



2-4  
ИГРОКА



от 12 лет



45-60  
МИНУТ

# ПРАВИЛА ИГРЫ



ДЕМ } } УРГ

# СОСТАВ ИГРЫ



**1 ДВУСТОРОННЕЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ:** поле для базовой игры с одной стороны (изображено слева) и поле для дополнения «Демидург: Тень Иггдрасиля» с другой. На поле расположены ячейки для квадратов местности, карт богов и заданий

**78 КВАДРАТОВ МЕСТНОСТИ**



**39 КВАДРАТОВ МЕСТНОСТИ** с числом игроков и символом на обратной стороне и ландшафтами и фракциями на лицевой стороне



**39 КВАДРАТОВ МЕСТНОСТИ** с числом игроков и символом на обратной стороне и ландшафтами и местами силы на лицевой стороне



**4 КОРОБКИ ПОЛУБОГОВ**



**1 КОНВЕРТ с наклейками**



**24 КУБИКА ПОЛУБОГОВ** (6 кубиков цвета каждого полубога в соответствующей коробке)



Для игры потребуется бесплатное мобильное приложение Divinus, которое можно скачать в App Store или Google Play. Приложение для игры обязательно. Его нужно скачать на телефон или планшет одного из игроков. Приложение не требует интернет-соединения после скачивания.



Минимальные системные требования (могут измениться в будущем):

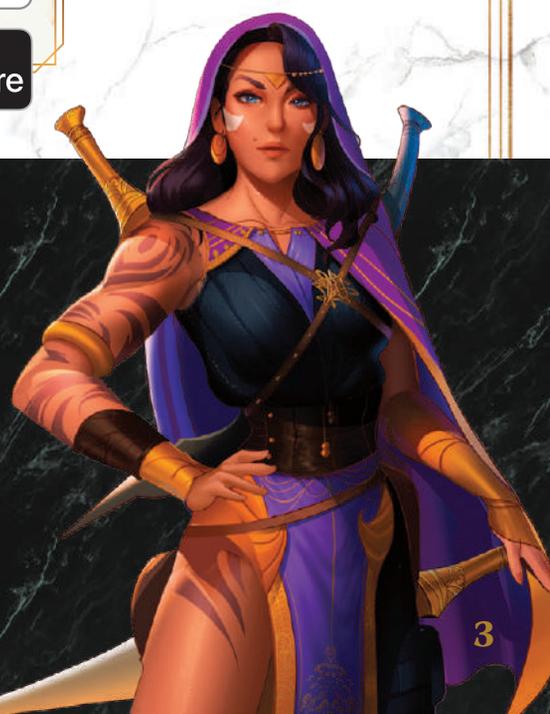
**Android: 5.x**      **iOS: 11**



## ИГРА С МЕХАНИКОЙ «НАСЛЕДИЕ» И ПРИЛОЖЕНИЕМ

«Демидург» — это настольная игра с мобильным приложением и механикой «наследие». Она включает кампанию из 12 сценариев и бесконечный режим. В бесконечном режиме будут использоваться видоизменённые в ходе кампании игровые компоненты. А он позволит играть снова и снова.

После прохождения основной кампании вы сможете перейти к игре в бесконечном режиме или начать кампанию заново с помощью дополнения «Демидург: Набор перезагрузки», который продаётся отдельно.



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вам предстоит играть за полубогов, наблюдающих за конфликтом между греческим и скандинавским пантеонами. Скандинавские боги вторглись в Грецию, стремясь покорить новые земли. Боритесь за милость богов обоих пантеонов и выполняйте их задания, чтобы обрести заветное бессмертие!

Игрок, который к концу сценария 12 (последнего) заработает больше всего **очков милости**, станет новым божеством — демиургом — и обретёт бессмертие!

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Поместите игровое поле в центре стола.
- 2 Оставьте в игре квадраты местности для нужного числа игроков. Остальные уберите в коробку.
  - ◆ **2 игрока:** уберите все квадраты с символами **3+** и **4**.
  - ◆ **3 игрока:** уберите все квадраты с символом **4**.
  - ◆ **4 игрока:** используйте все квадраты местности.

- 3 Перемешайте оставшиеся в игре квадраты местности с символом . Полученную стопку положите лицевой стороной вниз в ячейку .

Наклейка 11.10

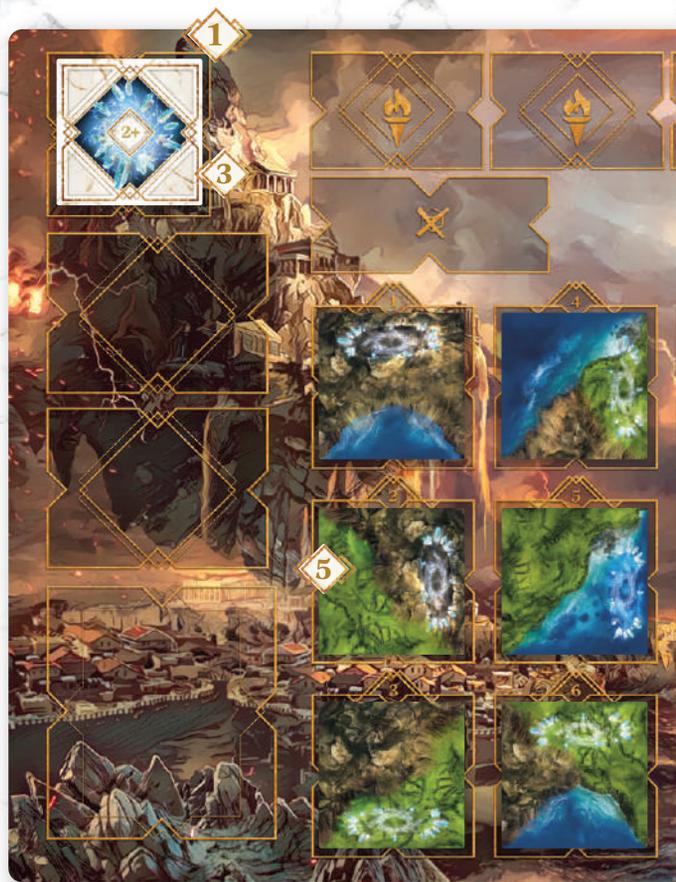
- 4 Перемешайте оставшиеся в игре квадраты местности с символом . Полученную стопку положите лицевой стороной вниз в ячейку .

Наклейка 11.11

- 5 Раскройте и выложите на поле 12 квадратов местности:
  - ◆ 6 из левой стопки с символом . Заполните ими ячейки **1–6** (по одному квадрату в ячейке).
  - ◆ 6 из правой стопки с символом . Заполните ими ячейки **7–12** (по одному квадрату в ячейке).

Наклейка 9.06

На 12 начальных квадратах не должно быть **сканируемых локаций**. Если попался квадрат с такой локацией, замените его другим из соответствующей стопки. Верните в соответствующие стопки раскрытые квадраты со сканируемыми локациями и перемешайте их. (В начале первого сценария в стопках не будет квадратов со сканируемыми локациями.)



6

Для первой игры откройте коробку первого сценария . В последующих играх о том, какую коробку (или коробки) нужно открыть, будет сказано в приложении.

7

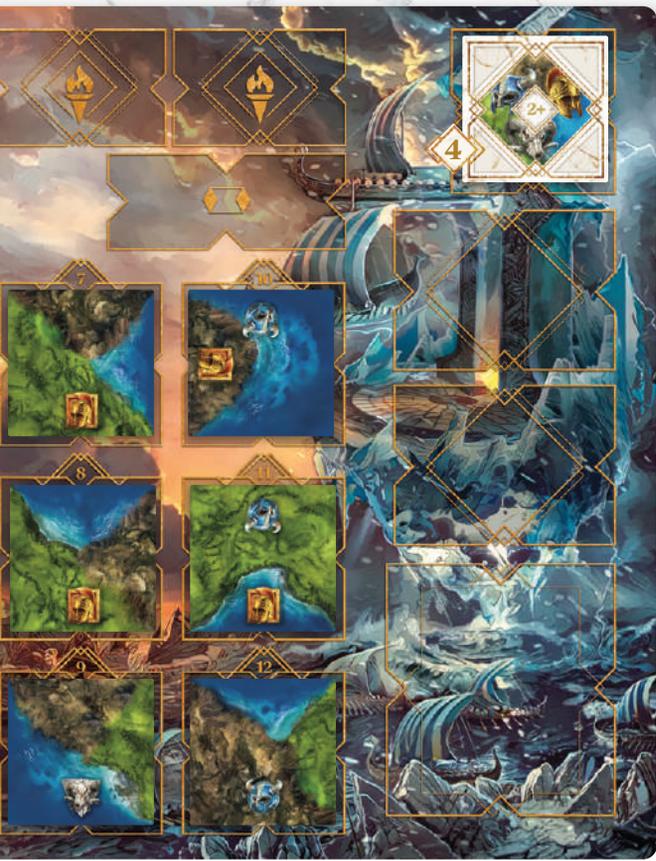
Каждый игрок выбирает **полубога**, за которого будет проходить кампанию, и получает коробку с его изображением и 6 кубиками внутри. На протяжении всей кампании игрок будет использовать выбранного полубога, его цвет, коробку и кубики.

Каждый игрок возвращает часть своих кубиков в коробку в зависимости от числа игроков.

◆ **2 игрока:** оставьте все 6 кубиков.

◆ **3 игрока:** уберите по 1 кубику (у каждого игрока остаётся 5 кубиков).

◆ **4 игрока:** уберите по 2 кубика (у каждого игрока остаётся 4 кубика).



На коробке полубога расположено:

- ◆ Ячейка для имени полубога (как в приложении).
- ◆ Ячейка для титулов (полученных в ходе кампании).

Наклейка 8.06

Наклейка 7.05

8

Откройте приложение, нажмите «Новая игра» или «Продолжить кампанию» и следуйте указаниям приложения.

9

Каждый игрок бросает все свои кубики.

◆ **Только в начале первого сценария:** результаты бросков определяют порядок хода. Игрок с наименьшей суммой значений на кубиках

ходит первым и получает фишку первого игрока . Далее игроки ходят по возрастанию суммы значений на кубиках. Если несколько игроков получили одинаковую сумму, они перебрасывают кубики, чтобы определить, кто ходит раньше. Советуем сесть в порядке хода по часовой стрелке.

◆ Игроки располагают брошенные кубики перед собой (не меняя их верхние грани). Это их **активные кубики**, которые можно использовать для выполнения действий.

Начиная со второго сценария, приложение будет само определять порядок хода.

Если игрок выбросил на кубике двойное значение, например «3/6» (наклейка с которым появилась на кубике после указания приложения), то он сам выбирает, какое из двух значений использовать.

## ВЫБОР ГЕРОЕВ

Наклейка 8.01

## О ПРИЛОЖЕНИИ

После подготовки сценария на экране появятся 3 основных раздела: «Сканировать или ввести», «Милость богов», «Задания».

Каждый раз, когда вы исследуете квадрат местности с наклейкой локации (например, ) , вы переходите в соответствующий раздел в приложении:

 Нажмите на значок «Сканировать или ввести», чтобы отсканировать наклейку и продвинуться по сюжету.

 Нажмите на значок «Милость богов», чтобы посмотреть, сколько очков милости набрал каждый игрок.



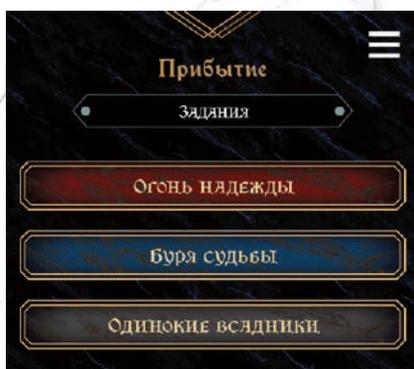
Нажмите, чтобы отсканировать наклейку.

Ручной ввод: нажмите, чтобы ввести номер локации вместо сканирования.

Каждый раз, когда вы выполняете задание сценария , делайте следующее:



Нажмите на значок «Задания», чтобы увидеть задания текущего сценария.



Доступные задания сценария. Нажмите на задание, чтобы перейти к его подробностям.



Милость греческих богов

Милость скандинавских богов

Общая милость



## ОЧКИ МИЛОСТИ И ЛЮБИМЦЫ ПАНТЕОНОВ

Очки милости, которые вы получаете в ходе кампании, учитываются в приложении в столбце **общей милости**. В рамках одного сценария игрок может заработать милость греческих богов, скандинавских богов и общую милость. В конце сценария, после распределения очков милости, игрок, набравший больше всего очков милости одного из пантеонов, становится его **любимцем** (с этого момента и в следующем сценарии). Любимцы пантеонов определяются в конце каждого сценария и могут получить определённые преимущества.

**Один игрок не может** быть любимцем сразу двух пантеонов. Если в конце сценария в обоих пантеонах лидирует один и тот же игрок, то он выбирает, любимцем какого из них стать. Невыбранный пантеон остаётся без любимца в следующем сценарии.

Любимцем пантеона может стать только **1 игрок с наибольшим числом очков милости этого пантеона**. Если в одном пантеоне лидирует сразу несколько игроков, пантеон остаётся без любимца в следующем сценарии.

Наконец, добавьте очки милости пантеонов каждого игрока к значению его общей милости. Затем очистите столбцы милости греческих и скандинавских богов.



**Пример.** Анна (зелёный цвет) лидирует в столбце милости греческого пантеона с 7 очками милости. На втором месте Максим (синий цвет) с 5 очками, а на третьем — Зоя (фиолетовый) с 2 очками. Любимцем пантеона становится Анна, поскольку у неё наибольшее число очков милости греческих богов.



В столбце милости скандинавского пантеона у Зои и Максима по 7 очков, у остальных игроков 4 и меньше. Поскольку лидируют сразу 2 игрока, скандинавский пантеон остаётся без любимца.

Наконец, очки из столбцов милости греческого и скандинавского пантеонов прибавляются к значению общей милости игрока, а первые два столбца обнуляются.

## ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов. В каждом из них игроки делают по 1 ходу в установленном порядке. Первым ходит игрок с фишкой первого игрока.

### ПОРЯДОК ХОДА

В свой ход игрок **должен** выполнить 1 основное действие и **может** выполнить 1 действие полубога (до или после основного действия).

*В первом сценарии вам будут доступны только основные действия. Действия полубогов откроются позже!*

### КОНЕЦ ИГРЫ

Если кто-то из игроков завершает составление своей карты (её схема определяется сценарием), партия заканчивается в конце раунда (после того как все сделают одинаковое число ходов).

Но если все игроки 2 хода подряд **отдыхали**, партия завершается немедленно (без окончания раунда). Финальный подсчёт очков проводится в приложении.



## ОСНОВНОЕ ДЕЙСТВИЕ: ИССЛЕДОВАНИЕ

Используйте кубики, чтобы забрать с игрового поля квадрат местности и добавить к своей карте игрока.

**Исследование** проходит в несколько шагов.

- 1 Возьмите 1 или несколько **активных кубиков** (которые лежат перед вами).
  - ◆ Как угодно **сложите** и/или **вычтите** значения выбранных кубиков. Получившееся **итоговое значение** должно быть положительным.
- 2 Заберите квадрат местности из ячейки с номером, совпадающим с получившимся значением выбранных кубиков. Положите использованные кубики в освободившуюся ячейку.
- 3 Добавьте полученный квадрат местности к своей карте игрока (по правилам составления карты на с. 11).

**Пример.** При выборе кубиков со значениями «5» и «2» можно получить итоговое значение «7» ( $5 + 2 = 7$ ) или «3» ( $5 - 2 = 3$ ).



**Пример.** Чтобы забрать квадрат из ячейки 7, можно использовать кубики со значениями «6» и «1» ( $6 + 1 = 7$ ).

**Пример.** Чтобы забрать квадрат из ячейки 10, можно использовать кубики со значениями «2», «6» и «6» ( $6 + 6 - 2 = 10$ ).

### ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ КУБИКИ

Размещённые на игровом поле кубики больше нельзя использовать для дальнейших действий. Их можно вернуть в активное состояние с помощью действия «Отдых» (с. 12).

Наклейка 8.02

## КВАДРАТЫ МЕСТНОСТИ

На всех квадратах местности есть 2-3 типа ландшафта:

- ◆ Равнины.
- ◆ Горы.
- ◆ Море.

Квадраты местности делятся на 2 основные группы:



- ◆ Квадраты с символами фракций, на которых есть 1-2 символа фракций.



**Викинги**



**Греки**



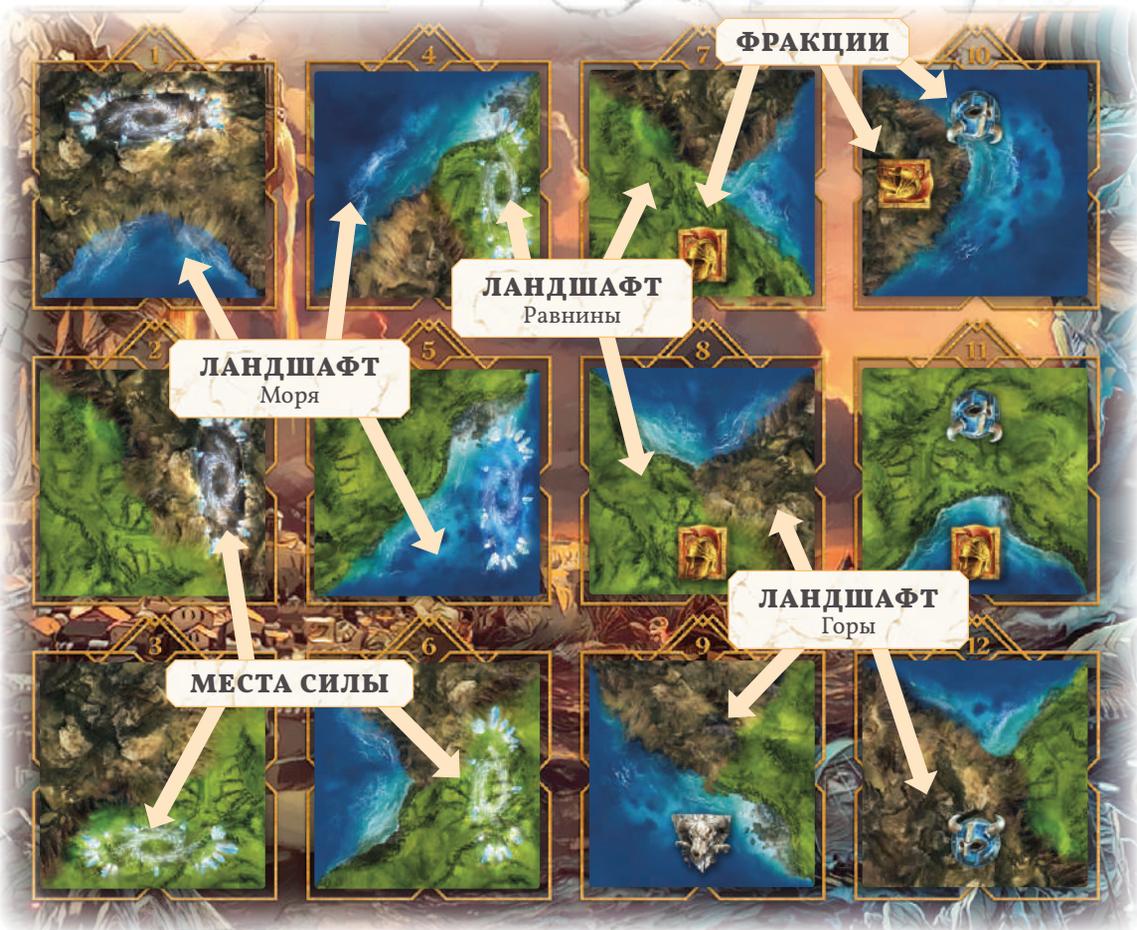
**Варвары**



- ◆ Квадраты с местами силы, на которых есть 1 место силы и нет символов фракций.



**Место силы**



## КАРТА ИГРОКА

Карта игрока обычно включает в себя до 16 **видимых** квадратов местности, расположенных по схеме 4×4. Указания в приложении и на наклейках с правилами могут изменить схему составления карты.

Первый квадрат можно разместить где угодно. Начиная со **второго** располагаемого квадрата, соблюдайте следующие правила:

- ◆ каждый новый квадрат должен касаться уже расположенного квадрата одной из сторон (не по диагонали);
- ◆ квадраты можно соединять только сторонами с одинаковым ландшафтом;
- ◆ ваша карта игрока не должна выходить за рамки схемы 4×4 — в одном ряду по горизонтали или вертикали нельзя расположить 5 квадратов, если это не предусмотрено особыми правилами.

До размещения второго квадрата вы можете повернуть первый как хотите. После размещения квадраты вращать нельзя.

## НАДСТРОЙКА



Когда вы добавляете к своей карте новый квадрат, можете **разместить его поверх** уже расположенного. Предыдущий квадрат перестаёт быть видимым.

- ◆ Ландшафт смежных сторон квадратов всегда должен совпадать. Тип ландшафта и символы накрытого квадрата больше не учитываются.
- ◆ Поверх каждого квадрата можно надстроить не больше 1 нового.
- ◆ Нельзя разместить новый квадрат поверх квадрата, на котором есть игровые компоненты, кроме наклеек.

**Пример.** Карта Анны состоит из 6 квадратов. Получив 7-й квадрат, который изображён сверху, она может разместить его в любой ячейке с надписью «**ДА**».

**А:** на квадрате есть нужный тип ландшафта, но Анна не может разместить его здесь, потому что выйдет за рамки схемы 4×4.

**Б:** здесь этот квадрат нельзя разместить так, чтобы ландшафт смежных сторон совпадал.

**В:** нет смежных сторон с уже размещёнными квадратами.

Если Анна хочет надстроить квадрат поверх уже имеющегося, она может разместить его в ячейках с надписью «**Надстройка**».

	<b>В</b>	<b>ДА</b>	<b>В</b>		
<b>В</b>	<b>Б</b>	НАДСТРОЙКА	<b>ДА</b>	<b>ДА</b>	<b>В</b>
<b>А</b>	НАДСТРОЙКА	НАДСТРОЙКА	НАДСТРОЙКА	НАДСТРОЙКА	<b>А</b>
<b>В</b>	<b>ДА</b>	<b>ДА</b>	НАДСТРОЙКА	<b>Б</b>	<b>В</b>
	<b>В</b>	<b>В</b>	<b>ДА</b>	<b>В</b>	

## ЗОНЫ

**Зона** — это единый ландшафт, занимающий 2 и более смежных квадрата. Чтобы создать зону, соедините несколько квадратов сторонами с одним ландшафтом.

Есть 3 типа зон:



**Равнинная зона**



**Морская зона**



**Горная зона**



**Любая зона.** Этот символ можно увидеть на некоторых картах заданий и богов. Он означает, что для выполнения условия с таким символом подойдёт любой тип зоны.



**Равнинный ландшафт**



**Морской ландшафт**



**Горный ландшафт**

**Ландшафт** может быть представлен на 1 квадрате или быть частью зоны.



На этой карте есть горная зона из 2 квадратов, равнинная зона из 5 квадратов, морская зона из 3 квадратов и морская зона из 2 квадратов.

## ОСНОВНОЕ ДЕЙСТВИЕ: ОТДЫХ

Отдых позволяет вернуть использованные кубики в активное положение. Отдых проходит в несколько шагов.

1a

16

Возьмите **все** свои кубики (**использованные и активные**) и бросьте их, а затем положите перед собой выпавшими гранями вверх. Они снова активны.

Отдохнуть можно в любой свой ход, вне зависимости от того, сколько у вас осталось активных кубиков.

1б

1г

**Наклейка 7.07**

2

Наклейка 8.05

Заполните квадратами местности все ячейки на игровом поле, с которых убрали кубики, в порядке возрастания их номеров.

- ◆ Ячейки 1–6 заполните верхними квадратами стопки с символом .
- ◆ Ячейки 7–12 заполните верхними квадратами стопки с символом .

*Если в нужной стопке не осталось квадратов, берите их из второй стопки.*

*Всякий раз, когда вам нужно заполнить квадратами местности ячейки игрового поля или заменить квадрат местности на поле квадратом из стопки, берите их из соответствующей стопки. Брать квадраты из другой стопки можно, только если нужная закончилась.*

**Наклейка 8.04**

## НАКЛЕЙКИ НА КУБИКИ

Если в ходе игры вы получаете указание нанести наклейку на кубик, сделайте это по правилам ниже.

Нанесите наклейку на **любую** грань **любого** своего кубика (активного или использованного). Если на этой грани уже есть наклейка, уберите её, перед тем как заменить её новой.

◆ Кубик после этого **не перебрасывается** (верните его на место той гранью вверх, которая была изначально). Если вы нанесли наклейку на верхнюю грань кубика, её новое значение сразу же вступает в силу.

## ДЕЙСТВИЕ ПОЛУБОГА

В свой ход вы **можете** выполнить 1 действие полубога до или после основного действия. Нельзя выполнить действие во время незавершённого другого действия. Некоторые действия полубогов можно выполнить только в сочетании с определённым основным действием.

### Доступные действия полубогов

*Наклейка 11.01*

Некоторые эффекты позволяют **обновить** использованные кубики. Чтобы обновить кубики, возьмите их с игрового поля, бросьте и положите к активным кубикам. Немедленно заполните опустевшие ячейки игрового поля новыми квадратами местности.

Если несколько игроков обновляют кубики одновременно, начните с игрока, который сейчас ходит, и продолжите в порядке хода.

*Забрав кубики из ячейки игрового поля, немедленно заполняйте её квадратом местности. Это правило отличается от действия «Отдых», когда вы заполняете опустевшие ячейки в порядке их нумерации после переброса всех кубиков.*

Наклейка 10.03

Наклейка 6.04

## ЗАДАНИЯ

Карты заданий раскрываются в начале каждого сценария. Игрок, первым выполнивший задание, получит очки милости указанного пантеона. Каждое задание могут пытаться выполнить сразу все игроки, но лишь тот, кто сделает это первым, получит награду и сделает описанное ниже.



Если на знамени указаны оба пантеона  , вы либо сами выберете, милость какого из них получить, либо итог выполнения задания определит один из пантеонов. В любом случае вы получите милость только 1 пантеона.

**Символ титула.** Если на карте задания есть символ титула , то выполнивший его игрок становится носителем титула локации! Больше о носителе титула вы узнаете на с. 16.

*Сюжетные решения, которые вам приходится принимать при выполнении некоторых заданий, навсегда изменяют мир игры!*

## ЕСЛИ ВЫ ПЕРВЫМ ВЫПОЛНИЛИ ЗАДАНИЕ

- 1 Нажмите на значок «Задания» внизу экрана.
- 2 Нажмите на название выполненного задания.
- 3 Выберите полубога, который выполнил задание.
- 4 Следуйте дальнейшим указаниям приложения.
- 5 Если иное не сказано в приложении, уберите карту выполненного задания в коробку Тартара.

*Если игрок одновременно выполняет 2 или более задания (или одновременно исследует квадрат с локацией и выполняет 1 задание или больше), игрок сам выбирает, в какой последовательности применять их эффекты. Полностью закончите одно выполнение задания или исследование, прежде чем приступать к следующему.*

# НАКЛЕЙКИ

В игре вам встретится несколько типов наклеек:

◆ ФРАКЦИИ

◆ СКАНИРУЕМЫЕ  
ЛОКАЦИИ И ТИТУЛЫ



Наклейка 7.04

◆ АРТЕФАКТЫ

## НАКЛЕЙКИ ФРАКЦИЙ

Изображают символы существующих в игре фракций:



Наклейка 7.06

## СКАНИРУЕМЫЕ ЛОКАЦИИ



Эти наклейки представляют локации, которые вы можете посетить, исследуя квадраты местности. Каждый раз, когда вы исследуете квадрат с наклейкой локации, вы должны отсканировать её (или ввести её номер в приложении) и прочесть фрагмент сюжета на экране.

*Отсканировать локацию можно только при **исследовании** квадрата местности с наклейкой, а не тогда, когда вы наносите эту наклейку.*

Наклейки локаций появляются в разные моменты игры (обычно после принятия важных сюжетных решений и выполнения заданий).

## Титулы и носители титулов

Многие локации связаны с титулами . Если вы наносите на квадрат местности наклейку локации, связанной с титулом, вы становитесь **носителем титула** этой локации до конца кампании. У носителя титула есть особая связь с его локацией. Вы получаете награду каждый раз, когда любой игрок исследует квадрат с локацией, носителем титула которой вы являетесь. Если другой игрок отсканирует локацию, с которой связан ваш титул, то награду получает и он, и вы (в ход этого другого игрока). При получении титула нанесите его наклейку на ячейку для титулов на передней стороне коробки вашего полубога.



*Наклейка 10.01*

## АРТЕФАКТЫ



Артефакты можно получить в кузнице Велунда, а также в качестве награды локаций или заданий.



В начале кампании у каждого игрока есть 2 доступные ячейки артефактов на задней стороне коробки полубога. Если вы берёте наклейку артефакта из кузницы Велунда, вы **обязаны** нанести её на свою коробку полубога: на пустую ячейку артефактов или поверх другой наклейки артефакта (полностью закрыв её).

Если вы берёте наклейку артефакта в качестве награды, вы **можете** нанести её на свою коробку полубога (по тем же правилам).

Некоторые артефакты можно улучшать. В верхней части таких наклеек есть ячейка улучшения (золотой круг).

Каждый раз, когда срабатывает эффект артефакта или вы получаете возможность применить его в качестве награды (за выполнение задания, исследование локации и т. п.), вы **можете** его использовать. Его всегда **можно** использовать частично. Например, если эффект позволяет перебросить 2 кубика, вы вправе перебросить 2 кубика, 1 или ни одного.

## НАКЛЕЙКИ НА КВАДРАТЫ

На каждом квадрате есть 3 участка для символов. Это не конкретные места на квадрате, а максимально возможное число символов на нём.

◆  **Фракция** (любого типа) занимает **1** участок.

◆  **Место силы** занимает **2** участка.

◆  **Наклейка 9.03**

◆  Наклейка со **сканируемой локацией** занимает **1** участок, и её можно нанести только на квадрат с **видимым** местом силы.

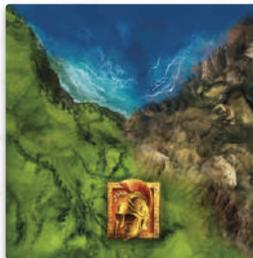
◆  **Наклейка 9.04**

◆  **Наклейка 7.01**

## Примеры:



Здесь есть участок для ещё **одного** символа фракции, но не для храма или локации, так как на квадрате должно быть место силы.



Здесь есть участки для двух символов фракций.



Здесь нет участка для символа фракции, а на место силы нельзя нанести храм из-за наклейки локации.

## Наклейка 11.05

### Нанесение наклеек

Наклейка должна находиться в пределах **1 ландшафта** на 1 квадрате местности. Наклейка не должна выходить за пределы квадрата местности или накрывать несколько ландшафтов.

**Если игра предписывает заменить наклейку новой**

Сначала уберите старую наклейку, а затем нанесите новую на тот же участок.

Наклейка не должна закрывать никакую часть другой наклейки или символа (если нет правила, допускающего это).

Не сканируйте наклейки сразу после нанесения (делайте это, когда кто-то **исследует** квадрат с этой наклейкой).

### Если нанести наклейку невозможно

Если на квадраты местности вашей карты игрока невозможно нанести наклейку по правилам, вы должны нанести её на квадрат местности карты другого игрока (на свой выбор), соблюдая правила. Если её нельзя нанести и там, нанесите наклейку на любой квадрат местности на игровом поле, соблюдая правила. Если и это невозможно, по одному раскрывайте квадраты местности из любой стопки, пока не раскроете квадрат, на который можно нанести наклейку. Затем перемешайте эту стопку, а квадрат с наклейкой положите под неё.

# ЧУДОВИЩА

*Наклейка 11.02*

*Наклейка 6.01*

*Наклейка 9.01*

## ГЕРОИ

*Наклейка 7.09*

*Наклейка 6.03*



## КАРТЫ БОГОВ



В ходе кампании вы повстречаете разных богов из враждующих пантеонов. У каждого из них свои планы, представленные личными целями. Если вы поможете богам в достижении этих целей, они наградят вас очками милости и признанием своего пантеона.

Каждая карта бога относится к одному из двух соперничающих пантеонов. В первом сценарии вы повстречаетесь с Геей и Имиром. Вы можете помочь им достичь их целей, чтобы получить очки милости. Как правило, для этого придётся соперничать с другими игроками за зоны с определённым ландшафтом или символы фракций. Очки за цели каждого бога начисляются отдельно.

**Больше всего.** У вас должно быть **больше всех зон указанного ландшафта**. Помните, что зона располагается минимум на 2 квадратах местности.

**Крупнейшая.** У вас должна быть **самая крупная зона указанного типа** (располагающаяся на **наибольшем числе квадратов местности**). У вас может быть любое число зон этого типа, но для достижения цели учитывается только крупнейшая.

### Награды за достижение цели бога зависят от числа игроков

**3–4 игрока:** игрок, достигший цели бога, получает милость **I**, игрок на втором месте получает милость **II**.

**2 игрока:** игрок, достигший цели бога, получает милость **II** (милость **I** никто не получает).

### Спорные ситуации

Любые ничьи разрешаются следующим образом:

- ◆ если несколько игроков претендуют на 1-е место, все они получают полную награду за 1-е место, а награда за 2-е место не присуждается;
- ◆ если 1-е место занял единственный игрок, а на 2-е место претендует несколько участников, все эти претенденты получают полную награду 2-го места.

Наклейка 7.08

Наклейка 8.03

## КОНЕЦ ИГРЫ

Когда кто-то из участников составил свою карту игрока (выполнил исследование, чтобы выложить последний квадрат местности), партия заканчивается в конце раунда (когда все сделают равное число ходов). Однако если все игроки 2 хода подряд отдыхали, партия заканчивается немедленно.

*К концу сценария не все могут успеть составить свою карту игрока. Задания с невыполненными условиями не приносят наград, даже если на них есть маркеры полубогов.*

Чтобы перейти к концу игры, нажмите кнопку «Закончить сценарий» в приложении. Отметьте, кто из игроков достиг целей богов (чтобы распределить очки милости, см. подробнее на с. 23). После этого вы узнаете, чем закончился сценарий.

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ МИЛОСТИ

### 1 Очки за составленные карты

◆ Каждый, кто успел составить свою карту игрока, получает 1 очко общей милости.

### 2

Наклейка 7.02

### 2a

Наклейка 7.03

### 3 Боги

◆ Очки за каждого бога начисляются по-своему. Игроки, которые выполнили условие карты бога лучше прочих, получают 2 очка милости его пантеона.

*В первом сценарии очки милости можно получить только за двух богов. В последующих их будет 4 и больше. Порядок подсчёта очков за достижение целей богов определяет приложение.*

- ◆ Игроки на 2-м месте за достижение цели бога получают 1 очко милости его пантеона. За 3-е и 4-е место очки не предусмотрены.

**При игре вдвоём:** 1-е место приносит 1 очко милости, 2-е место — ничего.

**Ничья:** если несколько игроков претендуют на 1-е место, они получают 2 очка милости, а **награды за 2-е место нет.**

**При игре вдвоём:** оба игрока получают 1 очко милости.

Если 1-е место занял единственный игрок (получив 2 очка милости), а на 2-е место претендует несколько участников, все эти претенденты получают 1 очко милости.

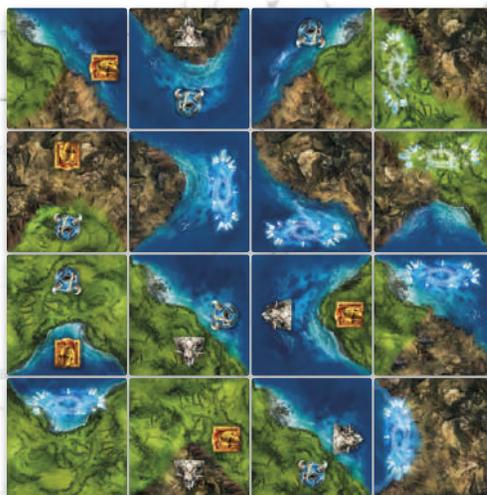
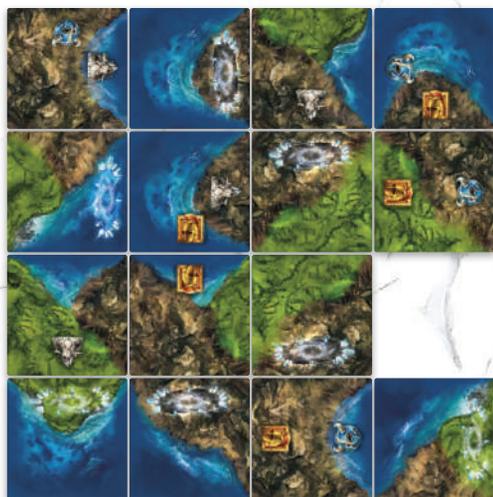
*Нельзя получить очки милости за достижение цели бога, если у вас нет требуемого на карте бога (на вашей карте игрока нет указанных символов, зон и т. п.).*

## 1 Пример подсчёта очков за составление карты игрока

Зоя закончила игру, добавив к своей карте игрока последний квадрат местности в схеме 4×4. За полностью завершённую карту игрока она получает 1 очко общей милости.

На карте Зои расположены:

- ◆ 3 морские зоны (из 9, 2 и 2 квадратов);
- ◆ 3 равнинные зоны (из 6, 3 и 2 квадратов);
- ◆ 3 горные зоны (из 3, 3 и 2 квадратов).



Анна не завершила свою карту игрока (поэтому не получает 1 очко общей милости). На её карте расположены:

- ◆ 4 морские зоны (из 6, 2, 2 и 2 квадратов);
- ◆ 2 равнинные зоны (из 4 и 2 квадратов);
- ◆ 4 горные зоны (из 5, 4, 2 и 2 квадратов).

Филипп не завершил карту игрока (поэтому не получает 1 очко общей милости). На его карте расположены:

- ◆ 2 морские зоны (из 4 и 3 квадратов);
- ◆ 1 равнинная зона (из 9 квадратов);
- ◆ 3 горные зоны (из 5, 2 и 2 квадратов).



2

Наклейка 10.02

3

### **Подсчёт очков за Гею и Имира (продолжение примера для 3 игроков)**

#### **Подсчёт очков за Гею**

**Больше** всех морских зон у Анны, она получает 2 очка милости греческого пантеона, а Зоя — 1 очко за 2-е место.

**Больше** всех горных зон у Анны, она получает 2 очка милости греческого пантеона. Зоя и Филипп делят 2-е место, получая по 1 очку милости греческого пантеона.

#### **Подсчёт очков за Имира**

За **крупнейшую** морскую зону Зоя получает 2 очка милости скандинавского пантеона, а Анна — 1 очко за 2-е место.

За **крупнейшую** горную зону Анна и Филипп получают по 2 очка милости скандинавского пантеона, поскольку оба претендуют на 1-е место. Награды за 2-е место нет.

В итоге:

- ◆ Анна: 4 очка милости греческого пантеона и 3 скандинавского;
- ◆ Зоя: 2 очка милости греческого пантеона и 2 скандинавского;
- ◆ Филипп: 1 очко милости греческого пантеона и 2 скандинавского.

После окончания подсчёта очков вы можете сразу перейти к следующему сценарию или убрать игру в коробку. Приложение автоматически сохраняет ваш прогресс, поэтому следить за изменениями самостоятельно не нужно. Если вы решаете убрать всё в коробку, возьмите все компоненты, принадлежащие игроку в конце сценария, и положите их в коробку его полубога. Если не сказано иное, квадраты местности игрокам не принадлежат.

При возобновлении игры приложение запустится с момента последнего сохранения. Кроме того, приложение автоматически загрузит следующий сценарий кампании.

## НЕ ЧИТАЙТЕ ДАЛЬШЕ, ПОКА ПРИЛОЖЕНИЕ НЕ ПРЕДПИШЕТ ИЗУЧИТЬ КОНКРЕТНЫЙ РАЗДЕЛ!

### 1 АРТЕФАКТЫ



В некоторых сценариях вы можете получить наклейки с особыми эффектами и способностями для их обладателей. Наклейки артефактов можно получить, посетив кузницу Велунда действием полубога, а также в качестве награды за задания и битвы богов.

Некоторые артефакты можно улучшать в ходе кампании. Если на наклейке артефакта есть пустая ячейка улучшения, его можно улучшить, используя эффект «Улучшение артефакта». Его обычно можно получить в качестве награды за исследование локации или выполнение задания. На наклейке может быть только 1 ячейка улучшения или не быть вообще.

Наклейки артефактов можно наносить только на предназначенные для них доступные ячейки на задней стороне коробки полубога.

**X→Y** значит, что каждый X можно использовать как Y.

**Пример.** → значит, что если у вас есть , то их можно использовать как или или .

**X=Y** значит, что X и Y взаимозаменяемы.

**Пример.** = значит, что если у вас есть , то их можно использовать как или или .

### 2 СКАНИРУЕМЫЕ ЛОКАЦИИ



В ходе кампании в игре появятся локации. Локации представляют собой сканируемые наклейки с номерами. Номер локации можно ввести в приложении вместо сканирования наклейки. Также он соответствует номеру титула этой локации.

### 3 ПОЛУЧЕНИЕ И СКАНИРОВАНИЕ НАКЛЕЕК ЛОКАЦИЙ

При получении наклейки локации немедленно нанесите её на квадрат местности своей карты. Следуйте правилам нанесения наклеек (с. 18–19). Каждую локацию можно отсканировать 1 раз за сценарий, когда игрок **исследует её квадрат. Не сканируйте наклейки сразу после нанесения на квадрат местности!** После сканирования локации игроку, который исследует её квадрат местности, будет предложен сюжетный выбор. Результат этого выбора может изменить локацию и даже уничтожить её!

*Исследование квадрата местности с локацией может принести различные награды: обновление кубиков, улучшение артефактов, наклейки на кубики и другое.*

### 4 КВАДРАТЫ МЕСТНОСТИ



Есть 2 типа квадратов местности: с **местами силы** и **символами фракций** . Они разделены на 2 стопки и занимают свои отдельные ячейки на игровом поле. При исследовании квадрата местности основным действием игрок должен добавить этот квадрат к своей карте по правилам действия «Исследование».

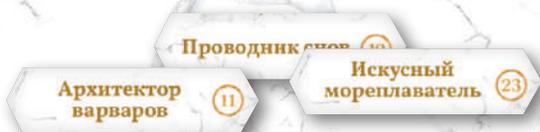
### 5 ПЕРВЫЙ КВАДРАТ МЕСТНОСТИ

Первый квадрат местности вашей карты игрока можно повернуть и разместить, как вы хотите.

## 6 КВАДРАТЫ МЕСТНОСТИ ПОЛУБОГОВ

В ходе кампании каждый игрок может получить **1 особый квадрат местности полубога**. Положите его в коробку своего полубога. В последующих сценариях, если у вас есть квадрат местности полубога, перед началом своего первого хода исследуйте этот квадрат, не тратя на это кубики: добавьте его на свою карту игрока и поместите на него своего героя, если есть.

## 7 ТИТУЛЫ



Некоторые локации (полученные за задания с символом **T** и в результате таких событий, как битва богов) приносят титулы. Номер наклейки титула всегда совпадает с номером наклейки локации, с которой он связан. Когда игрок получит титул, приложение подскажет, откуда взять и куда нанести наклейку. У игрока может быть неограниченное число титулов.

При исследовании квадрата с локацией (во время сканирования локации и принятия сюжетных решений) приложение называет носителем титула игрока с титулом этой локации.

Если захотите, попросите других игроков обратиться к вам по этому титулу.

## 8 НОСИТЕЛЬ ТИТУЛА

У носителя титула локации есть соответствующая наклейка титула (с таким же номером) на коробке полубога. При исследовании квадрата местности с локацией носитель её титула получает награду. Носитель титула получает награду вне зависимости от того, кто исследует квадрат местности с локацией. Но награда за самостоятельное исследование и исследование другим игроком может отличаться.

## 9 КУБИКИ



### 9.1 КУБИКИ ПАНТЕОНОВ

В конце второго сценария в игре появится 1 кубик греческого и 1 кубик скандинавского пантеонов. Любимец пантеона в конце сценария получает кубик этого пантеона, который сможет использовать в следующем сценарии. Если у пантеона нет любимца, кубик возвращается в коробку игры. Помните, что если претендентов на звание любимца пантеона несколько, то пантеон остаётся без любимца. Кубики пантеона перебрасываются по обычным правилам выполнения основного действия «Отдых» или применения особого эффекта кубика пантеона. Эти кубики можно использовать только в действии полубога «Использование кубика пантеона».

Если в текущей игре у пантеона нет любимца и кубика, его любимец определится в конце сценария по обычным правилам.

*Кубик пантеона нельзя потерять в ходе сценария. На него нельзя наносить наклейки, если чётко не указано иное (такое может произойти только после битвы богов).*

*На кубики пантеонов не действуют никакие игровые эффекты.*



### 9.2 КУБИКИ ПОЛУБОГОВ

В зависимости от числа игроков у каждого есть 4–6 кубиков полубога. Кубики полубогов — основной игровой ресурс. Они используются для выполнения основных действий и действий полубогов. Эти кубики можно улучшать за счёт наклеек.



### 9.3 КУБИК ПИФИИ

Это особый кубик, который может появиться в конце любого сценария, начиная со второго. Это обычный шестигранный кубик со значениями от 1 до 6. Кубик Пифии считается кубиком полубога для всех эффектов и действий, но на него нельзя наносить наклейки. В конце каждого сценария игроки выясняют, выполнил ли кто-то условия получения кубика Пифии: если на последнем

месте по очкам **общей милости** только один игрок и он на 5 очков или больше отстаёт от игрока на 1-м месте, то этот отстающий игрок получает кубик Пифии. В начале следующей партии он бросает кубик Пифии вместе со своими кубиками полубога.

*Если на последнем месте несколько игроков или разница с 1-м местом меньше 5 очков, то кубик Пифии никто не получает (верните его в коробку).*

## 10 ДЕЙСТВИЯ ПОЛУБОГОВ

В свой ход игрок **должен совершить 1 основное действие** («Исследование» или «Отдых») и **может совершить 1 действие полубога** до или после основного. Некоторые действия полубогов требуют основного действия «Отдых». В остальном действия полубогов не зависят от основных действий.

### 10.1 ПОЛУЧЕНИЕ НАКЛЕЙКИ АРТЕФАКТА ИЛИ НАКЛЕЙКИ НА КУБИК

**Только если в этот ход вы выбрали основное действие «Отдых»**, вы можете использовать 1 активный кубик, чтобы посетить кузницу Велунда или Гефеста и получить там 1 наклейку.

Полученную наклейку расположите по правилам ниже.

#### 10.1.A ПОЛУЧЕНИЕ НАКЛЕЙКИ АРТЕФАКТА У ВЕЛУНДА

*Если вы забрали артефакт из кузницы Велунда, вы **обязаны** нанести его на коробку своего полубога. Нельзя просто взять артефакт, чтобы сбросить его из игры.*

*Некоторые артефакты можно улучшить. Если вы наносите новый артефакт поверх улучшенного, его улучшение теряется.*

**Наклейка артефакта.** Нанесите её на коробку полубога, на свободную ячейку **или** поверх уже имеющегося артефакта (полностью его закрывая).

### 10.1.B ПОЛУЧЕНИЕ НАКЛЕЙКИ НА КУБИК У ГЕФЕСТА

Если вы получаете наклейку на кубик **до действия «Отдых»**, положите её рядом с собой. Вы обязаны нанести её **после** следующего броска всех кубиков (включая кубик, который использовали для получения наклейки).

Если вы получаете наклейку **после действия «Отдых»**, не перебрасывайте кубик, который использовали для получения наклейки.

**Наклейка на кубик.** Нанесите её на любую грань любого вашего кубика (даже если на ней уже есть наклейка). Можете нанести наклейку на верхнюю грань кубика или любую другую. Этот кубик может быть как активным, так и использованным. Его верхняя грань не меняется (не перебрасывайте его), и его состояние тоже (он остаётся активным или использованным).

### 10.2 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КУБИКА ПАНТЕОНА

Если у вас есть кубик пантеона, вы можете использовать его. После применения эффекта кубика пантеона положите его в зону использованных кубиков игрового поля.

*Каждый раз, когда вы заменяете или меняете местами квадрат игрового поля и квадрат из стопки, кладите все неиспользованные раскрытые и заменяемые квадраты **под низ их стопки** в любом порядке.*

*На кубик пантеона не действуют игровые эффекты, кроме эффекта «Задать значение» на самом **этом** кубике пантеона.*

**Перевернуть:** переверните один из ваших активных кубиков так, чтобы его нижняя грань стала верхней.

**Обновить:** возьмите 1 ваш использованный **кубик полубога** или **Пифии** (если есть), перебросьте его и положите к активным кубикам.

*Обновление — это не то же, что и действие «Отдых». Обновить кубик пантеона нельзя.*

**Реактивировать:** возьмите 1 ваш использованный **кубик полубога** или **Пифии** и верните к активным кубикам, не меняя его верхней грани.

**Задать значение:** установите любую верхнюю грань на этом кубике пантеона. Он остаётся активным.

**Поменять:** поменяйте местами два соседних по горизонтали или вертикали квадрата местности на игровом поле, на которых нет игровых компонентов, кроме наклеек.

**Переместить:** выберите любой квадрат своей карты игрока, который не разделит её на 2 или более части, и разместите его в любом другом месте своей карты игрока по обычным правилам, при желании повернув.

При этом вы не можете:

- ♦ перемещать надстроенный квадрат;
- ♦ размещать перемещаемый квадрат поверх другого;
- ♦ перемещать квадрат, на котором расположены игровые компоненты, кроме наклеек (фишки, фигурки, маркеры, квадраты).

#### 10.2.A КУБИК ГРЕЧЕСКОГО ПАНТЕОНА



**Перебросьте 2 кубика.** Используйте этот кубик, чтобы перебросить не более 2 ваших разных активных кубиков полубога по 1 разу.



**Переверните 1 кубик.** Используйте этот кубик, чтобы перевернуть 1 ваш активный кубик полубога.



**Обновите 1 кубик.** Используйте этот кубик, чтобы перебросить 1 ваш использованный кубик полубога и положить к активным.



**Переверните 2 кубика.** Используйте этот кубик, чтобы перевернуть не более 2 ваших активных кубиков полубога.



**Обновите 2 кубика.** Используйте этот кубик, чтобы перебросить не более 2 ваших использованных кубиков полубога и положить к активным.



**Обновите 1 горизонтальный или вертикальный ряд.** Обновите кубики всех игроков в одном вертикальном или горизонтальном ряду ячеек поля. Вы сами выбираете этот ряд. Все игроки должны обновить кубики этого ряда. Заполните опустевшие ячейки новыми квадратами местности.



**Реактивируйте 1 кубик.** Верните 1 ваш использованный кубик полубога к активным кубикам, не меняя его верхней грани (не перебрасывая его).



**Перебросьте любое количество ваших активных кубиков полубога.** Выберите кубики для переброса и бросьте все сразу.



**Задайте значение.** Выберите верхнюю грань этого кубика. Он остаётся активным.

#### 10.2.B КУБИК СКАНДИНАВСКОГО ПАНТЕОНА



**Поменяйте местами 2 соседних квадрата местности по горизонтали или вертикали в ячейках игрового поля.**



**Замените 1 квадрат на игровом поле на верхний квадрат соответствующей стопки (если она пуста, возьмите квадрат из другой стопки, но заменённый квадрат верните в ячейку его стопки).**



**Переместите квадрат в вашей карте игрока (вы можете изменить его расположение и повернуть).**

Расположить перемещаемый квадрат нужно по всем правилам действия «Исследование».



**Поменяйте местами 2 любых квадрата местности в одном горизонтальном или вертикальном ряду игрового поля, необязательно соседних.**



**Замените 1 квадрат на игровом поле на 1 из 2 квадратов, взятых из соответствующей стопки.** Заменённый и невыбранный квадраты положите под низ этой стопки. Если в нужной стопке только 1 квадрат, используйте только его. Если нужная стопка пуста, используйте 1 верхний квадрат другой стопки, но заменённый квадрат верните в ячейку его стопки.



**Выберите вертикальный или горизонтальный ряд.** Выберите любые квадраты в этом ряду и замените их квадратами из соответствующих стопок в порядке возрастания номеров ячеек. Заменённые квадраты положите под низ соответствующих стопок в любом порядке. Объявить, какие квадраты будут заменены, нужно до начала замены.



**Выберите квадрат местности на игровом поле.** На нём не должно быть наклейки локации. Затем назовите тип символа квадрата местности

(например, фракция: греки, викинги или варвары; место силы; храм; локация). По одному берите квадраты из соответствующей выбранному квадрату стопки, пока не раскроете квадрат с названным символом. Замените им выбранный квадрат. Заменяйте остальные раскрытые и заменяемый квадраты в соответствующие стопки. Если квадрата с названным символом в стопке нет, перемешайте все раскрытые квадраты и верните их в стопку; больше ничего не происходит.

 **2** **Возьмите 2 верхних квадрата из любой стопки на выбор.** Можете разместить 1 из взятых квадратов поверх другого квадрата на своей карте игрока (по обычным правилам надстройки). Невыбранный(-е) квадрат(ы) верните под низ соответствующей стопки.

 **Задайте значение.** Выберите верхнюю грань этого кубика. Он остаётся активным.

### 10.3 ДВИЖЕНИЕ ГЕРОЯ

Используйте кубик полубога или Пифии, чтобы передвинуть своего героя на **число зон вашей карты игрока**, равное значению кубика (или меньше). На квадрате, где герой остановится, поместите его на любой ландшафт. Считается, что герой находится на этом единственном ландшафте (неважно, сколько других типов ландшафта на этом квадрате).

Герой не может закончить движение на том же квадрате, откуда его начал. Иными словами, нельзя передвинуть героя на другой ландшафт того же квадрата.

### 10.4 БОЙ С ЧУДОВИЩЕМ

Используйте 1 или несколько кубиков, итоговое значение которых равно числу на свободной ячейке боя с чудовищем, и поместите в эту ячейку свой маркер полубога. В каждой ячейке боя может быть только 1 маркер.

### 10.5 ГРАНЬ С НЕКТАРОМ

 **3** Используйте кубик полубога, на верхней грани которого изображён нектар, чтобы обновить 2 **других** ваших кубика. Кубик с нектаром можно использовать и как обычный кубик полубога во время основного действия «Исследование», в этом случае используйте его значение.

## 11 ГЕРОИ

*Игрок может использовать в сценарии не больше 1 героя, если не сказано иное.*

### 11.1 ПРОМЕТЕЙ

Фракция Прометея **меняется** каждый раз, когда его фишка передвигается. Когда он впервые появляется в игре (на вашем первом исследованном квадрате), разместите маркер полубога над **любым** символом фракции на карте Прометея, чтобы отметить его текущую фракцию. При каждом движении Прометея (на любое число квадратов) вы **обязаны** перемещать маркер полубога на другую фракцию.



Прометей считается 1 символом своей текущей фракции для выполнения заданий, освящения храмов и подсчёта очков за достижение цели бога.

### 11.2 АТАЛАНТА

Выберите 1 квадрат по соседству с фишкой Аталанты (по горизонтали, вертикали или диагонали), как угодно поверните его и разместите в любой свободной ячейке по соседству с Аталантой (по горизонтали, вертикали или диагонали). Нельзя разместить квадрат поверх другого или выбрать надстроенный квадрат. Вы должны учитывать все обычные правила размещения (с. 11).



### 11.3 ПЕРСЕЙ

Каждый раз, когда в зоне, где находится Персей, появляется любое число символов фракций, обновляйте 1 кубик.



**Пример.** Вы нанесли наклейку фракции в зону с Персеем и поэтому обновляете 1 кубик. Позже вы добавили к зоне с Персеем ещё 1 квадрат с несколькими символами фракций, за что обновляете 1 кубик.

*Эффект героя срабатывает, даже если вы объединяете 2 отдельные зоны 1 типа в одну.*

### 11.4 ГЕРАКЛ

При исследовании квадрата, который вы разместите по соседству с фишкой Геракла (по горизонтали, вертикали или диагонали), можете уменьшить или увеличить цену этого квадрата (необходимое значение кубиков) на количество всех символов на этом квадрате. Сниженная цена не должна быть меньше 1. При этом учитываются все видимые символы на квадрате (изображённые и наклеенные), включая фракции, места силы, храмы и локации.



**Пример.** Вы хотите исследовать квадрат в ячейке **10** и разместить его по соседству с квадратом с Гераклом. На выбранном квадрате 3 символа, поэтому для его исследования можно использовать кубики с итоговым значением «7», «10» или «13».

*Места силы с нанесёнными поверх них наклейками с храмом не считаются видимыми и не учитываются. Место силы без наклейки храма или сам храм считаются за 1 символ, несмотря на то, что занимают 2 участка.*

### 11.5 ТЕСЕЙ

Каждый раз, когда вы освящаете храм на квадрате по соседству с фишкой Тесея (по горизонтали, вертикали или диагонали), обновляйте 1 кубик.



Каждый раз, когда вы освящаете храм на квадрате с Тесеем, обновляйте 2 кубика.

### 11.6 ОДИССЕЙ

Если ни один квадрат игрового поля нельзя разместить так, чтобы увеличить морскую зону, где находится Одиссей, вы можете в качестве **основного действия** выбрать одну из стопок и забрать из неё любой квадрат, который позволит увеличить морскую зону с Одиссеем. Исследуйте этот квадрат, используя 2 любых ваших активных кубика (поместите их в зону использованных кубиков игрового поля). Вы обязаны разместить полученный квадрат так, чтобы увеличить морскую зону с Одиссеем. Если в выбранной стопке нет подходящего квадрата, **не ищите** его в другой стопке. Вместо этого немедленно выполните любое другое основное действие.



Если на игровом поле **есть** квадрат, который может увеличить морскую зону с Одиссеем, эффект Одиссея в качестве основного действия использовать нельзя (даже если вам не хватает кубиков, чтобы исследовать этот квадрат).

## 12 ХРАМЫ



На некоторых квадратах есть **места силы**. Наклейку храма можно нанести только поверх места силы, полностью его закрыв. Храмы посвящены богам греческого и скандинавского пантеонов или богам варваров. Храм занимает 2 из 3 участков квадрата местности. Когда вы исследуете квадрат местности с местом силы, вы можете нанести на него доступную наклейку храма в рамках основного действия «Исследование». Если доступных наклеек храма нет, такой возможности нет.

- ◆ Как только игрок выполняет условие видимой наклейки храма на своей карте игрока, храм становится освящённым: разместите на нём маркер полубога.
- ◆ Если освящёнными становятся одновременно несколько храмов, игрок выбирает, в какой последовательности разместить маркеры.
- ◆ Если освящение храма активирует какие-либо эффекты для игрока, он выбирает, в какой последовательности их применить.

### ОСВЯЩЁННЫЙ ХРАМ

Чтобы освятить храм, нужно выполнить условие на его наклейке. При этом наклейка уже должна быть нанесена на квадрат вашей карты игрока и должна быть видима (не закрыта другой наклейкой или квадратом). Выполнив условие храма, разместите на наклейке маркер полубога. Квадрат с освящённым храмом нельзя закрыть другим квадратом и переместить. В конце сценария вы получите 1 очко милости за каждый освящённый храм: 1 очко милости греческого пантеона за каждый греческий храм, 1 очко милости скандинавского пантеона за каждый скандинавский храм и 1 очко общей милости за каждый варварский храм.

Освящённый храм остаётся таковым до конца сценария, даже если в ходе игры условия на его наклейке перестали соблюдаться.

## 13 НАНЕСЕНИЕ НАКЛЕЕК

Наклейка не может закрыть никакую часть другой наклейки или изображённого символа, если не сказано иное.

**Наклейки на кубики полубогов.** Вы можете нанести её на любую грань кубика полубога (даже если там уже есть наклейка). Перед тем как нанести наклейку на грань, где уже есть наклейка, уберите предыдущую. Нельзя нанести наклейки на кубик Пифии.

**Наклейки на кубики пантеонов.** Вы можете нанести её на любую грань кубика пантеона (даже если там уже есть наклейка). Перед тем как нанести наклейку на грань, где уже есть наклейка, уберите предыдущую.

**Наклейки локаций.** Вы можете нанести её только на квадрат с видимым местом силы. Не наносите наклейку локации поверх места силы. На квадрате не может быть больше 1 локации, и локация не может находиться на квадрате с храмом. Наклейка не должна выходить за границы одного ландшафта.

**Наклейки фракций.** Вы можете нанести её на ландшафте любого типа на любом квадрате местности. Она занимает 1 из 3 участков квадрата. Наклейка фракции не должна выходить за границы одного ландшафта.

## 14 ЧУДОВИЩА, ПРЕДСТАВЛЕННЫЕ ФИШКАМИ

### 14.1 ЦЕРБЕР

- ◆ Начинает партию на игровом поле, на пересечении ячеек **8, 9, 11 и 12**.
- ◆ Цербер охраняет окружающие его ячейки: игроки не могут исследовать и забирать квадраты с этих ячеек. В начале сценария Цербер охраняет 4 ячейки (8, 9, 11 и 12), но их число уменьшится, когда он **ослабеет**.
- ◆ После **каждого боя** с Цербером **перемещайте его** на пересечение любых других 4 ячеек, которые он будет охранять. На этих ячейках могут лежать квадраты местности или использованные кубики. **Ослабленный** Цербер двигается по-другому.
- ◆ Уберите Цербера из игры после того, как выполните задания 3 карт этого чудовища, он будет побеждён.



**Ослабление.** Цербер ослабевает после выполнения **каждого задания** его карт чудовища.

- ◆ После первого ослабления Цербер охраняет только 2 смежные ячейки. Передвигая его, располагайте его фишку между 2 соседними ячейками.
- ◆ После второго ослабления Цербер охраняет только 1 ячейку. Передвигая его, располагайте его в 1 любой ячейке.

### 14.2 ХИМЕРА

Химера начинает партию в ячейке **12** игрового поля, указывая змеиной головой на ячейку **11**. После каждого боя с Химерой перемещайте её в любую другую ячейку игрового поля, направив змеиную голову вдоль горизонтального или вертикального ряда. Затем Химера опалает все ячейки в направлении змеиной головы — 1 кубик из каждой ячейки становится **опалённым**. Кладите опалённые кубики на особую карту Химеры. Если в одной ячейке несколько кубиков, их владелец выбирает, какой из них станет опалённым.



**Опалённые кубики подчиняются правилам ниже.**

- I.** При следующем перебросе использованных кубиков не берите и не перебрасывайте **опалённые кубики** с карты Химеры.
  - II.** Затем переместите все свои опалённые кубики с карты Химеры в зону использованных кубиков игрового поля.
- ◆ К опалённым кубикам нельзя применять эффекты (артефактов, нектара, кубика пантеона, награды локации и другие).
  - ◆ После выполнения заданий всех карт Химеры уберите её фишку в коробку, а опалённые кубики перенесите в зону использованных кубиков игрового поля.

### 14.3 ГИДРА

- ◆ Гидра начинает партию в ячейке **8** игрового поля.
- ◆ Гидра охраняет свой квадрат и увеличивает стоимость 4 соседних с ним квадратов по горизонтали и вертикали на 4.



**Пример.** Если Гидра в ячейке **8**, исследование квадратов в ячейках **5, 7, 9 и 11** будет стоить **9, 11, 13 и 15** соответственно.

- ◆ После каждого боя с Гидрой вы **обязаны** сделать две вещи:

- I. Переместите Гидру в **любую другую** ячейку игрового поля.
- II. Переместите фишку Одиссея на своей карте игрока на любой соседний квадрат по горизонтали или вертикали.

- ◆ После выполнения заданий всех карт Химеры уберите её фишку в коробку Тартара.

#### 14.4 ЭХИДНА

- ◆ Каждый игрок берёт 1 карту Ехидны («Герой-легенда») и размещает случайную фишку чудовища (Ехидны, Гидры, Химеры или Цербера) на первом исследованном квадрате своей карты.
- ◆ После исследования вашего **второго квадрата местности** немедленно разместите на нём фишку своего героя.



*Чудовища каждого игрока действуют одинаково, тип фигурки (Ехидна, Гидра, Химера или Цербер) не имеет значения.*

- ◆ Связанные с квадратом игровые элементы (изображённые символы, наклейки, эффекты героев и т. д.) не действуют, пока на нём находится чудовище; считается, что на нём нет наклеек. Игрок может вступить в бой только со своим чудовищем.
- ◆ После каждого боя со своим чудовищем (и размещения в ячейке боя маркера полубога) немедленно передвигайте его **на 1 квадрат** в направлении, указанном ячейкой боя. Знак «/» означает «**или**». Каждую ячейку боя можно занять лишь 1 раз.

← / ↓	↑ / →		
5	6	7	8
12	11	10	9

*Если чудовище находится на квадрате с **храмом**, этот храм нельзя освятить (поскольку все элементы квадрата с чудовищем не действуют).*

**Пример.** Ячейка боя 7 вынуждает вас переместить чудовище на соседний квадрат вверх (на север) или вправо (на восток), как показано в таблице сверху.

## Правила движения чудовищ

Чудовища всех игроков действуют и движутся по одним правилам. Чудовище не может переместиться на квадрат с освящённым храмом или в ячейку без квадрата. Вы не можете выбрать ячейку боя, которая должна будет переместить чудовище, нарушая эти правила (в пустую ячейку или на освящённый храм).

Вы победите чудовище, как только накроете все ячейки боя на его карте. Уберите его фишку со своей карты игрока.

## СИМВОЛЫ И НАКЛЕЙКИ

### 15 ФРАКЦИИ. ГРЕКИ, ВИКИНГИ И ВАРВАРЫ



Символы фракций представляют 3 фракции игрового мира. Большинство из них изображены на квадратах местности, но есть и наклейки, которые можно получить в результате события или выполнения задания. Наклейка фракции равноценна изображённому символу фракции. Символы фракций нужны для выполнения заданий и достижения целей богов.

### 16 ФРАКЦИИ. УНИВЕРСАЛЬНЫЙ СИМВОЛ



Универсальный символ можно встретить на особых квадратах местности полубогов. Он считается символом любой фракции (греков, викингов, варваров) для каждого эффекта (но одновременно только 1 символом). Например, если вам нужны 3 символа греков и 3 викингов, чтобы освятить храм, универсальный символ можно учесть как 1 символ греков или 1 символ викингов (но не как оба). Один и тот же универсальный символ можно использовать как символ разных фракций за один ход для разных эффектов (например, для освящения храма и выполнения задания).

## 17 МЕСТО СИЛЫ



На некоторых квадратах местности есть места силы. Они занимают 2 участка квадрата из 3. Наклейку храма можно нанести только поверх места силы (закрыв его). Так место силы превращается в храм и перестаёт быть местом силы.

## 18 СИМВОЛ ТИТУЛА



Игрок может получить наклейку титула за выполнение задания. Номер титула совпадает с номером локации, с которой он связан.

## 19 ЗОНЫ И ЛАНДШАФТЫ

◆ **Ландшафты** — разные участки 1 квадрата местности. Ландшафт бывает **морским** , **равнинным** , **горным**  и **универсальным**  (ландшафт любого из 3 типов).

◆ **Зоны** — ландшафт 1 типа на карте игрока, который продолжается на 2 и более квадратах местности. Зоны бывают **морскими** , **равнинными** , **горными**  и **универсальными**  (зона любого из трёх типов).

*Зона может и не быть «закрытой»: необязательно, чтобы по соседству с каждым её краем располагался квадрат.*

◆ **Зона** протяжённостью X и более квадратов.

◆ **Маркер полубога.**

У каждого игрока есть 18 маркеров полубога соответствующего цвета. Эти маркеры размещаются на картах героев, чудовищ, богов и заданий, чтобы отмечать события в игре и достижения участников. Число маркеров не ограничено 18. Если игрок использовал все свои маркеры, можете заменить их любыми другими предметами.

◆ **Символ артефакта** обозначает ячейки артефактов, артефакты в качестве награды и другое.



◆ **«Больше всего» и «крупнейшая».**

Условия «больше всего X» и «крупнейшая X» можно встретить на картах богов обоих пантеонов. **Больше всего** означает наибольшее число чего-то.

**Пример для условия «больше всего».**

*Богиня Гея приносит очки тому, у кого больше всего морских зон и больше всего горных зон. Игрок с 3 морскими зонами опережает игрока с 2 морскими зонами. Размер зон не имеет значения, только их количество.*

**Пример для условия «крупнейшая».**

*Бог Имир приносит очки за крупнейшую морскую зону и крупнейшую горную зону. Поэтому игрок, чья морская зона охватывает 5 квадратов, опережает игрока с 2 морскими зонами протяжённостью в 4 квадрата. Число морских зон не имеет значения.*

## 20 ХРАМ

Храм может быть посвящён скандинавским, греческим или варварским богам. Наклейки храмов могут быть доступны с начала сценария. Тогда у игроков появится возможность наносить их на свои квадраты местности (во время или в конце сценария). У каждого храма свои условия освящения. После выполнения этих условий обозначьте, что храм освящён, маркером полубога. Храм занимает 2 участка квадрата из 3.

## 21 ЧУДОВИЩА

Чудовища в сценарии всегда представлены соответствующей картой и иногда фишкой. На картах чудовищ указаны условия боя с чудовищем и победы над ним. У чудовищ с фишками есть особые эффекты и правила.

## 22 НАКЛЕЙКИ НА КУБИКИ ПОЛУБОГОВ

Это круглые наклейки, которые можно нанести на кубик полубога, чтобы улучшить его. На таких наклейках может быть или одно число, например «3», «5», «11», или несколько, например «3/5», «2/11», «1/3/5», или символ особого действия. Знак «/» указывает, что при использовании этой грани кубика вы выбираете **одно** из её значений.

23

## ОСОБЫЕ НАКЛЕЙКИ НА КУБИКИ



**Огонь.** Если вы выбросили на кубике этот результат, переверните его противоположной гранью вверх. **Вы не можете нанести наклейки огня на две противоположные грани одного кубика!**



**Мечи.** Если этот результат кубика используется **в бою с чудовищем**, считайте его любым значением. В других случаях это грань со значением «2/4».



**Нектар.** Этот результат кубика можно использовать **в качестве действия полубога** «Обновить 2 кубика». В других случаях это грань со значением «3».

24

## НАКЛЕЙКА НА КУБИК ПАНТЕОНА

Это квадратная наклейка, которую можно нанести на кубик пантеона, чтобы улучшить его. Эффекты его граней описаны на картах кубиков пантеонов.

## ОСОБЕННОСТИ БИТВ БОГОВ В РАЗНЫХ СЦЕНАРИЯХ

Во втором сценарии и каждом последующем в игре будет 2 новых бога. В конце каждого сценария может произойти битва богов: грандиозная схватка двух богов, исход которой зависит от игроков. Правила и финал битв богов отличаются от сценария к сценарию. Каждый раз, когда пантеон побеждает в битве богов, у его кубика появляется новый эффект (новая наклейка). Выбранный любимец этого пантеона (для следующего сценария) может нанести до 2 наклеек с этим эффектом на кубик.

*Если в битве богов побеждает пантеон, не выбравший любимца для следующего сценария, то наклейки наносит предыдущий любимец этого пантеона (кто им был, можно посмотреть в приложении). Если его не было, наклейки не наносятся.*

Исход битвы богов в каждом сценарии определяется по особым правилам этого сценария, описанным ниже. Обычно исход зависит от игроков, лучше всех выполнивших связанные с фракциями условия. Если у пантеонов ничья, в битве богов побеждает тот из них,

кто проиграл предыдущую битву. Если несколько игроков одинаково хорошо выполнили условия, связанные с одной и той же фракцией, ничья разрешается в пользу претендента, ходившего раньше. Если один игрок одинаково хорошо выполнил условия, связанные и с фракцией греков, и фракцией викингов, он решает, какому пантеону отдать победу, даже если результаты пантеонов неравны.

### ◆ СЦЕНАРИЙ 2

Чтобы определить победителя битвы богов, сравните результат игрока с наибольшим числом символов фракции греков и игрока с наибольшим числом символов фракции викингов.

### ◆ СЦЕНАРИЙ 3

Чтобы определить победителя битвы богов, сравните результат игрока с наибольшим числом мест силы в зонах с греческими храмами и игрока с наибольшим числом мест силы в зонах со скандинавскими храмами. Места силы в зонах с храмами обоих пантеонов не учитываются.

### ◆ СЦЕНАРИЙ 4

Чтобы определить победителя битвы богов, посмотрите, цель какого бога была достигнута первой. Он побеждает в битве богов.

### ◆ СЦЕНАРИЙ 5

Чтобы определить победителя битвы богов, посмотрите, цель какого бога была достигнута первой. Он побеждает в битве богов.

### ◆ СЦЕНАРИЙ 6

Чтобы определить победителя битвы богов, сравните общее число маркеров полубогов всех игроков на картах скандинавских и греческих чудовищ. Побеждает пантеон, на картах чудовищ которого больше маркеров полубогов.

### ◆ СЦЕНАРИЙ 7

Чтобы определить победителя битвы богов, сравните результат игрока, лучше всех выполнившего условие цели Аида (**разность** символов варваров и греков), и игрока, лучше всех выполнившего условие цели Хель (**разность** символов варваров и викингов).

### ◆ СЦЕНАРИЙ 8

Чтобы определить победителя битвы богов, сравните результат игрока с наибольшим числом зон с символами фракции греков и игрока с наибольшим числом символов фракции викингов в одной зоне.

### ◆ СЦЕНАРИЙ 9

Чтобы определить победителя битвы богов, сравните результат игрока с наибольшим числом символов фракций варваров + греков в левой половине карты (2 левых столбца) и игрока с наибольшим числом символов фракций варваров + викингов в правой половине карты (2 правых столбца).

### ◆ СЦЕНАРИЙ 10

Чтобы определить победителя битвы богов, сравните результат игрока с наибольшим числом морских зон с местами силы и/или символами фракции греков и игрока с наибольшим числом мест силы + символов фракции викингов в одной морской зоне.

### ◆ СЦЕНАРИЙ 11

Чтобы определить победителя битвы богов, найдите игрока с наибольшим числом зон с 3 и более символами любых фракций и игрока с наибольшим числом зон с 1 и более храмом и/или местом силы. Если результат первого игрока больше, побеждает греческий пантеон, если второго — скандинавский.

### ◆ СЦЕНАРИЙ 12

Чтобы определить победителя битвы богов, сравните общее значение поддержки игроками Зевса и Одина.

**ПРАВИЛА БЕСКОНЕЧНОГО РЕЖИМА СОДЕРЖАТ СЮЖЕТНЫЕ ОТСЫЛКИ! НЕ ЧИТАЙТЕ ЭТОТ РАЗДЕЛ ДО ОКОНЧАНИЯ КАМПАНИИ.**

## БЕСКОНЕЧНЫЙ РЕЖИМ

Если вы закончили базовую кампанию и хотите поиграть ещё, попробуйте бесконечный режим. В нём вы будете проходить независимые сценарии. В бесконечном режиме игроки сами генерируют сценарии, выбирая случайные (или при желании конкретные) задания и богов.

В бесконечном режиме не будет сканируемых локаций и сюжета: задания, боги и храмы просто приносят очки милости без художественного обоснования.

К бесконечному режиму можно приступить сразу после окончания кампании.

### Правила

◆ **1** Выберите задания и богов на предстоящую игру. Вы должны выбрать 4 богов и 4–6 заданий. Чем больше заданий, тем выше сложность игры.

◆ Выбирать можно только из богов и заданий с символом  на обратной стороне карты.

◆ Выбрав карту задания с чудовищем, вы должны взять все карты заданий этого чудовища.

◆ Нельзя выбрать больше 1 чудовища, представленного фишкой.

*Пример.* Если вы выбираете карту Цербера, возьмите все 3 карты этого чудовища (они будут учитываться как 3 карты заданий из доступных 4–6).

◆ **2** После кампании на кубиках останутся наклейки. Не убирайте их для бесконечного режима. У каждого игрока будет уникальный набор кубиков, улучшенных в ходе кампании. При подготовке к партии договоритесь, какие кубики своего полубога возьмёт каждый игрок, чтобы у каждого были кубики одинаковой силы. При желании можете нанести на кубики дополнительные наклейки, чтобы уравнивать силы.

◆ **3** Выберите карты героев, начальные квадраты (из сценария 9 базовой кампании) и артефакты (при игре с дополнением «Ящик Пандоры»).

◆ Все бросают кубики полубогов. Игрок с наименьшим общим результатом первым выбирает 1 героя. Затем право выбора героев передаётся по часовой стрелке. После этого, начиная с последнего игрока и против часовой стрелки, участники выбирают начальные квадраты.

◆ Артефакты (из дополнения «Ящик Пандоры») можно выбрать следующим образом: каждый игрок получает 3 случайных артефакта, оставляет 1, а остальные передаёт соседу слева, и так ещё раз. Невыбранные артефакты верните в коробку. Так каждый игрок получит 2 артефакта для предстоящего сценария.

◆ **4** Вы готовы начинать!

Игра проходит по базовым правилам, но без художественного сопровождения. Помните, что в игре не нужно сканировать локации, в ней нет кубиков пантеонов, кубика Пифии и битв богов.

### **Предложение по подготовке к бесконечному режиму**

**Боги:** Аид, Гермес, Тюр, Посейдон.

**Задания:** «Эмпуса», «Гиблое болото», «Мудрость Гестии», «Возвращение земель».

## **ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЙ**

Игрок, которому удалось первым выполнить задание, забирает его карту с игрового поля и кладёт рядом с собой. Очки за выполнение заданий начисляются в конце игры.

## **КАРТЫ ЗАДАНИЙ С ЧУДОВИЩАМИ**

Каждое задание с чудовищем приносит следующее:

◆ **4 игрока:** 3, 2, 1 очко милости;

◆ **2–3 игрока:** 2, 1 очко милости.

В бесконечном режиме задания не приносят игрокам других наград, кроме очков милости (наклейки на кубики, локации, титулы и прочее).

## **КОНЕЦ ИГРЫ**

Игра заканчивается так же, как и сценарий кампании: когда кто-то из игроков завершает составление карты (в конце раунда, чтобы все сделали одинаковое число ходов) или когда все отдыхают 2 хода подряд (немедленно).

В конце игры подсчитайте сумму очков милости за цели богов, задания и храмы. Побеждает игрок с наибольшим числом очков милости. В случае ничьей побеждает претендент, чей ход был позже.



## Слово автора

«Посвящаю эту игру своему сыну Феликсу — одному из лучших тестировщиков игр, с которыми мне доводилось работать. Спасибо, сынок! Это третий крупный проект в моей жизни после тебя и твоей сестры. Твои замечания и предложения были очень полезны! Также выражаю благодарность всем, кто работал над игрой в Lucky Duck Games. Этот проект — коллективная заслуга профессионалов своего дела, перечисленных ниже. Вы лучшие!»

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

<b>Автор:</b>	Филип Милуньский
<b>Руководитель проекта:</b>	Томаш Напирала
<b>Разработка:</b>	Михал Голубёвский, Томаш Напирала, Гжегож Щепанский
<b>Ведущие сценаристы:</b>	Максимилиан Мрозовский, Рафал Войда-Волковицкий
<b>Сценарист:</b>	Гжегож А. Новак
<b>Ведущий программист:</b>	Марцин Мусял
<b>Разработка приложения:</b>	Павел Богуславский, Симон Фурнье, Масео Вивье
<b>Дизайн приложения:</b>	Эсфирь Каневская, Екатерина Кособуцкая, Матвей Комада, Максимилиан Мрозовский, Рафал Войда-Волковицкий
<b>Редактура и тестирование приложения:</b>	Максимилиан Мрозовский, Рафал Войда-Волковицкий
<b>Арт-директоры:</b>	Матиос Гебреселассие, Цезари Шимански, Урсула Маркушевска-Сивек
<b>Художники:</b>	Матихос Гебреселассие, Фердинанд Ладера, Каролина Наказато, Уилсон Нуграха, Анна Перси, Рио Сабда, Цезари Шиманский.
<b>Графические дизайнеры:</b>	Марек Барановский, Матийос Гебреселассие, Ага Якимец, Матеуш Комада, Екатерина Кособуцкая, Магдалена Плошай, Цезари Шульц, Цезари Шиманский.
<b>Продюсер:</b>	Венсан Вергонджанн
<b>Руководитель проекта:</b>	Марта Боровска, Лукаш Циран, Хуберт Черски
<b>Координатор проекта:</b>	Габриэла Кусмеркевич
<b>Руководитель производства:</b>	Радослав Милевский
<b>Редакторы правил:</b>	Джонатан Бобал, Джакомо Мальтальяти, Томаш Напьерала
<b>Корректор:</b>	Расс Уильямс
<b>Тестировщик:</b>	Лукаш Зеп



## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

<b>Общее руководство:</b>	Михаил Акулов
<b>Руководство производством:</b>	Иван Попов
<b>Директор издательского департамента:</b>	Александр Киселев
<b>Главный редактор:</b>	Валентин Матюша
<b>Выпускающий редактор:</b>	Павел Коврижкин
<b>Дополнительная вычитка:</b>	Александр Петрунин
<b>Переводчик:</b>	Диана Гончарик
<b>Главный дизайнер-верстальщик:</b>	Иван Суховой
<b>Дизайнер-верстальщик:</b>	Дарья Великсар
<b>Корректор:</b>	Наталья Валько, Ольга Португалова
<b>Лицензионный менеджер:</b>	Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

