см. карта Торговца (Merchant).