

2-4
ИГРОКА

от 12 лет

45-60
МИНУТ

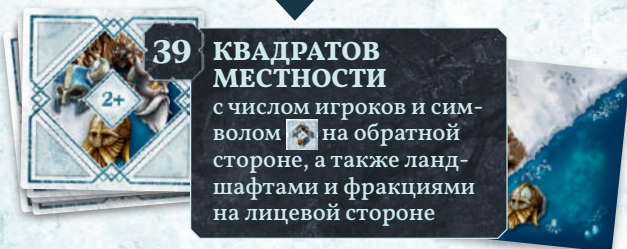
ПРАВИЛА ИГРЫ




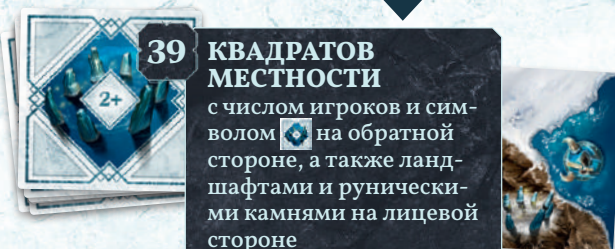
ДЕМ } } УРГ
ТЕНЬ ИГГДРАСИЛЯ


СОСТАВ ИГРЫ

78 КВАДРАТОВ МЕСТНОСТИ



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



39 **КВАДРАТОВ МЕСТНОСТИ**
с числом игроков и символом  на обратной стороне, а также ландшафтами и руническими камнями на лицевой стороне



4 **КОРОБКИ БОГОВ**



1 **КОНВЕРТ**
с наклейками



1 **ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ**



8 **КОРОБОК СЦЕНАРИЕВ**
с компонентами «наследия»

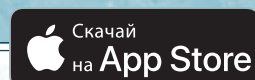
Для использования дополнения «Демииург: Тень Иггдрасиля» потребуется бесплатное мобильное приложение Divinus, которое можно скачать в App Store или Google Play. Приложение для игры обязательно. Его нужно скачать на телефон или планшет одного из игроков. Приложение не требует интернет-соединения после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



Минимальные системные требования (могут измениться в будущем):

Android: 5.x

iOS: 11



ИГРА С МЕХАНИКОЙ «НАСЛЕДИЕ» И ПРИЛОЖЕНИЕМ

«Демииург: Тень Иггдрасиля» — это дополнение к настольной игре «Демииург» с мобильным приложением и механикой «наследие». Оно включает кампанию из 8 сценариев и бесконечный режим. В бесконечном режиме будут использоваться видоизменённые в ходе кампании игровые компоненты. А он позволит играть снова и снова.

ВАЖНО

Здесь вы найдёте только новые правила и изменения в базовой игре «Демииург». Кампания дополнения «Демииург: Тень Иггдрасиля» проходит по базовым правилам с учётом изменений из этого дополнения.

Пожалуйста, ознакомьтесь с правилами базовой игры перед началом кампании.

Кроме того, для игры вам понадобятся некоторые компоненты из базовой игры:



1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ
(используйте обратную сторону с деревом Иггдрасиль)



72 МАРКЕРА БОГОВ
(по 18 на игрока)



1 ФИШКА ПЕРВОГО ИГРОКА



1 КУБИК ПИФИИ
(в этой кампании он будет кубиком Локи)



24 КУБИКА БОГОВ
(по 6 на игрока)



1 КОРОБКА ТАРТАРА
с компонентами «наследия»

Возьмите все необходимые кубики из базовой игры. Перед началом кампании уберите с них **все** наклейки. Каждый игрок начинает первый сценарий с набором обычных кубиков (без наклеек).

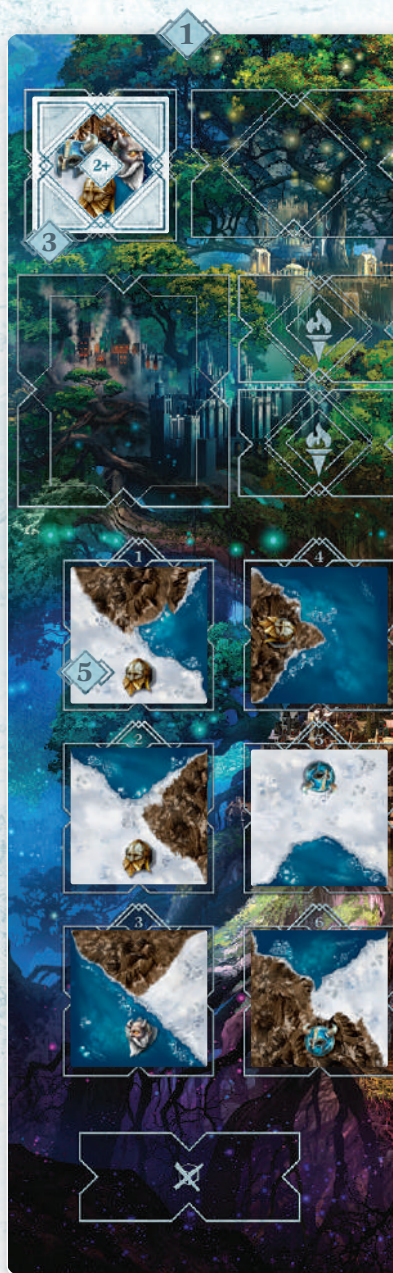
ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вам предстоит играть за скандинавских богов, спасающих свой мир от неминуемой гибели. Соревнуйтесь с другими богами за очки почёта и станьте защитником, на которого пантеон сможет положиться в трудные времена. Игрок, который к концу восьмого сценария заработает больше всего очков почёта, поведёт за собой уцелевших северян в тёплые земли Греции!

Очки почёта

В ходе кампании игроки будут зарабатывать очки почёта. Их подсчёт ведётся в приложении. Это аналог очков милости из базовой игры. Но в отличие от очков милости, разделённых на 3 столбца, в дополнении «Демидург: Тень Иггдрасиля» будет только один столбец с общими очками почёта.

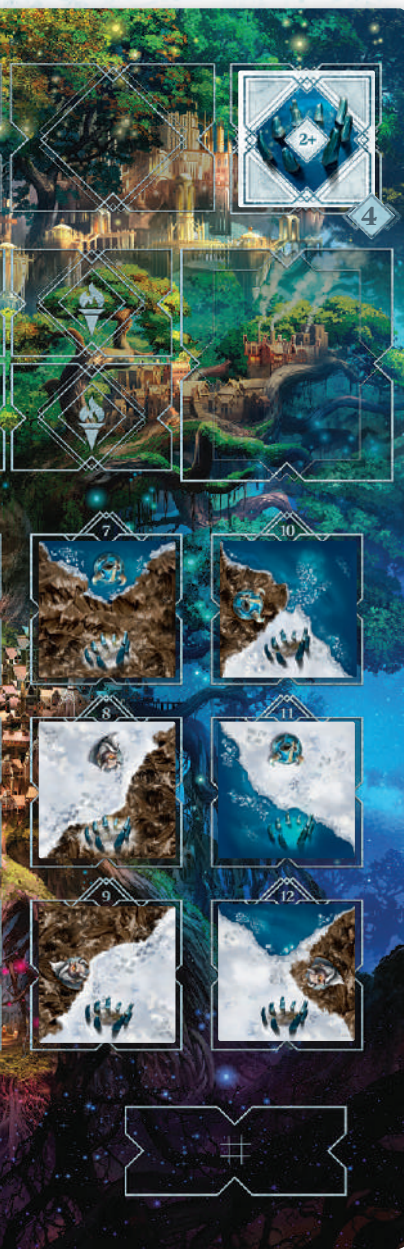
В этом дополнении нет любимцев пантеонов, битв богов и кубиков пантеонов. Кубик Пифии используется как кубик Локи, и у него совершенно другие эффекты (см. с. 18).



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Поместите игровое поле в центр стола стороной с изображением Иггдрасиля вверх.
- 2 Оставьте в игре квадраты местности для нужного числа игроков. Остальные уберите в коробку.
 - ◆ **2 игрока:** уберите квадраты с символами и .
 - ◆ **3 игрока:** уберите все квадраты с символом .
 - ◆ **4 игрока:** используйте все квадраты местности.
- 3 Перемешайте оставшиеся в игре квадраты местности с символом . Полученную стопку положите лицевой стороной вниз в ячейку .
- 4 Перемешайте оставшиеся в игре квадраты местности с символом . Полученную стопку положите лицевой стороной вниз в ячейку .
- 5 Раскройте 12 квадратов местности:
 - ◆ 6 из стопки с символом . Заполните ими ячейки **1–6** (по одному квадрату в ячейке).
 - ◆ 6 из стопки с символом . Заполните ими ячейки **7–12** (по одному квадрату в ячейке).

На 12 начальных квадратах не должно быть **сканируемых локаций**. Если вам попался квадрат с такой локацией, замените его другим из соответствующей стопки. Затем 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 бога, за которого будет проходить кампанию, получает коробку с его изображением и 6 кубиков внутри. На протяжении всей кампании игрок будет использовать выбранного бога, его цвет, коробку и кубики.

Каждый участник 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:


- ◆ Имя бога.
- ◆ Ячейка для титулов (полученных в ходе кампании).
- ◆ Таблица эффектов.
- ◆ Счётчик опыта.

8

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

9

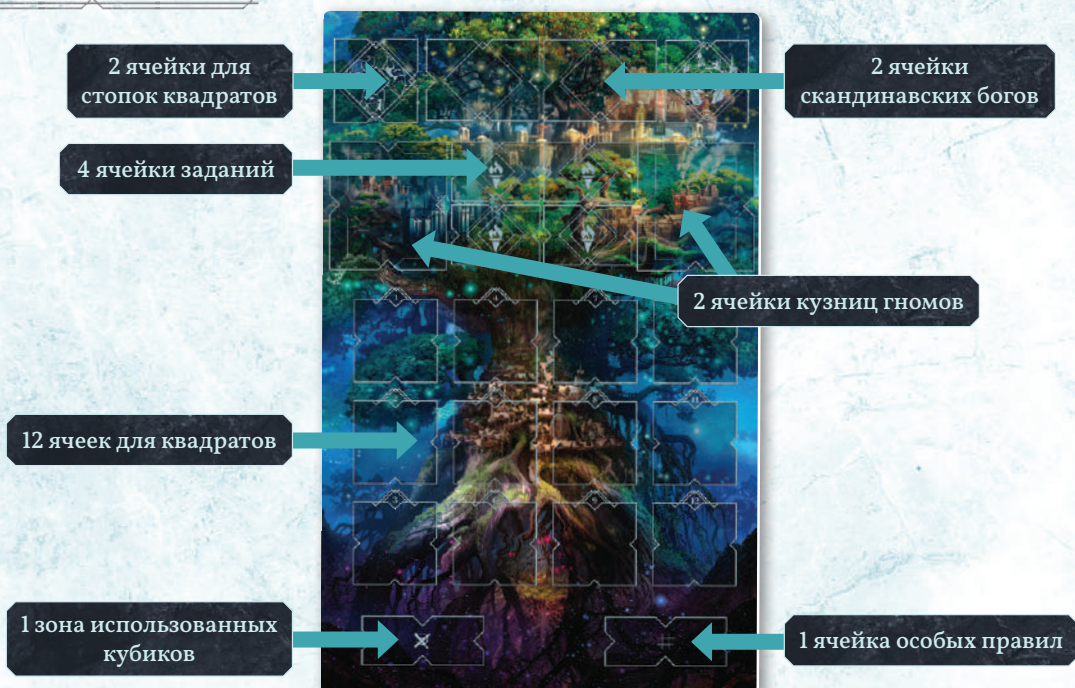
Каждый игрок бросает все свои кубики.

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

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

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



ОТЛИЧИЯ КАРТ БОГОВ

В сценариях дополнения «Демидург: Тень Иггдрасиля» участвуют только скандинавские боги. В каждом сценарии появляются 2 **новых** бога. В этом дополнении **не будет битв богов** и боги не будут встречаться повторно.

Игрок, лучше всех выполнивший условия цели бога, может получить в награду наклейки локаций и титулов.



ОТЛИЧИЯ КВАДРАТОВ МЕСТНОСТИ

В дополнении «Демидург: Тень Иггдрасиля» на каждом квадрате есть 2 участка для символов. Каждый символ занимает 1 участок, поэтому на квадрате не может быть больше 2 видимых символов. Некоторые символы уже отражены на квадратах, а другие будут представлены наклейками. Их можно наклеить на участок без символа или поверх уже имеющегося символа.



НАКЛЕЙКИ ФРАКЦИЙ

В игре есть следующие фракции:



Викинги



Гномы



Ётуны



Универсальный символ фракции

Как и в базовой игре, считается символом 1 любой фракции (викингов, гномов или ётунов).

Наклейку фракции можно нанести на свободный участок квадрата, поверх изображённого символа (полностью закрыв его) или заменить уже имеющуюся наклейку, убрав её. Таким образом, наклейку фракции можно нанести на квадрат, оба участка которого заняты. Например, если на квадрате есть символ фракции и наклейка фракции, вы всё равно можете нанести наклейку фракции поверх символа фракции или заменить предыдущую наклейку фракции. На квадрате всё ещё будет занято 2 участка.



Рунические камни

Рунические камни — аналог мест силы из базовой игры. Их нельзя закрыть наклейкой, если не сказано иное. Рунические камни связаны с событиями, богами и заданиями на получение опыта.

СКАНИРУЕМЫЕ ЛОКАЦИИ

Наклейки локаций из дополнения подчиняются базовым правилам. Однако, в отличие от базовой игры, локации из этого дополнения — это чаще всего встречи со скандинавскими богами и другими важными персонажами. Также наклейки локаций в конце сценария можно получить не только за выполнение заданий (как в базовой игре), но и за **достижение целей богов**.

Локации богов

В конце сценариев 1–7 каждый бог создаёт свою личную локацию. Игрок, занявший 1-е место в подсчёте очков этого бога, наносит наклейку такой локации, получает связанный с ней титул и становится носителем титула этой локации.

Наклейку локации можно нанести лишь на свободный участок квадрата местности. Нельзя нанести её поверх имеющегося символа. Также нельзя заменить локацию другой наклейкой, если в ходе игры не будет сказано иное (см. раздел «Автоматическое удаление локации» ниже).



Если по очкам лидирует несколько игроков, случайным образом выберите среди них того, кто нанесёт наклейку локации. Титул этой локации никто не получает.

Исследование локаций

Исследуя локацию, примените все эффекты, указанные в приложении (получите награды, примите сюжетные решения и, если необходимо, удалите локацию из игры).

Автоматическое удаление локации

Локации присутствуют в игре временно! У вас есть только 2 полных сценария, чтобы исследовать квадрат местности с локацией, потом она **автоматически удалится из игры**.

Если вам необходимо удалить локацию в конце сценария (не в результате её исследования), сделайте это по правилам ниже.

- 1 Уберите с квадрата местности наклейку локации.

Наклейка 4.05

Вам необязательно запоминать эти нюансы. Приложение обо всём напомнит!




- 2 Носитель титула удалённой локации (если он есть) получает 1 очко опыта.

Пример. Локация, появившаяся в ходе **второго сценария**, будет автоматически удалена из игры в конце **четвёртого сценария** или в ходе четвёртого сценария, если игрок исследует квадрат с ней.

Наклейка 6.03

НАКЛЕЙКИ НА КВАДРАТЫ МЕСТНОСТИ

На каждом квадрате есть всего 2 участка для символов.

- ◆  **Фракция** любого типа занимает 1 участок.
- ◆  **Рунические камни** занимают 1 участок.
- ◆  Наклейка **сканируемой локации** занимает 1 участок.

Наклейка 4.03

Наклейка 3.07

Если нанести наклейку фракции на нужный квадрат невозможно

В таком случае есть 2 варианта на выбор.

- ◆ **а** Нанесите эту наклейку поверх любого символа фракции на своей карте игрока.
- ◆ **б** Не наносите наклейку.

Если этого требует игра, замените наклейку другой наклейкой.

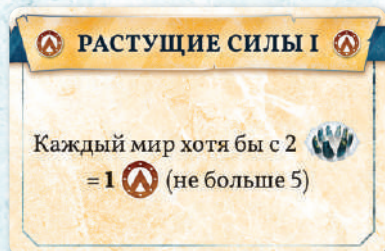
Чтобы заменить наклейку, сначала уберите старую и нанесите новую на её участке.

ОТЛИЧИЯ ЗАДАНИЙ

В каждом сценарии можно встретить 4 или меньше заданий 5 типов.

Задания братьев

Это задания от братьев-гномов Брока и Синдри. Выполнение этих заданий принесёт дары гномов. Обычно в сценарии есть 2 задания такого типа.



Задания на опыт

Выполнение этих заданий приносит очки опыта. Обычно они связаны с руническими камнями. Такие задания выгодно выполнять всем игрокам, ведь очки опыта в конце сценария получают все, кто выполнил задание, а не только тот, кто сделал это первым. Обычно в сценарии есть 1 задание этого типа.

Задания на титул и локацию

Выполнение этих заданий позволяет получить наклейки титулов и локаций. Обычно в сценарии есть 1 задание этого типа.

В сценариях также встречаются обычные задания, приносящие очки почёта.



ОТЛИЧИЯ КОРОБОК БОГОВ

На коробках богов нет ячеек для артефактов (их нельзя получить в ходе кампании). Вместо этого на каждой коробке бога вы найдёте таблицу уникальных эффектов.

Эффекты и использование очков опыта

При получении очков опыта отмечайте соответствующее количество кружочков на левой или правой стороне коробки бога. Когда вы тратите очки опыта, зачёркивайте отмеченные кружочки.

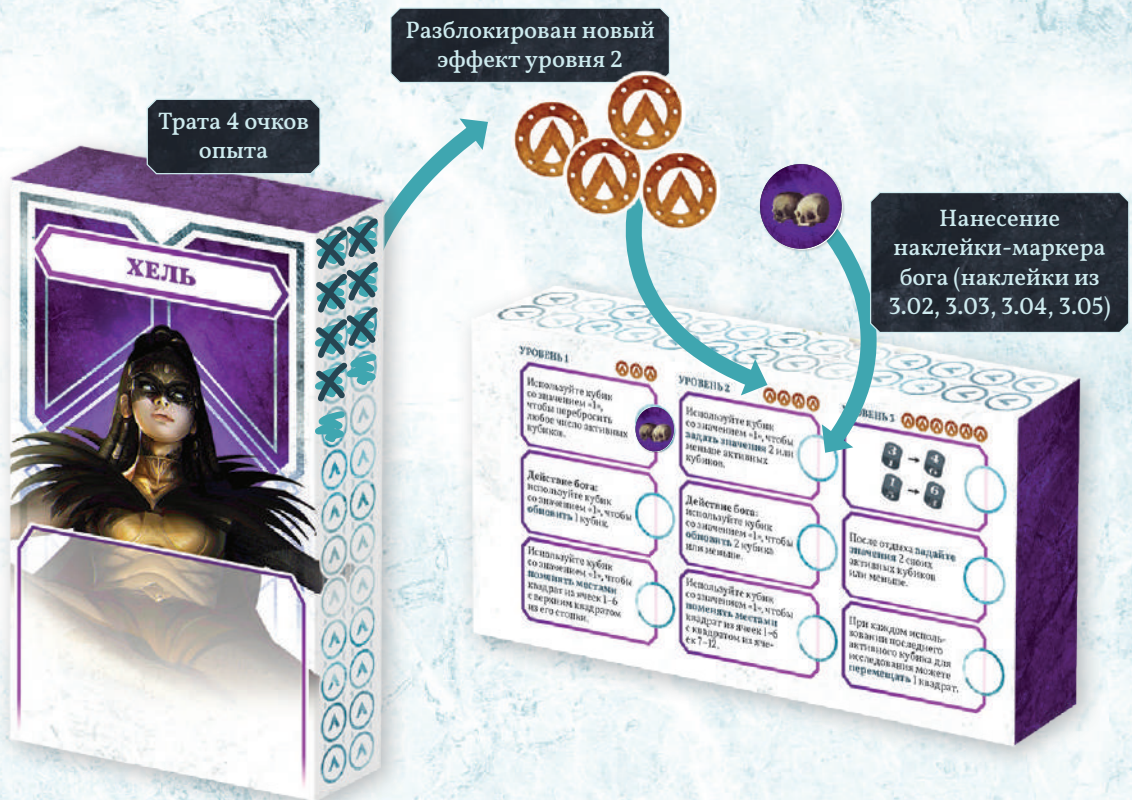
В начале игры у каждого будет 3 очка опыта (отметьте их перед первым сценарием).

В начале каждого сценария игрок может потратить очки опыта, чтобы разблокировать новые эффекты. Счётчик, позволяющий следить за очками опыта, находится на боковых стенках коробки бога. Чтобы разблокировать новый эффект (если у вас достаточно очков опыта), зачеркните требуемое количество отмеченных кружочков, а затем пометьте эффект как разблокированный с помощью наклейки-маркера бога.

После разблокировки уровня 2 какого-либо эффекта, его **уровень 1 становится недоступным**.

Однако после разблокировки уровня 3 эффекта **его уровень 2 остаётся доступным**.

Пример. Филипп играет за Хель. Он тратит 4 очка опыта и зачёркивает 4 отмеченных кружочка на боковой стороне коробки Хель, чтобы разблокировать эффект уровня 2 в верхней строке таблицы. Филипп показывает, что эффект разблокирован, размещая в его ячейке наклейку-маркер бога. Теперь он сможет использовать кубик со значением «1», чтобы задать значения 2 кубикам или меньше.



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.

ПОРЯДОК ХОДА

В первом сценарии ход передаётся по часовой стрелке в порядке, определённом первым броском кубиков. В последующих сценариях приложение определяет порядок хода. Для удобства советуем в начале игры посмотреть, какой порядок хода определило приложение, а затем сесть в этом порядке по часовой стрелке.

В свой ход игрок должен выполнить **1 основное действие** («Исследование» или «Отдых») и **может** выполнить **1 действие бога**.

1 Исследование проходит по правилам базовой игры. **Перед** исследованием или **после** него можно выполнить **1 действие бога**, указанное ниже.

а

Наклейка 6.05

б

Выполните 1 разблокированное действие бога из таблицы на коробке вашего бога

Наклейка 5.04

в

Наклейка 6.06

г

Наклейка 6.08

2 Отдых проходит по правилам базовой игры. **Перед** отдыхом или **после** него можно выполнить **1** из действий бога, указанных ниже.

а

Выполните 1 разблокированное действие бога из таблицы на вашей коробке бога

Наклейка 5.05

б

Наклейка 6.07

в

Наклейка 6.09

Действия богов аналогичны действиям полубогов из базовой игры.

Наклейка 5.03

ДЕЙСТВИЯ БОГОВ

1 Выполните 1 разблокированное действие бога из таблицы на коробке вашего бога.

Наклейка 4.02

Наклейка 4.04



Наклейка 4.01

Наклейка 3.06

УНИКАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ БОГОВ

ПОДРОБНЕЕ О БОГАХ

Ограничения по размещению квадратов местности

На карте каждого бога представлено 5 миров с особыми требованиями к размещению квадратов на картах игроков. В каждом сценарии своя схема карты игрока, которая задаёт определённые ограничения. В основном они касаются позиции **первого квадрата местности** для каждого из богов.

а АСГАРД, МИР ТОРА

4 верхних квадрата местности вашей карты игрока (самый верхний ряд). Первый квадрат местности обязательно размещается в верхнем ряду. Последующие квадраты нельзя размещать выше него.

б ЁТУНХЕЙМ, МИР ЛОКИ

4 левых квадрата вашей карты игрока (крайний левый столбец). Первый квадрат местности обязательно размещается в крайнем левом столбце. Последующие квадраты нельзя размещать левее него.

г НИДАВЕЛЛИР, МИР ФРЕЙИ

4 правых квадрата вашей карты игрока (крайний правый столбец). Первый квадрат обязательно размещается в крайнем правом столбце. Последующие квадраты нельзя размещать правее него.

в ХЕЛЬХЕЙМ, МИР ХЕЛЬ


4 нижних квадрата местности вашей карты игрока (самый нижний ряд). Первый квадрат обязательно размещается в нижнем ряду. Последующие квадраты нельзя размещать ниже него.

д МИДГАРД

4 центральных квадрата схемы 4×4.

Квадраты по углам схемы 4×4 относятся одновременно к двум мирам.

Пример. Квадрат в левом верхнем углу одновременно относится к Ётунхейму и Асгарду. Все элементы этого квадрата (типы местности, символы, наклейки и другое) при подсчёте учитываются как элементы каждого из миров по отдельности.

Используйте жетон  как ограничитель вашей карты игрока с одной из сторон. Эти жетоны вы найдёте в коробке первого сценария.


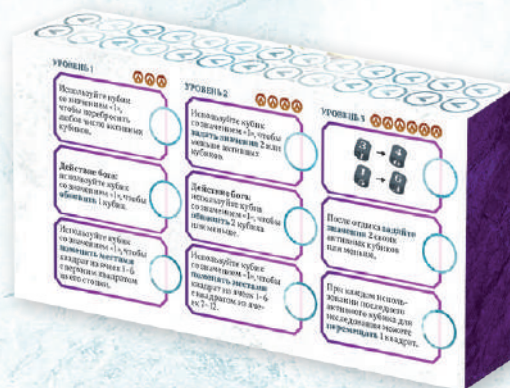
Пример. Мария играет за Тора. После размещения первого квадрата она кладёт над ним жетон  в качестве напоминания, что это верхний ряд её карты и размещать последующие квадраты выше она не может.



ТАБЛИЦА ЭФФЕКТОВ

На задней стороне коробки каждого бога есть таблица его уникальных эффектов. Она состоит из 3 столбцов и 3 рядов. В начале сценария 1 у каждого игрока будет 3 очка опыта, которые можно потратить, чтобы разблокировать 1 эффект. Для этого зачеркните нужное количество очков опыта на счётчике опыта (расположен на левой и правой сторонах коробки), а затем отметьте разблокированный эффект наклейкой-маркером бога.



Эффекты

Эффекты в рядах 1, 2 и 3 можно использовать в любой момент игры, когда позволяют правила. Среди них есть новые действия богов и пассивные эффекты. Если для применения эффекта нужно использовать кубики, поместите их в соответствующую зону на игровом поле.

◆ Эффекты уровня 1

Эффекты в крайнем левом столбце (уровень 1) можно разблокировать с самого начала кампании, потратив 3 очка опыта за каждый.

◆ Эффекты уровня 2

Эффекты в столбце посередине (уровень 2) можно разблокировать, только если разблокирован соответствующий эффект уровня 1 (в том же ряду). Эффекты уровня 2 — улучшенные версии эффектов уровня 1. После разблокировки эффекта уровня 2 тот же эффект уровня 1 становится недоступен. Разблокировка каждого эффекта уровня 2 стоит 4 очка опыта.

◆ Эффекты уровня 3

Эффекты в крайнем правом столбце (уровень 3) можно разблокировать, только если разблокирован соответствующий эффект уровня 2 (в том же ряду). После разблокировки эффекта уровня 3 тот же эффект уровня 2 остаётся доступен! Разблокировка каждого эффекта уровня 3 стоит 6 очков опыта.

Наклейка 5.02



ЛОКИ

Сила бога: 7

Любой особый символ на ваших кубиках можно использовать как значение «7» (вместо эффекта символа).

Удача

Назовите тип фракции (ётуны, викинги, гномы), затем выберите стопку квадратов местности и раскройте её верхний квадрат. Если на нём есть названная вами фракция, примените эффект бога и верните квадрат поверх соответствующей стопки (если только не заменяете его с помощью эффекта «Удача» уровня 2).

Ставка

Разблокировав эффект «Ставка» уровня 1, заберите себе кубик Пифии (в этой кампании он считается кубиком Локи).

При применении эффекта «Ставка» уровней 1 и 2 **выберите диапазон чисел** (1–3 или 4–5). Затем бросьте кубик Локи. **Если вы угадали диапазон**, примените соответствующий эффект.

Кубик Локи используется только для действия бога «Ставка». Не используйте его для других действий и не перебрасывайте во время отдыха.

УРОВЕНЬ 1



УРОВЕНЬ 2



УРОВЕНЬ 3



Действие бога: ставка.
1–3: перебросьте 2 кубика или меньше.
4–5: обновите 1 кубик.
6: нет эффекта.

После использования для исследования 2 или более кубиков с одинаковым значением **задайте значение 1 кубика.**

Действие бога: удача.
Можете использовать 1 любой кубик, чтобы исследовать этот квадрат в качестве своего основного действия.

Действие бога: ставка.
1–3: перебросьте 1 кубик, затем **задайте значение 1 кубика.**
4–5: **реактивируйте 1 кубик.** 6: нет эффекта.

После использования для исследования 2 или более кубиков с одинаковым значением, **обновите 1 кубик.**

Действие бога: удача.
Поменяйте местами этот квадрат с любым квадратом на игровом поле.

Раз в ход можете использовать кубик со значением «7» в качестве кубика со значением «1», «2», «3», «4», «5» или «6».

После каждого отдыха другого бога **обновляйте 1 кубик.**

Действие бога: используйте кубики с итоговым значением «7», чтобы переместить 2 квадрата или меньше (по очереди).



Наклейка 6.01

ХЕЛЬ

Сила бога: 1/5

Любой особый символ на ваших кубиках можно использовать как значение «1/5» (вместо эффекта символа).

Наклейка 6.10

УРОВЕНЬ 1



УРОВЕНЬ 2

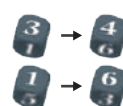


УРОВЕНЬ 3



Сколько угодно раз используйте кубик со значением «1», чтобы перебросить любое число активных кубиков.

Сколько угодно раз используйте кубик со значением «1», чтобы задать значения 2 или меньше активных кубиков.



Действие бога: используйте кубик со значением «1», чтобы обновить 1 кубик.

Действие бога: используйте кубик со значением «1», чтобы обновить 2 кубика или меньше.

После отдыха задайте значения 2 активных кубиков или меньше.

Сколько угодно раз используйте кубик со значением «1», чтобы заменить квадрат из ячеек 1–6 на верхний квадрат из его стопки.

Сколько угодно раз используйте кубик со значением «1», чтобы поменять местами квадрат из ячеек 1–6 с квадратом из ячеек 7–12.

При каждом использовании последнего активного кубика для исследования можете перемещать 1 квадрат.

Наклейка 6.02



TOP

Сила бога: 1/10

Любой особый символ на ваших кубиках можно использовать как значение «1/10» (вместо эффекта символа).

УРОВЕНЬ 1



УРОВЕНЬ 2



УРОВЕНЬ 3



После каждого использования для исследования 3 или более кубиков обновляйте 1 кубик (включая только что использованный).

После каждого использования для исследования 3 или более кубиков реактивируйте 1 кубик или перемещайте 1 квадрат.

Раз в ход можете в 2 раза уменьшить значение 1 своего кубика с чётным значением.

После каждого использования для исследования кубиков только с чётными значениями можете перемещать 1 квадрат.

Действие бога: поменяйте местами 1 квадрат из ячеек 1–3 с квадратом из ячеек 8–10.

Действие бога: поменяйте местами 1 квадрат из ячеек 1–6 с квадратом из ячеек 8–10.

После каждого исследования квадрата из ячеек 10–12 обновляйте 2 кубика или меньше.

Наклейка 5.01






ФРЕЙЯ

Сила бога: 2/6

Любой особый символ на ваших кубиках можно использовать как значение «2/6» (вместо использования эффекта символа).

Наклейка 3.08

УРОВЕНЬ 1	AAA	УРОВЕНЬ 2	AAAA	УРОВЕНЬ 3	AAAAAA
					
Когда на вашей карте игрока становится чётное число (2, 4 и так далее) рунических камней, обновляйте 1 кубик.		Когда на вашей карте становится чётное число рунических камней, обновляйте 2 кубика или меньше.			
Действие бога: поменяйте местами любые 2 квадрата в ячейках 1-6.		Действие бога: поменяйте местами любые 2 квадрата в ячейках 1-6 или замените 1 квадрат из ячеек 1-6 с верхним квадратом из его стопки.			2 кубика с одинаковым значением → любое значение (1-12).

Наклейка 6.04



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается по обычным правилам:

- ◆ 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.

Игра может закончиться, даже если не все успели завершить свои карты игрока. Невыполненные задания **не приносят** наград, если не сказано иное.

Чтобы перейти к концу игры, нажмите кнопку «Закончить сценарий» в приложении. Отметьте, кто из игроков достиг целей богов. После этого вы узнаете, чем закончился сценарий.

ОЧКИ ПОЧЁТА И ОПЫТА

1 Очки за составление карты игрока

Каждый, кто успел составить свою карту игрока, получает 1 очко почёта.

2 Очки опыта

Обратитесь к карте задания, которое приносит очки опыта, чтобы определить, сколько очков заработал каждый игрок. Они отмечают полученные очки опыта на боковых сторонах коробок богов. В каждом сценарии своё максимальное число очков опыта, которое можно получить.

Перед началом следующего сценария каждый игрок может потратить очки опыта, чтобы разблокировать новые эффекты на своей коробке бога. Зачеркните потраченные очки опыта, чтобы случайно не использовать их повторно.

3 Очки за цели богов

В каждом сценарии будет 2 бога со своими целями.

Игрок, достигший цели бога лучше остальных, получает 2 очка почёта, игрок на втором месте — 1 очко почёта.

В партии на двоих: игрок на 1-м месте получает 1 очко опыта, игрок на 2-м месте не получает ничего.

Ничейные ситуации

- ◆ Если несколько игроков претендуют на 1-е место, все они получают по 2 очка почёта, за 2-е место награды нет.
- ◆ Если 1-е место занял единственный игрок, а на 2-е место претендуют несколько игроков, то 1-е место приносит 2 очка почёта, 2-е место — 1 очко почёта каждому претенденту.

Нельзя получить очки почёта за достижение цели бога, если вы совсем не выполнили условие карты бога.

ПОБЕДА И КОНЕЦ КАМПАНИИ

В конце восьмого сценария определяется победитель всей кампании. Им становится игрок с наибольшим числом очков почёта. В случае ничьей побеждают все претенденты на победу.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДАЛЬШЕ, ПОКА ПРИЛОЖЕНИЕ НЕ УКАЖЕТ ИЗУЧИТЬ КОНКРЕТНЫЙ РАЗДЕЛ!

1 ЧУДОВИЩА

1.1 ФЕНРИР

При подготовке к игре поместите фишку Фенрира на квадрат игрового поля с символом гномов в ячейке с наибольшим номером. Если на игровом поле нет квадратов с символами гномов, поставьте Фенрира на квадрат без символа бездны в ячейке с наибольшим номером.



При каждом перемещении фишки Фенрира следуйте правилам ниже.

- 1 Передвиньте его фишку на квадрат игрового поля с символом гномов в ячейке с наибольшим номером.
- 2 Если на игровом поле нет квадратов с символами гномов, переместите фишку Фенрира на квадрат без символа бездны в ячейке с наибольшим номером.
- 3 Если на всех квадратах игрового поля есть символы бездны, фишка Фенрира не перемещается.

Исследование квадрата местности с Фенриром

Квадрат местности с Фенриром можно исследовать по правилам основного действия «Исследование», но со следующими дополнительными этапами:

- 1 Разместите 1 маркер бога на карте Фенрира.
- 2 Поместите все кубики (и фишки), использованные для исследования этого квадрата, в зону использованных кубиков игрового поля (а не в ячейку исследуемого квадрата).
- 3 Заберите квадрат местности и добавьте его к своей карте игрока по базовым правилам.

- 4 Заполните опустевшую ячейку квадратом из соответствующей стопки по базовым правилам и **нанесите на него наклейку бездны**, закрыв ею **символ фракции**. Если на квадрате нет символов фракций, нанесите наклейку поверх рунических камней. Если и их нет, не наносите наклейку бездны.

- 5 Передвиньте фишку Фенрира.

Бой с Фенриром

Чтобы победить Фенрира, нужно разместить на его карте определённое число маркеров богов, зависящее от количества игроков:

- ◆ 2 игрока → 7 маркеров;
- ◆ 3 игрока → 9 маркеров;
- ◆ 4 игрока → 10 маркеров.

Как только на карте Фенрира соберётся нужное число маркеров, он пойман! Немедленно верните его фишку в коробку сценария.

В конце сценария бой с Фенриром приносит очки почёта в зависимости от количества игроков и того, был ли он пойман.

Чем больше ваших маркеров на карте Фенрира, тем больше очков почёта вы получите. Если на одно место претендует несколько игроков, они все получают очки за это место. Нельзя получить очки, если ваших маркеров бога вообще нет на карте Фенрира.

ЕСЛИ ФЕНРИР ПОЙМАН

4 игрока → / / / 0
3 игрока → / / 0
2 игрока → /

ЕСЛИ ФЕНРИР НЕ ПОЙМАН

4 игрока → / / 0 / 0
3 игрока → / / 0
2 игрока → /

1.2 КРАКЕН

При подготовке к игре поместите фишку кракена на квадрат игрового поля с морским ландшафтом в ячейке с наибольшим номером. Если на игровом поле нет квадратов с морским ландшафтом, расположите кракена на первом квадрате местности с морским ландшафтом, как только он появится на поле в ходе игры.



При каждом перемещении фишки кракена следуйте правилам ниже.

- 1 Расположите фишку кракена на квадрате местности игрового поля с **локацией и морским ландшафтом**, лежащем в ячейке с наибольшим номером.
- 2 Если такого квадрата нет, переместите кракена на любой **соседний** квадрат (стороной или углом) на свой выбор. Наличие локации и морского ландшафта не имеет значения.

Нельзя перенести фишку кракена в ячейку, где нет квадрата местности (где лежат кубики). Если фишку кракена переместить некуда, он не двигается.

После перемещения фишки кракена (даже если он остался на том же квадрате) переместите все компоненты из ячеек, соседних с ячейкой с кракеном (по горизонтали или вертикали), в другие соседние ячейки по часовой стрелке.

Пример. Если фишка кракена в ячейке 5, переместите все компоненты из ячейки 2 в ячейку 4, из ячейки 4 в 8, из ячейки 8 в 6 и из ячейки 6 в 2. Если кракен в ячейке 12, поменяйте местами компоненты из ячеек 9 и 11.

Исследование квадрата местности с фишкой кракена

Исследовать квадрат местности с фишкой кракена можно, выполнив одно из условий ниже.

- ◆ Потратьте кубики с нужной стоимостью ячейки с удорожанием на +3.
или
- ◆ Потратьте кубики с нужной стоимостью ячейки, но в этот ход у вас не будет действия бога (вы не можете выбрать этот вариант, если уже выполнили действие бога).

После выполнения одного из условий выше исследуйте квадрат следующим образом:

- 1 Разместите 1 маркер бога на карте кракена.

- 2 Поместите все кубики (и фишки), использованные для исследования этого квадрата, в зону использованных кубиков игрового поля.
- 3 Заберите квадрат местности и добавьте его к своей карте игрока по базовым правилам (фишку кракена отставьте в сторону).
- 4 Заполните опустевшую ячейку квадратом из соответствующей стопки и **нанесите на него наклейку бездны**, закрыв ею **символ фракции**. Если на квадрате нет видимых символов фракций, разместите наклейку поверх рунических камней. Если и их нет, то не наносите наклейку.
- 5 Переместите фишку кракена.

Бой с кракеном

Чтобы победить кракена, нужно разместить на его карте определённое число маркеров богов, зависящее от количества игроков:

- ◆ 2 игрока → 7 маркеров;
- ◆ 3 игрока → 9 маркеров;
- ◆ 4 игрока → 10 маркеров.

Как только на карте кракена соберётся нужное число маркеров, чудовище убито! Немедленно верните его фишку в коробку сценария.

В конце сценария бой с кракеном приносит очки почёта в зависимости от числа игроков и того, был ли убит кракен.

Чем больше ваших маркеров на карте чудовища, тем больше очков почёта вы получите. Ситуации, когда несколько игроков претендуют на одну награду, разрешаются по правилам подсчёта очков за карты богов (с. 22). Нельзя получить очки, если ваших маркеров бога вообще нет на карте чудовища.

ЕСЛИ КРАКЕН УБИТ

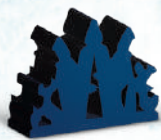
4 игрока → / / 0
3 игрока → / / 0
2 игрока → /

ЕСЛИ КРАКЕН ЖИВ

4 игрока → / / 0
3 игрока → / / 0
2 игрока → /

1.3 НОРНЫ

Фишка норн действует на весь горизонтальный ряд игрового поля. Она начинает игру возле центрального ряда (ячейки 2, 5, 8, 11). В ходе игры она может занять другой ряд, но только горизонтальный. Норны усложняют исследование всех квадратов местности в своём ряду в зависимости от количества выполненных на текущий момент заданий.



Исследование квадрата местности в ряду с фишкой норн

Если на текущий момент нет выполненных заданий, для каждого исследования квадрата в ряду с фишкой норн вы обязаны использовать ровно **1 кубик**.

Если на текущий момент выполнено 1 задание, для каждого исследования квадрата в ряду с фишкой норн вы обязаны использовать ровно **2 кубика**.

Если на текущий момент выполнено 2 задания, для каждого исследования квадрата в ряду с фишкой норн вы обязаны использовать ровно **3 кубика**.

Исследование квадрата в ряду с фишкой норн проходит по правилам ниже (если вы использовали требуемое число кубиков).

- ◆ Исследуйте квадрат по базовым правилам.
- ◆ Отметьте, что исследовали квадрат в ряду с фишкой норн, продвинув маркер бога на 1 деление по шкале норн по возрастанию чисел (например, с 7 на 8, с 10 на 11).

ОЧКИ ЗА НОРН				
0/10+	1	2	3	4
5	6	7	8	9
4 игрока →	🎲	🎲	🎲	🎲/0
3 игрока →	🎲	🎲	🎲/0	
2 игрока →	🎲	🎲/0		

- ◆ Передвиньте фишку норн к **другому** горизонтальному ряду на свой выбор.

Фишки Фрейи и Хель можно использовать как кубики, чтобы соблюсти условие по числу кубиков при исследовании квадрата из ряда с фишкой Норн.

Бой с норнами

Как только вы выполняете 3-е задание, вы находите всех норн! Немедленно уберите их фишку в коробку сценария.

В конце сценария бой с норнами приносит очки почёта в зависимости от количества игроков.

Чем больше очков вы набрали на карте норн, тем больше очков почёта вы получите. Ситуации, когда несколько игроков претендует на одну награду, разрешаются по правилам подсчёта очков за карты богов (с. 22).

1.4 НИДХЁГГ

Фишка Нидхёгга начинает игру в ячейке 5 поля. Её можно перемещать только в пределах центрального ряда (ячейки 2, 5, 8, 11). Исследовать квадрат с Нидхёггом нельзя.



Исследование соседних квадратов

За исследование любого из 8 квадратов вокруг квадрата с фишкой Нидхёгга нужно заплатить больше обычного. Для исследования квадратов, расположенных от него по горизонтали или вертикали, нужно большее значение кубиков, а для исследования квадратов, расположенных от него по диагонали, — дополнительный кубик.

- 1 Схема ниже показывает условия исследования каждого из квадратов вокруг квадрата с Нидхёггом.



- Для исследования квадрата, расположенного **по диагонали** от Нидхёгга, нужно использовать 1 дополнительный активный кубик (его значение не учитывается).
- Для исследования квадрата, расположенного **по горизонтали или вертикали** от Нидхёгга, нужно увеличить суммарное значение кубиков на указанное число (+3, +4, +5 или +6).
- После выполнения требуемого условия добавьте квадрат к своей карте игрока по базовым правилам.

- 2 **Уничтожьте** квадрат с фишкой Нидхёгга, вернув его в коробку.

- 3 Отметьте, что исследовали квадрат вокруг Нидхёгга, продвинув свой маркер бога на 1 деление по шкале Нидхёгга (на его карте подсчёта очков) по возрастанию чисел (например, с 7 на 8).



- 4 Передвиньте фишку Нидхёгга в другую ячейку на свой выбор, соблюдая правила ниже.
- Это должна быть ячейка центрального ряда (2, 5, 8 или 11).
 - В ней должен лежать квадрат местности.
 - Его можно выбрать (квадрат не за-бронирован Тором).

Если фишку Нидхёгга нельзя передвинуть по правилам выше, он остаётся, где был, и вместо своего квадрата уничтожает верхний квадрат соответствующей стопки. Если нужная стопка пуста, уничтожьте квадрат из второй стопки.

В конце сценария бой с Нидхёггом приносит очки почёта в зависимости от количества игроков.

Чем больше очков вы набрали на карте Нидхёгга, тем больше очков почёта вы получите. Если на одно место претендует несколько игроков, они все получают очки за это место. Нельзя получить очки, если вашего маркера бога вообще нет на карте подсчёта очков чудовища.

Ситуации, когда несколько игроков претендуют на одну награду, разрешаются по правилам подсчёта очков за карты богов (с. 22).

Преждевременный конец игры

В любой момент, если вы не можете заполнить пустую ячейку поля квадратом местности, игра заканчивается после завершения текущего раунда (когда все сделают равное число ходов).

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 и боги просто приносят очки почёта без художественного обоснования.

К бесконечному режиму можно приступить сразу после окончания кампании.

ПРАВИЛА

1 Выберите задания и богов на предстоящую игру. Нужно выбрать 2 богов и 2–4 задания. Чем больше заданий, тем выше сложность игры.

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

2 Каждый игрок получает набор кубиков. Убирать с них наклейки необязательно, но важно подобрать такие наборы кубиков, чтобы силы игроков были равны. Можете нанести на кубики дополнительные наклейки, чтобы уравнять силы.

3 Все выбирают богов, за которых будут играть. Для этого игроки бросают кубики. Игрок с наименьшим суммарным значением кубиков выбирает первым. Затем право выбора передаётся по часовой стрелке. Игрок получает коробку, фишку и карту фишки выбранного бога. Вам доступны все эффекты с коробки и карты фишки бога.

4 Можно начинать!

Игра проходит по обычным правилам, только без художественного сопровождения. Помните, что в бесконечном режиме нельзя сканировать локации, а все эффекты богов разблокированы.

ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЙ

Игрок, первым выполнивший задание, забирает его карту с 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 почёта;

2–3 игрока: 2, 1 очко почёта.

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

КОНЕЦ ИГРЫ

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

В конце игры подсчитайте общее число очков почёта за цели богов и задания. Побеждает игрок с наибольшим числом очков почёта. В случае ничьей побеждает игрок, чей ход был позже.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

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



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

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

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на 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

