



ГОРИЗОНТЫ ОСТРОВА ДУХОВ

ПРАВИЛА ИГРЫ

КООПЕРАТИВНАЯ НАСТОЛЬНАЯ
СТРАТЕГИЯ ЭРИКА РОЙСА

**HOBBY
WORLD**

Играть интересно










Все вы — могущественные духи природы, обитающие на уединённом острове. Недавно его начали колонизировать захватчики из неведомых земель, убивая местное население — даханов — и нарушая природный баланс. Всем вам надлежит собраться с силами и выдворить завоевателей, пока они не осквернили ваш остров настолько, что он уже никогда не станет прежним.



Spirit Island is the property of Flat River Group, LLC © 2023

СОДЕРЖАНИЕ

	Вступление	3
	Состав игры	4
	Подготовка к игре	6
	Запас	7
	Колода захватчиков	7
	Степень ужаса и карты страха	7
	Резерв скверны	7
	Резерв страха	7
	Подготовка игроков	8
	Карты способностей	8
	Начальное действие захватчиков	8
	Процесс игры	10
	Фаза духов	10
	Фаза быстрых способностей	11
	Фаза захватчиков	11
	Фаза медленных способностей	13
	Течение времени	13
	Принципы игры	16
	Победа и поражение	16
	Страх и ужас	16
	Поля и регионы	17
	Присутствие и святилища	17
	Энергия и число разыгрываемых карт	17
	Духи	18
	Захватчики	19
	Скверна	19
	Даханы	20
	Способности	20
	Эффекты способностей и страха	23
	Вопросы и ответы	25
	Режим одиночной игры	25
	Советы и подсказки	26
	Ускорение игрового процесса	26
	Основная стратегия	27
	Предшествующие события	28
	Приложение	30
	Алфавитный указатель	30
	Создатели игры	31



ВСТУПЛЕНИЕ

«Горизонты острова духов» — кооперативная игра для 1–3 участников. Каждый из вас становится духом природы, защищающим свой дом от колонизаторов, которые не слишком церемонятся ни с природными богатствами острова, ни с его жителями — даханами. Каждый ход духи действуют одновременно, используя способности, чтобы расправиться с захватчиками, усилить остров и помочь даханам. Поначалу возможности духов будут невелики. Однако в процессе игры духи будут изучать новые способности, которые помогут им сдержать стремительное наступление чужаков. Чужаками управляет сама игра, и они то и дело появляются в разных уголках острова, основывая поселения и сея скверну. Для победы духам необходимо (не без участия даханов) уничтожить строения захватчиков и прогнать с острова выживших. Духи потерпят поражение, если колонизаторам удастся бесповоротно осквернить остров, если какой-либо дух будет уничтожен или если у них не получится выдворить чужаков и те прочно укрепятся на острове.

Когда вы освоитесь в игре, ваши партии будут занимать около 60–90 минут. Игра в одиночку и вдвоём будет проходить немного быстрее, а втроём — дольше.



ИГРОВОЕ ПОЛЕ



РУКОВОДСТВО НОВИЧКА



5 ПЛАНШЕТОВ ДУХОВ



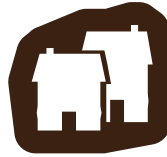
24 ЖЕТОНА ДАХАНОВ



18 ЖЕТОНОВ ГОРОДОВ



24 ЖЕТОНА ПОСЕЛЕНИЙ



27 ЖЕТОНОВ РАЗВЕДЧИКОВ



6 ЖЕТОНОВ С 3 РАЗВЕДЧИКАМИ



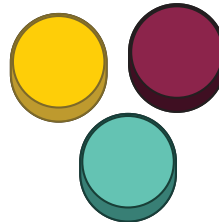
21 ЖЕТОН СКВЕРНЫ



30 ЖЕТОНОВ ЭНЕРГИИ (21 ЖЕТОН СО ЗНАЧЕНИЕМ 1) (9 ЖЕТОНОВ СО ЗНАЧЕНИЕМ 3)



39 ФИШЕК ПРИСУТСТВИЯ ДУХОВ (ПО 13 КАЖДОГО ИЗ 3 ЦВЕТОВ)



9 ЖЕТОНОВ ВРЕМЕННЫХ ЭФФЕКТОВ (ПО 3 КАЖДОГО ИЗ 3 ЦВЕТОВ)



21 ЖЕТОН СТРАХА



2 РАЗДЕЛИТЕЛЯ СТЕПЕНЕЙ УЖАСА



15 КАРТ СТРАХА



15 КАРТ ЗАХВАТЧИКОВ



22 КАРТЫ ВЕЛИКИХ СПОСОБНОСТЕЙ



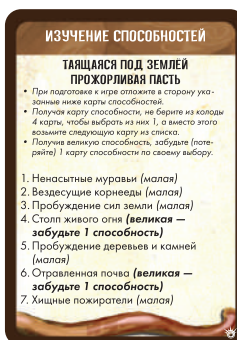
36 КАРТ МАЛЫХ СПОСОБНОСТЕЙ



20 КАРТ УНИКАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ



5 КАРТ ИЗУЧЕНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ



ЖЕТОНЫ ЭНЕРГИИ СО ЗНАЧЕНИЕМ 3 И ЖЕТОНЫ С 3 РАЗВЕДЧИКАМИ

Если ваш дух получает много энергии, то вместо того, чтобы брать горсть жетонов с 1 энергией, удобно использовать жетоны энергии со значением 3. Вся энергия, которую вы не успеваете потратить за ход, сохраняется на следующий ход. Если у вас её накопилось много, используйте жетоны со значением 3, чтобы сделать свой запас энергии нагляднее. Жетоны с 3 разведчиками используются по схожим причинам: например, если в регионе много захватчиков и вы хотите освободить место или забрать жетоны с 1 захватчиком. Никакие эффекты игры не добавляют жетоны с 3 разведчиками, однако вы всегда можете менять на них 3 разведчиков из одного региона. Только не забывайте, что такой жетон — это не 1 жетон захватчика, а 3 отдельных жетона разведчиков. Он просто делает игру удобнее.

Если это ваша первая партия, изучите руководство новичка, входящее в состав игры. Чтобы вы легче во всём разобрались, мы поможем вам подготовиться к партии и подробно покажем первый ход.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ И ПОЛЯ ОСТРОВА

Справа изображено игровое поле для «Горизонтов острова духов». Возможно, вас немного удивит, что весь остров разделён на «поля». Почему так?

Дело в том, что игра «Горизонты острова духов» произошла от другой игры — «Остров духов». Она увидела свет в 2017 году и по-прежнему доступна в магазинах настольных игр. В ней остров был не единым целым, а состоялся из отдельных полей, количество которых равнялось числу игроков. Поля острова из «Острова духов» очень похожи на поля «Горизонтов острова духов» со стороны для 3 участников.

Когда вы хорошо освоитесь в «Горизонтах острова духов» и захотите большего разнообразия, раздобудьте изначальную игру «Остров духов» и её дополнения (например, «Остров духов. Гиблый край»): вы получите новых духов, опасных противников и многое другое.

Игровое поле отражает всю необходимую информацию, не связанную с духами.

Здесь находятся:

1. Колода захватчиков и области действий захватчиков.
2. Степень ужаса и колода страха.
3. Резерв скверны.
4. Резерв страха.
5. Сам остров, разделённый на 2 или 3 поля в зависимости от того, на какой стороне вы играете: для 2 или 3 участников.

ОСТРОВ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ







ОСТРОВ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ



Для подготовки к игре вам нужно поместить определённые компоненты во все эти места.

ЗАПАС

Ваш остров состоит из 2 или 3 полей в зависимости от того, на какой стороне вы играете: для 2 или 3 участников. На каждом поле острова есть 1 океан и 2 региона каждого типа местности: джунгли, горы, пустыни, болота. Во всех регионах на поле указан номер — полезный идентификатор региона, а также несколько чёрных символов, подсказывающих, что нужно поместить в эти регионы при подготовке к игре.

-  — 1 жетон города.
-  — 1 жетон поселения.
-  — 1 жетон дахана.
-  — 1 жетон скверны.

Поместите города, поселения, даханов и скверну в регионы в соответствии с их символами.

Примечание. Скверну, которую вы добавляете на игровое поле во время подготовки к игре, нужно брать не из резерва скверны, а из коробки. Поместите скверну в резерв скверны после того, как добавите её в регионы.

КОЛОДА ЗАХВАТЧИКОВ

Колоду захватчиков необходимо поместить в область действия «Разведка» на игровом поле. Колода захватчиков состоит из 12 карт:

- 5 карт этапа III лежат внизу колоды;
- 4 карты этапа II лежат над ними;
- 3 карты этапа I лежат на верху колоды.

Разделите карты захватчиков на стопки по этапам, перемешайте по отдельности каждую стопку и, не подглядывая, отберите из них нужное количество карт каждого этапа. Уберите лишние карты в коробку. (Всего в составе игры 4 карты этапа I, 5 карт этапа II и 6 карт этапа III, поэтому просто уберите по 1 карте каждого этапа.)

СТЕПЕНЬ УЖАСА И КАРТЫ СТРАХА

Перемешайте карты страха и выложите 9 из них в область «Колода страха». Поместите разделитель «Степень ужаса III» поверх трёх нижних карт колоды, а разделитель «Степень ужаса II» — поверх трёх лежащих над ними карт. У вас получится колода, разделённая на 3 группы из 3 карт.

РЕЗЕРВ СКВЕРНЫ

Поместите в область «Резерв скверны» 5 жетонов скверны за каждого игрока, а затем добавьте в неё ещё 1 жетон скверны.

РЕЗЕРВ СТРАХА

Поместите в область «Резерв страха» 4 жетона страха за каждого игрока.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

Каждый игрок выбирает цвет и берёт фишки присутствия и жетоны временных эффектов выбранного цвета. Затем он выбирает духа, берёт его планшет и 4 карты уникальных способностей. Эти карты станут его начальной рукой.

Каждый игрок начинает партию на отдельном поле острова и выполняет все указания по подготовке с обратной стороны своего планшета духа. Подготовка всегда включает в себя добавление фишек присутствия в один или несколько регионов начального поля. Затем игроки переворачивают планшеты духов и заполняют пунктирные круги своих шкал присутствия оставшимися фишками присутствия своего цвета. Крайние левые сплошные круги не заполняются.

Примечание. В процессе игры духи не будут ограничены своим начальным полем острова, они смогут добавлять присутствие и применять способности на любом поле. Для победы духам необходимо сообща защищать весь остров.

КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ

Каждый, кто впервые играет в «Горизонты острова духов», берёт карту изучения способностей своего духа и следует её указаниям по подготовке личной колоды изучения способностей. Затем по отдельности перемешайте колоды великих и малых способностей и поместите их сбоку от игрового поля так, чтобы до них мог дотянуться каждый участник.

НАЧАЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ ЗАХВАТЧИКОВ

В завершение подготовки захватчики проходят этап разведки из фазы захватчиков. Откройте верхнюю карту из колоды захватчиков: они выполняют действие разведки в каждом регионе указанного типа (см. «Разведка» на с. 12). Затем поместите эту карту в область действия «Строительство» лицевой стороной вверх.





Каждый ход состоит из пяти фаз:

1. Фаза духов.
2. Фаза быстрых способностей.
3. Фаза захватчиков.
4. Фаза медленных способностей.
5. Течение времени.

В каждой фазе игроки действуют одновременно, по возможности обсуждая свои решения друг с другом. Общение в этой игре не только желательно, но и порой необходимо для достижения победы. Более подробно процесс игры описан на с. 16 в разделе «Принципы игры».

КОМУ РЕШАТЬ?

Что делать, если игра требует принять решение (куда распространяется скверна, каким захватчиком нанести урон и т. д.), но не указывает, кому принимать это решение? Если ситуация вызвана применением способности, то решение принимает дух, применяющий эту способность. В прочих ситуациях игроки должны прийти к общему решению. Если всё-таки игроки не могут договориться:

- ситуации, касающиеся регионов и происходящего в них: каждый дух делает выбор в отношении регионов своего начального поля острова;
- прочие ситуации: решение за владельцем игры (или организатором встречи).

ФАЗА ДУХОВ

Каждый дух делает три вещи в указанном порядке:

- **Рост.** Выберите один из трёх вариантов из области «Рост» в верхней части планшета духа. В каждой секции изображены 2 или 3 символа — это действия, которые вы выполняете в рамках данного варианта роста. Вы обязаны сделать всё, что указано в выбранной вами секции, но можете сами выбрать, в каком порядке. (См. подробнее на с. 18.)
- **Получение энергии.** Получите столько энергии, сколько указано наибольшим незакрытым числом на вашей верхней шкале присутствия. Поместите полученную энергию на планшет духа или рядом с планшетом.
- **Розыгрыш и оплата карт способностей.** Выберите карты способностей (быстрые и медленные), которые будете использовать на этом ходу. Максимальное число карт, которое вы можете разыграть на каждом ходу, определяется наибольшим незакрытым числом на вашей нижней шкале присутствия (даже если у вас достаточно энергии, чтобы заплатить за большее количество). Вы должны сразу же расплатиться энергией за все разыгранные карты способностей, включая медленные. Вы сразу же получаете все стихии от разыгранных карт способностей, даже если это медленные способности. Более подробно о стихиях рассказано на с. 20. Пока что не применяйте эффекты карт способностей.

Если все участники закончили свой рост, получили энергию и разыграли карты способностей на этот ход, не забыв заплатив за них, начинается фаза быстрых способностей.



ФАЗА БЫСТРЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

Игроки применяют эффекты быстрых способностей — разыгранных карт способностей и природных способностей, указанных на их планшетах духов. Игроки применяют способности в любом порядке, но нельзя использовать одну способность, не закончив применение другой. Если игрок не хочет или не может применить текстовый эффект способности, он может полностью его проигнорировать. Иногда карты способностей разыгрывают только из-за их стихий.

Вы не можете отложить применение быстрой способности до фазы медленных способностей: примените эффекты быстрой способности сейчас или не применяйте вовсе.

ФАЗА ЗАХВАТЧИКОВ

Фаза захватчиков состоит из нескольких частей. Каждая сюжетно охватывает месяцы и даже годы.

1. **Карты страха.** Примените эффекты карт страха, полученных духами за запугивание захватчиков.
2. **Разорение.** Захватчики наносят урон острову безрассудным управлением природными и культурными ресурсами: земледелием, добычей полезных ископаемых, рыболовством, охотой и стычками с даханами.
3. **Строительство.** Захватчики заселяют новые регионы и обустривают уже обжитые места.
4. **Разведка.** Первопроходцы и искатели приключений ищут новые возможности и незаселённые регионы.
5. **Перемещение карт захватчиков.** Захватчики показывают, где будут действовать на следующем ходу.

1. КАРТЫ СТРАХА

Если у вас есть полученные карты страха, возьмите всю лежащую лицевой стороной вниз стопку полученных карт, переверните и применяйте эффекты карт одну за другой (в том порядке, в котором их получили), откладывая их в область «Сброс карт страха» на игровом поле. Применяйте лишь эффекты, соответствующие текущей степени ужаса. Она может быть выше, чем в момент получения карты. Эффекты страха действуют только на текущем ходу.

- **Страх, полученный за счёт эффектов страха.** В основном эффекты страха не порождают страх. Обычно они удаляют захватчиков, а не наносят им урон и не уничтожают их. Но бывают и исключения. Если вы получаете новую карту страха во время применения эффектов страха, кладите её под низ стопки карт, эффекты которых вы применяете в настоящий момент. Если из-за этого увеличивается степень ужаса, продолжайте применять текущую карту страха на старой степени ужаса, но применяйте эффекты остальных карт из стопки, учитывая новую степень ужаса.
- **«Все игроки».** Многие эффекты страха предписывают выполнить то или иное действие «каждому игроку» или «всем игрокам». Игроки ограничены лишь регионами применения эффекта, указанными на карте. Эффект связан с деятельностью захватчиков или даханов, но не духов. Сначала один из игроков полностью выполняет все указания, затем следующий и т. д.

2. РАЗОРЕНИЕ

Посмотрите на карту захватчиков (если она есть), лежащую в области действия «Разорение» на игровом поле: в каждом регионе указанного типа, в котором находятся захватчики, происходит разорение. Сначала захватчики наносят урон одновременно даханам и региону. Затем все выжившие в регионе даханы контратакуют.

Когда захватчики разоряют регион, они наносят суммарный урон. Урон от каждого разведчика равен 1, от каждого поселения — 2 и от каждого города — 3. Вычтите из суммарного урона сумму защитных эффектов (от духов и карт страха), действующих на этот регион.

Затем одновременно:

- **Захватчики наносят урон региону.** Если нанесено 2 урона или больше, добавьте в этот регион 1 жетон скверны из резерва скверны и уничтожьте 1 присутствие каждого духа в этом регионе. Если в регионе на этот момент уже была хотя бы 1 скверна, она начинает распространяться — поместите 1 жетон скверны из резерва скверны в 1 соседний регион. (Если в нём уже есть скверна, она вновь распространяется в соседний регион, и так далее).
 - Вне зависимости от величины урона в регион из-за разорения не добавляется больше 1 жетона скверны. 2 урона добавляют 1 скверну, 9 урона всё равно добавляют 1 скверну.
 - Нанесённый региону 1 урон или меньше игнорируется.
- **Захватчики сражаются с даханами.** Каждые 2 единицы урона уничтожают 1 дахана. Если дахана можно уничтожить, он должен быть уничтожен: вы не можете распределить урон между даханами так, чтобы они избежали уничтожения.

Если дахан получает 1 урон, переверните его жетон, чтобы показать, что он ранен. В конце хода, в фазе течения времени, выжившие раненые даханы восстанавливаются.

После того как захватчики нанесли урон региону и даханам, выжившие в регионе даханы контратакуют. Каждый дахан наносит 2 урона захватчикам. Вы сами выбираете, как распределить этот урон от даханов между захватчиками в регионе.

- Даханы контратакуют, даже если захватчики не нанесли урон во время разорения (например, из-за защитных способностей). Но если действие разорения было пропущено или отменено, даханы не контратакуют.
- Очередность регионов. Если для игроков важно, в каком порядке применять эффекты карты захватчиков к регионам, они сами выбирают этот порядок.

Фишки присутствия не контратакуют захватчиков, поскольку те не нападают на духов напрямую.

3. СТРОИТЕЛЬСТВО

Посмотрите на карту захватчиков, лежащую в области действия «Строительство» на игровом поле: в каждом регионе указанного типа, в котором находятся захватчики, происходит строительство.

Когда захватчики застраивают регион, они добавляют в него 1 город или 1 поселение.

- Если в регионе больше поселений, чем городов, добавляется 1 город. (Вы не улучшаете существующее поселение до города, а добавляете новый город из запаса.)
- Во всех остальных случаях добавляется 1 поселение.

4. РАЗВЕДКА


Откройте верхнюю карту из колоды захватчиков. Захватчики отправляются на разведку в регионы указанного типа (и только в них) из поселений, городов и со стороны океана. Если вы должны открыть карту, но в колоде захватчиков их уже не осталось, значит, ваше время вышло и вы проиграли.



Добавьте 1 разведчика в каждый регион указанного типа, который:

- либо содержит хотя бы 1 поселение или город;
- либо соседствует хотя бы с 1 поселением, городом или океаном.

Вне зависимости от того, сколько источников захватчиков (городов, поселений и океанов) имеется в регионе или по соседству с ним, вы добавляете в регион только 1 разведчика. Разведчики берутся из запаса, а не перемещаются по полю.

ЭТАП II

На большинстве карт этапа II есть символ . Если вы только осваиваете игру, игнорируйте его. Если вы захотите усложнить игру, выполняйте описанное ниже действие каждый раз, когда вы используете карту захватчиков с этим символом для разведки, перед добавлением разведчиков.

На каждом поле острова: добавьте 1  в регион без .

ЭТАП III

На картах этапа III указаны два типа ландшафта, объединённые знаком плюса. Действия захватчиков выполняются в регионах обоих типов ландшафта. (Игроки по-прежнему сами выбирают очерёдность регионов; вы не обязаны сначала применять эффекты карты захватчиков ко всем регионам одного типа, а затем к регионам другого.)

5. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КАРТ ЗАХВАТЧИКОВ

После разведки сдвиньте все карты захватчиков влево: переместите карту из области «Разорение» в сброс, из области «Строительство» — в область «Разорение», а верхнюю карту из области «Разведка» — в область «Строительство». На следующем ходу захватчики будут разорять регионы, которые они только что застроили, и возводить постройки там, где они произвели разведку.

Не забывайте! Действия разорения, строительства и разведки выполняются только в регионах того типа ландшафта, который указан на соответствующих картах захватчиков. Действия разорения и строительства выполняются лишь в регионах с захватчиками. Действие разведки выполняется только при наличии источника захватчиков. Разведчики не считаются источниками захватчиков.



ФАЗА МЕДЛЕННЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

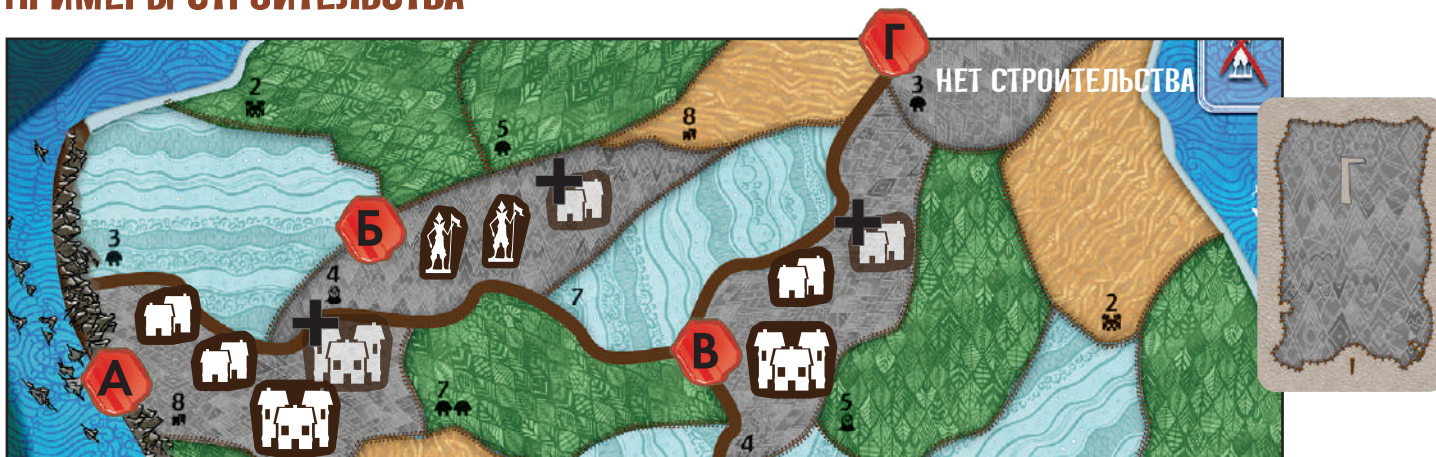
Игроки применяют эффекты медленных способностей: природных способностей, указанных на их планшетах духов, и карт способностей, разыгранных в первой фазе. Фаза медленных способностей проходит так же, как и фаза быстрых, с той лишь разницей, что применяются медленные способности с символом синей черепахи.

ТЕЧЕНИЕ ВРЕМЕНИ

В этой фазе вы готовитесь к следующему ходу.

- **Сброс.** Игроки кладут все карты способностей, разыгранные на текущем ходу, в личные стопки сброса.
- **Урон и стихии.** Все стихии пропадают. Весь урон, нанесённый на текущем ходу, исчезает.
 - Переверните жетоны раненых даханов и захватчиков на изначальную сторону.
 - Если вы используете жетоны временных эффектов, не забудьте их убрать.

ПРИМЕРЫ СТРОИТЕЛЬСТВА



В этом примере захватчики выполняют действие строительства в горах.

А. В этом регионе поселений больше, чем городов, поэтому сюда добавляется город.

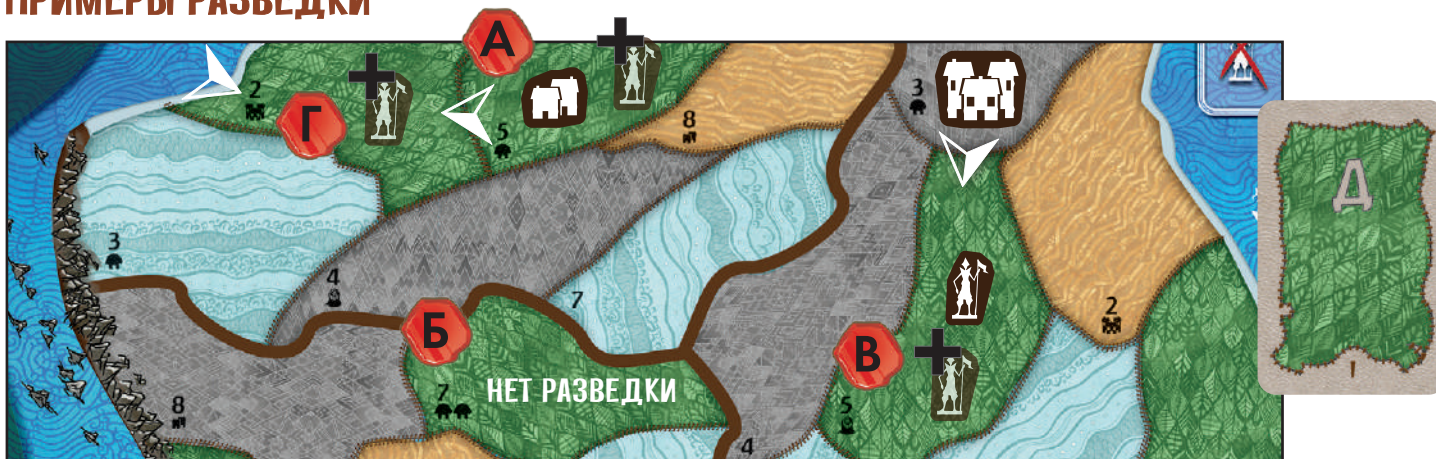
Б. В этом регионе одни лишь разведчики, а значит, здесь одинаковое количество городов и поселений — 0.

Следовательно, здесь появляется поселение.

В. В этом регионе одинаковое количество городов и поселений. Сюда добавляется новое поселение.

Г. В этом регионе нет захватчиков, поэтому здесь не происходит никакого строительства.

ПРИМЕРЫ РАЗВЕДКИ



В этом примере захватчики выполняют действие разведки в джунглях.

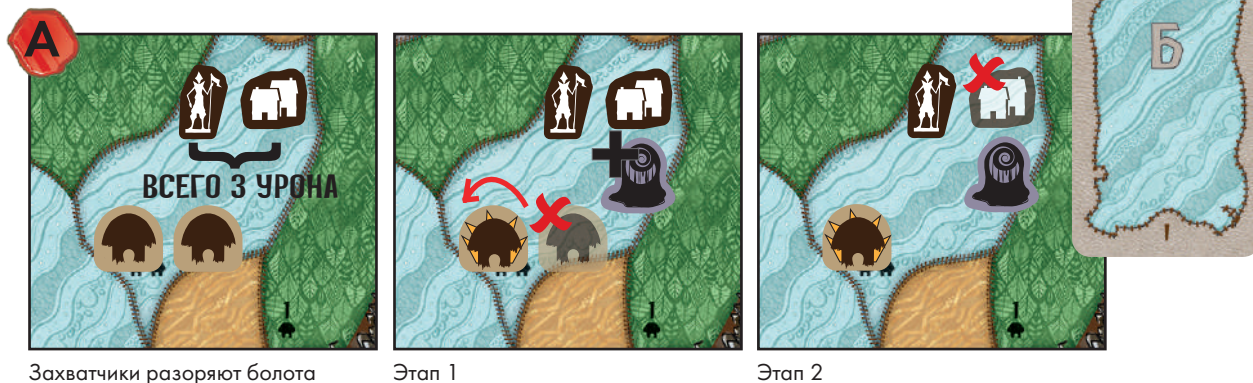
А. В этом регионе уже есть поселение, поэтому сюда добавляется разведчик.

Б. Этот регион не прибрежный и не соседний с поселением или городом. Здесь не выполняется разведка.

В. Этот регион соседствует с регионом, в котором находится город, поэтому сюда добавляется разведчик.

Г. Это прибрежный регион, который также соседствует с регионом с поселением (любого из двух условий было бы достаточно). Сюда добавляется разведчик.

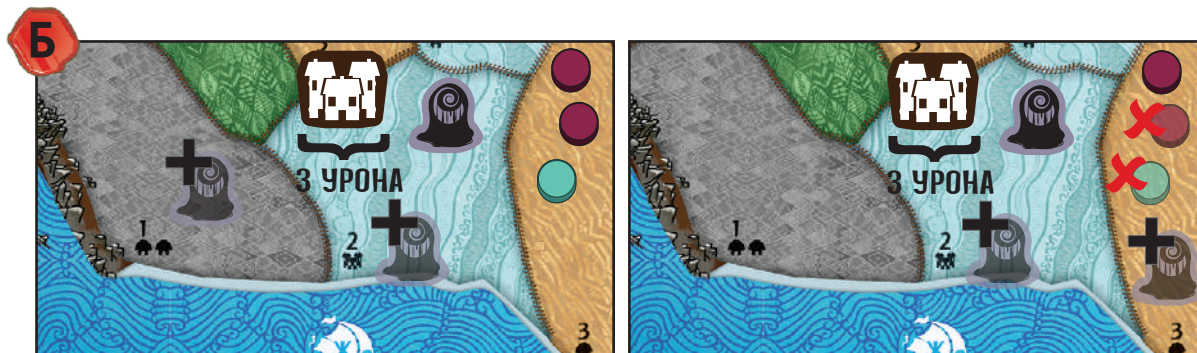
ПРИМЕРЫ РАЗОРЕНИЯ



Захватчики разоряют болота

Этап 1

Этап 2



Вариант 1

Вариант 2

В этих примерах захватчики выполняют действие разорения на болотах.

А. В этом болоте 2 дахана, 1 поселение и 1 разведчик. Суммарно поселение и разведчик наносят 3 урона (поселение — 2, а разведчик — 1) региону и даханам.

- **Этап 1:** 3 урона региону добавляют 1 скверну. 3 урона даханам уничтожают первого дахана и наносят 1 урон второму.
- **Этап 2:** выживший дахан контратакует, нанося 2 урона. Игроки решают направить этот урон на поселение. Поселение уничтожено, и это порождает 1 страх.

Б. В этом болоте 1 город и 1 скверна. Город наносит 3 урона региону. Поскольку было нанесено 2 урона и более, в регион добавляется 1 скверна. В регионе уже есть скверна, поэтому скверна распространяется в соседний регион по выбору игроков.

В данном случае показано два из возможных вариантов:

- **Вариант 1.** Скверна добавляется в регион № 1, пока ещё пустой.
- **Вариант 2.** Скверна добавляется в регион № 3, уничтожая 1 фиолетовую фишку присутствия (а значит, этот регион больше не будет святилищем для соответствующего духа) и 1 голубую фишку присутствия (целиком выдворяя соответствующего духа из региона).

Вариант 1 кажется лучшим решением, поскольку так духи сохраняют своё присутствие в регионах.

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Захватчики начинают игру на степени ужаса I. Они не боятся острова и, вполне возможно, даже не слышали о его духах. Для победы вам необходимо целиком очистить остров от захватчиков. По мере получения карт страха вы достигаете новых степеней ужаса, которые упрощают условия победы. В любой момент игры, если у вас выполняется текущее условие победы, вы побеждаете сразу после применения текущего эффекта: захватчики сыты по горло островом и уплывают прочь. Также вы немедленно побеждаете, если в колоде страха не осталось карт.

Вы проигрываете в одном из трёх случаев:

- **Слишком много скверны.** Если в резерве скверны не осталось жетонов, вы проиграли.
- **Уничтожение духа.** Если на острове не остаётся фишек присутствия какого-либо духа, вы проиграли.
- **Истёкшее время.** Если вы должны открыть карту из колоды захватчиков (чтобы выполнить разведку), а в ней не осталось карт, вы проиграли.

СТРАХ И УЖАС

Способности духов с символом страха (☠), а также уничтожение поселений и городов — всё это порождает страх. Уничтожение поселения порождает единицу страха, уничтожение города — 2 единицы страха. Страх действует на всех захватчиков в целом. За каждую порождённую единицу страха перенесите 1 жетон из области «Резерв страха» в область «Порождённый страх» игрового поля.

- Как только последний жетон страха перенесён в область «Порождённый страх», переместите верхнюю карту из колоды страха в область «Полученные карты страха» лицевой стороной вниз. Если в результате этого откроется разделитель степени ужаса, переложите его на текущую степень ужаса (изначально это степень ужаса I, она напечатана на игровом поле). Перенесите жетоны страха обратно в резерв страха. Если после получения карты у вас ещё остались единицы страха, перенесите соответствующее количество жетонов страха из резерва в область «Порождённый страх».
- Во время следующей фазы захватчиков карты из области «Полученные карты страха» перевернутся и их текст вступит в силу. Подобно способностям, эффекты страха действуют только на время текущего хода, если только они тем или иным образом не изменяют положение дел на игровом поле. Применив эффекты карты страха, переместите её в область «Сброс карт страха».



Если вы открыли разделитель степени ужаса, новая степень ужаса и условие победы начинают действовать **немедленно**, поэтому вы можете сразу же победить.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

- **Степень ужаса I.** На острове нет захватчиков.
- **Степень ужаса II.** На острове нет поселений и городов.
- **Степень ужаса III.** На острове нет городов.
- **ПОБЕДА по страху.** Немедленная победа!

- Если хотите, то, победив, можете убрать все жетоны захватчиков с игрового поля, чтобы посмотреть, как выглядит остров после их побега!
- В редком случае, когда карта способности или другой эффект заставляет вас одновременно и выиграть, и проиграть, вы **приносите себя в жертву во имя победы**. Вас уничтожают, но остров, даханы и многие другие духи будут жить.

ПОЛЯ И РЕГИОНЫ

Каждое поле острова разделено на 8 пронумерованных регионов, по 2 региона каждого типа ландшафта (джунгли, горы, пустыня, болото). В большинстве случаев компоненты игры взаимодействуют друг с другом в пределах одного региона.

Два региона считаются соседними, если граничат друг с другом, даже когда относятся к разным полям острова или соприкасаются лишь частично.

На каждом поле острова изображена полоса океана, показывающая, в какие регионы можно попасть по воде. Регионы, соседствующие с океаном, называются прибрежными (они имеют белую границу). Регионы, не соседствующие с океаном, называются внутренними. (На прочих границах острова расположены скалистые утёсы, поэтому их регионы не относятся к прибрежным.) Океан не считается регионом.



ПРИСУТВИЕ И СВАТИЛИЩА

Фишки присутствия духов показывают, в каких регионах сильно влияние этих духов. Регионы с вашим присутствием называются вашими регионами. Если вашу фишку присутствия уничтожат (например, добавляемой в регион скверной), она убирается с поля и кладётся рядом с островом. Если у какого-либо духа не остаётся фишек присутствия на острове, все игроки немедленно терпят поражение. В одном регионе может находиться сколько угодно фишек присутствия любых духов.



По умолчанию, когда эффекты обязывают игроков сделать что-то с фишками присутствия (переместить, уничтожить и т. п.), **подразумеваются фишки присутствия на острове, а не на планшетах духов.**



Считается, что в регионе есть святилище духа, если там находится более 1 его фишки присутствия. Некоторые способности применяются только в регионах, где есть святилище.

ЭНЕРГИЯ И ЧИСЛО РАЗЫГРЫВАЕМЫХ КАРТ

Игроки воздействуют на происходящее на острове, разыгрывая карты способностей с руки. В каждой фазе духов вы можете разыграть какие угодно карты с руки, однако есть два ограничения.

- Вы можете разыграть не больше карт, чем указано наибольшим незакрытым числом на нижней шкале присутствия.
- У вас должно быть достаточно энергии, чтобы оплатить разыгрываемые карты.

На каждом ходу каждый дух получает столько энергии, сколько указано наибольшим незакрытым числом на его верхней шкале присутствия. Неизрасходованная энергия сохраняется на следующий ход. Энергия — ваш личный ресурс, её нельзя передать другому духу. Число разыгрываемых карт — тоже личный параметр, которым нельзя поделиться с другими. Если вы разыграли меньше карт, чем могли бы, на будущие ходы эти несделанные розыгрыши не переносятся.

- Стоимость розыгрыша карты в энергии указана в левом верхнем углу карты.
- Энергию можно получить от вариантов роста и с верхней шкалы присутствия на планшете духа.

У каждого духа есть:

- Планшет духа с областью «Рост», шкалами присутствия и природными способностями;
- 4 карты уникальных способностей.

СТРУКТУРА ПЛАНШЕТА ДУХА

1. **Имя духа.**
2. **Изображение духа.**
3. **Предыстория духа.**
4. **Подготовка к игре.** Размещение начальных фишек присутствия и особые указания.
5. **Стиль игры и сложность.** Краткое описание стратегии игры за этого духа, сравнение его слабых и сильных сторон, а также диаграмма способностей.
6. **Особые свойства.** Изменение обычных правил для этого духа.
7. **Варианты роста.** Возможности духа по получению энергии, занятию новых регионов и изучению способностей. Выбирая вариант роста, дух выбирает целую секцию символов и выполняет все указанные в ней действия.

Варианты роста включают в себя:

- «Добавить 1 присутствие». Добавьте 1 фишку присутствия с вашего планшета духа на поле (в пределах указанной дальности от региона с вашим присутствием).
 - «Получить энергию». Получите указанное количество энергии (в дополнение к обычной энергии, получаемой на этом ходу).
 - «Получить карту способности» (ею может быть карта малой **или** великой способности).
 - «Вернуть карты». Верните на руку все разыгранные карты способностей (из личной стопки сброса).
8. **Шкалы присутствия.** На каждом планшете духа имеются две шкалы присутствия. Верхняя отвечает за получаемую каждый ход энергию, а нижняя — за число разыгрываемых карт. В начале игры все деления обеих шкал, кроме крайних левых, заполнены фишками присутствия. Перенося фишку присутствия на остров, вы сами выбираете, с какой шкалы её забрать, однако вы всегда берёте крайнюю левую фишку с выбранной шкалы. Каждый раз, когда вы убираете присутствие со шкалы, вам открываются новые возможности. Убирая присутствие с верхней шкалы, вы будете увеличивать количество получаемой энергии, а с нижней — увеличивать количество разыгрываемых карт способностей. Вы используете лишь наибольшее незакрытое число на каждой шкале (предшествовавшие числа не суммируются). **Не забывайте**, что уничтоженные фишки присутствия выходят из игры, а не возвращаются на планшет.
 - На шкалах некоторых духов есть бонусные стихии. Если такое деление у вас открыто, вы будете получать указанную стихию на время каждого хода.
 - Если на одном делении шкалы присутствия изображено несколько бонусов, вы получаете их все. Вам не нужно выбирать один.
 - Перераспределение присутствия. Всякий раз, когда вы должны добавить 1 присутствие с планшета духа, вы можете вместо этого перенести свою фишку присутствия из любого региона острова. Это полезно, если у вас нет присутствия на планшете, но вам надо переместиться по острову.



9. **Природные способности.** Бесплатные способности, используемые благодаря стихиям. Если не сказано иное, использование природной способности не расходует энергию и не считается розыгрышем карты. Как и все способности, природные способности по умолчанию применяются к одному выбранному региону или духу.

ЗАХВАТЧИКИ

Захватчики колонизируют ваш остров. И хотя их экспансия не направлена против вас лично, их агрессия и методы освоения земель нарушают хрупкий природный баланс. Ваша цель — выдворить захватчиков, выполнив условие победы текущей степени ужаса. Чем сильнее вы запугаете колонизаторов, тем проще будет достичь победы.

Захватчики в регионе не взаимодействуют с даханами и фишками присутствия сами по себе. Они наносят вред, лишь выполняя действие разорения. У каждого типа захватчиков есть своё значение стойкости. Чтобы уничтожить захватчика, вы должны за один ход нанести ему число урона, которое больше или равно его значению стойкости. Некоторые эффекты позволяют уничтожать захватчиков без учёта урона и стойкости.

В игре три типа захватчиков: разведчики, поселения и города. Регион, содержащий любое количество захватчиков любых типов, считается регионом с захватчиками. Количество захватчиков не ограничено числом их жетонов. В редком случае, если они закончились, используйте жетоны энергии в качестве маркеров «ещё 1 жетон такого же типа» или «ещё 3 жетона такого же типа». Используйте также жетоны с 3 разведчиками для замены жетонов с 1 разведчиком в густонаселённых регионах.



Разведчики — это первопроходцы захватчиков, самые смелые колонизаторы. Они исследуют неизведанные земли, составляют карты и т. п. Их стойкость равна 1, и они наносят 1 урон во время разорения. Разведчики не считаются источниками захватчиков во время разведки.



Поселения — это мелкие городишки и приграничные аванпосты. Их стойкость равна 2, и они наносят 2 урона во время разорения. Поселения считаются источниками захватчиков во время разведки.



Города — это самые многочисленные и скверные поселения захватчиков. Их стойкость равна 3, и они наносят 3 урона во время разорения. Города считаются источниками захватчиков во время разведки.

Уничтожение поселений и городов снижает боевой дух захватчиков. Уничтожение поселения порождает 1 страх, а уничтожение города — 2 страха. Если город получает ровно 1 урон, переверните его жетон на «раненую» сторону. Если этот город получит ещё 1 урон, положите рядом с ним жетон энергии, чтобы показать, что город получил уже 2 урона. В фазе течения времени урон исчезает, поэтому уберите все отмечающие урон жетоны энергии и переверните жетоны «раненых» поселений и городов.

СКВЕРНА

Захватчики медленно, но неуклонно оскверняют остров. Совсем избежать скверны невозможно (к примеру, ущерб от лесных пожаров), но избыточная скверна грозит навсегда изменить остров. Когда в ходе игры вы добавляете скверну на остров, берите её из резерва скверны. Удаляя скверну с острова, возвращайте её в резерв скверны. Если у вас закончились жетоны скверны в резерве скверны, вы проигрываете.



После подготовки к игре всякий раз, когда вы добавляете скверну в регион (включая распространение скверны), может произойти следующее:

- **Уничтожение присутствия.** Уничтожьте 1 фишку присутствия каждого духа в этом регионе. Уничтоженные фишки кладутся рядом с островом, они не возвращаются на планшеты духов.
- **Распространение скверны.** Если в этом регионе уже есть хотя бы 1 скверна, также добавьте 1 дополнительную скверну в 1 любой соседний регион (если в нём тоже уже есть скверна, то она вновь распространяется).

ДАХАНЫ



Даханы — местное полукочевое население острова, живущее в гармонии с его природой и духами. Появление захватчиков их не слишком напугало, но поднявшаяся волна насилия тревожит всё больше и больше.

В начале игры на каждом поле острова присутствует 6 даханов. Население острова можно увеличить лишь некоторыми способностями, влияющими на его выносливость, рождаемость и урожаи. Количество даханов не ограничено числом жетонов в запасе.

Даханы нападают на захватчиков, когда к этому их обязывают способности духов или когда захватчики сами нападают на них. После того как захватчики выполнили разорение в регионе, каждый выживший в нём дахан наносит им 2 урона в ответ.

У каждого дахана значение стойкости равно 2, а значит, его уничтожают 2 урона от захватчиков. Урон от духов не действует на даханов, хотя некоторые способности имеют негативные последствия, затрагивающие даханов.

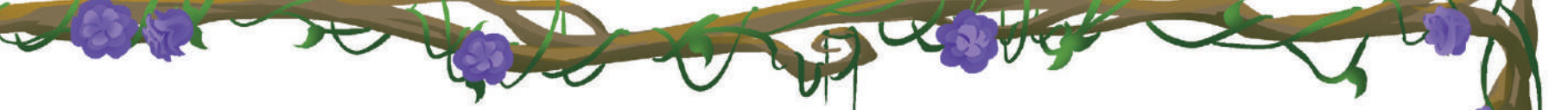
СПОСОБНОСТИ

Используя способности — как с карт способностей, так и с планшетов духов (природные способности), — духи влияют на происходящее на острове. Природные способности действуют так же, как и карты способностей, с теми лишь исключениями, что они доступны каждый ход (их не надо разыгрывать с руки) и что для их использования нужно обладать определёнными стихиями (а не тратить энергию).

СТРУКТУРА СПОСОБНОСТЕЙ

1. **Энергия, которая тратится на розыгрыш** (только у карт способностей).
2. **Название.**
3. **Получаемые стихии** (только у карт способностей). Всего в игре 8 стихий: солнце, луна, огонь, воздух, вода, земля, флора и фауна. Пока карта способности в игре, у вас есть указанные на ней стихии. У некоторых способностей есть дополнительные эффекты, применяющиеся, если вы обладаете определёнными стихиями. Стихии не сохраняются





в конце хода. Вы получаете стихии в момент оплаты стоимости розыгрыша карты вне зависимости от того, какая это способность: быстрая или медленная. Вы теряете стихии, когда карта с ними покидает игру (обычно в фазе течения времени). Способности с формулами стихий не расходуют полученные стихии. Если у вас в игре есть нужные стихии, вы можете воспользоваться соответствующими формулами.

4. **Скорость.** Быстрые способности применяются перед фазой захватчиков, а медленные — после неё. Дополнительной подсказкой о скорости карт способностей служит красное или синее кольцо, в которое обведена их стоимость.
5. **Дальность.** Показывает, на каком расстоянии от вашей фишки присутствия должен находиться регион, в котором применяется способность. Это максимальное расстояние, вы всегда можете выбрать регион ближе. Если дальность равна 0, то подразумевается регион с вашим присутствием. На некоторых способностях указан (слева от символа дальности) конкретный источник отсчёта дальности: например, святилище или тип ландшафта.
6. **Цель.** Показывает, в регионе какого типа можно применить способность. Большинство способностей позволяет выбрать любой регион, но некоторые ограничены конкретным типом ландшафта или компонентами, которые находятся в регионе. Также некоторые способности позволяют выбрать лишь прибрежные или внутренние регионы. По умолчанию целью выбирается 1 регион. Некоторые способности обязывают выбрать целью не регион, а духа.
7. **Эффекты** (только у карт способностей). Это то, что делает карта. Все эффекты применяются к одному выбранному региону, если не сказано иное. Например, «уничтожьте все поселения» означает «уничтожьте все поселения в выбранном регионе», а не «уничтожьте все поселения в игре»! Применяйте эффекты в указанном порядке, пропуская всё, что нельзя выполнить. Эффекты, ничего не меняющие на поле (к примеру, «пропустите все действия захватчиков»), действуют только до конца текущего хода.
8. **Формулы стихий.** Дополнительные эффекты, которые можно применить, только если на текущем ходу у духа есть определённые стихии (см. п. 3 на прошлой странице). Требуемые стихии не тратятся; для формул стихий достаточно, чтобы они просто были в игре. Например, если у духа есть 2 воды, их можно использовать во всех формулах с водой. Вы всегда можете использовать способность, если для неё требуется меньше стихий, чем у вас есть. Применяйте основной эффект способности и все эффекты от формул стихий, которые у вас есть, сверху вниз.

Исключение. Если в эффекте формулы сказано «вместо этого», то он заменяет вышеописанное.

СТИХИИ

- **Солнце.** День, свет, тепло, господство, управление, постоянство.
- **Луна.** Ночь, цикличность, темнота, сны, трансформация.
- **Огонь.** Напряжение, злость, разрушение, страсть, насильственные перемены.
- **Воздух.** Ветер, небо, звук, расстояние, скорость, плутовство, намерения.
- **Вода.** Река, течение, рождение, сочувствие, исцеление, недуг.
- **Земля.** Почва, сила, неизменность, статичность, прочность.
- **Флора.** Зелень, рост, переплетение, регенерация.
- **Фауна.** Животные, люди, кровь, тело, жизнь, смерть.

БАЗОВЫЙ ПРИНЦИП: ДЕЛАЙТЕ СТОЛЬКО, СКОЛЬКО МОЖНО

Используя эффекты способности, делайте столько, сколько можно сделать. Если что-либо нельзя сделать, пропустите это и делайте остальное. Единственные ограничения, связанные с выбором цели, указаны в графе «Регион/дух», и они проверяются лишь в начале использования способности.

БАЗОВЫЙ ПРИНЦИП: ВЫ НЕ ОБЯЗАНЫ ИСПОЛЬЗОВАТЬ СПОСОБНОСТЬ

Если вы не можете или не хотите применить эффекты способности (возможно, ситуация на поле изменилась), вы можете полностью их проигнорировать. Если это была карта способности, вам не возвращается потраченная энергия, однако вам по-прежнему доступны её стихии.

Используя способность с формулой стихий, вы можете играть так, как если бы у вас было меньше стихий, чем у вас в действительности есть, чтобы не применять эффекты всех доступных формул. В остальных случаях действует принцип «всё или ничего»: вы не можете сами выбрать, какие эффекты применить, а какие нет.

БАЗОВЫЙ ПРИНЦИП: ОДИН РЕГИОН, ОДИН ХОД, ОДНО ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Если в тексте способности не указано иное, то:

- она действует только на выбранный регион. Способность «уничтожьте 3 разведчика или меньше» позволяет уничтожить не более 3 разведчиков в одном регионе, а не совокупно в нескольких. Если у способности есть несколько эффектов, **все** они применяются в одном выбранном регионе;
- она действует только до конца текущего хода. Способность «даханы имеют +3 к стойкости» или «захватчики пропускают 1 действие разорения в выбранном регионе» действует только на текущем ходу, а не до конца игры. Любые долгосрочные изменения представлены изменениями на поле: фишки и жетоны возвращаются в запас, жетоны страха перемещаются и т. д.;
- она используется только 1 раз за текущий ход. Вы не можете заплатить за способность дважды и использовать её два раза. Природная способность используется только один раз, будь у вас даже вдвое больше нужных стихий. Если эффект делает медленную способность быстрой, вы используете её лишь в фазе быстрых способностей.

ВРЕМЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ

Некоторые способности оказывают временное воздействие на регион (например, «захватчики пропускают все действия»). В игре есть жетоны, которыми можно пометить такие регионы. Главное, не забудьте убрать их в конце хода.

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ СПОСОБНОСТЕЙ

Обычно вы получаете новые карты способностей благодаря эффектам роста, однако их могут приносить и некоторые способности. Вы всегда забираете новые карты способностей на руку.

Всякий раз, когда вам сказано «получить карту способности»:

- выберите, какую способность взять: великую или малую. Возьмите 4 карты из соответствующей колоды. Если колода закончилась, перемешайте её сброс и сформируйте новую колоду;
- добавьте одну из взятых карт на руку и отложите остальные в стопку сброса соответствующей колоды;
- получив карту великой способности, вы обязаны забыть (потерять) 1 свою карту способности. Положите забытую карту в стопку сброса соответствующей колоды или, если это была ваша уникальная способность, под планшет духа.

КАКУЮ КАРТУ СПОСОБНОСТИ МОЖНО ЗАБЫТЬ?

Любую вашу карту. С руки, из личного сброса или (если вы получили великую способность посреди хода) из числа разыгранных карт. Забыть можно даже ту великую способность, которую вы только что выбрали. Если вы забываете разыгранную карту способности, вы сразу же теряете её стихии; и если вы её ещё не использовали, то уже не сможете использовать. Если же вы уже ею воспользовались, её эффекты, как обычно, продолжают действовать до конца хода.

ЭФФЕКТЫ СПОСОБНОСТЕЙ И СТРАХА

УРОН, ЗАМЕНА, УНИЧТОЖЕНИЕ, УДАЛЕНИЕ

Некоторые эффекты **удаляют** захватчиков: подразумевается, что те убежали от страха. Верните указанные жетоны в запас. Некоторые эффекты **заменяют** захватчиков. Сначала удалите захватчика, а потом добавьте на его место указанный жетон. Если заменённому захватчику был нанесён урон, то заменивший его захватчик сохраняет этот урон. Многие способности **уничтожают** захватчиков. Верните указанные жетоны в запас. Уничтожение города порождает 2 страха, а поселения — 1 страх. Удаление и замена захватчиков не порождают страх.

Всякий раз, когда в тексте способности или иного эффекта говорится об уроне, то по умолчанию подразумевается урон захватчикам. Нанося урон, вы наносите его любым захватчикам в выбранном регионе, разделяя его между ними так, как считаете нужным. Если захватчик получает урон, который больше или равен его стойкости, он сразу же уничтожается. Урон не изменяет стойкость жетона и величину урона, который она нанесёт при разорении. Урон от разных способностей суммируется. В конце хода, в фазе течения времени, выжившие захватчики восстанавливают стойкость.

НАНЕСЕНИЕ УРОНА ЗАХВАТЧИКАМ

Захватчики не единственные, кто получает урон в игре. Регион и даханы тоже могут получить урон — во время разорения. Однако больше всего урона будут получать именно захватчики. Всякий раз, когда способность, карта страха или иной эффект наносят урон, под ним всегда подразумевается урон захватчикам, если не сказано иное. Способности духов обычно не наносят урон региону и даханам.

ЗАЩИТА

Некоторые способности позволяют вам **защитить** выбранный регион, снижая урон, который захватчики нанесут региону и/или даханам. Формулировка «защита 2» означает «всякий раз, когда захватчики наносят урон в выбранном регионе на текущем ходу, их урон региону и даханам сокращается на 2». Если к одному региону применяется несколько защитных эффектов, они суммируются. Эффект защиты длится весь ход. При желании вы можете использовать обратную сторону жетонов временных эффектов, чтобы показать, что тот или иной регион защищён.

УДАЛЕНИЕ СКВЕРНЫ

Удаляя скверну с острова, возвращайте её в резерв скверны.

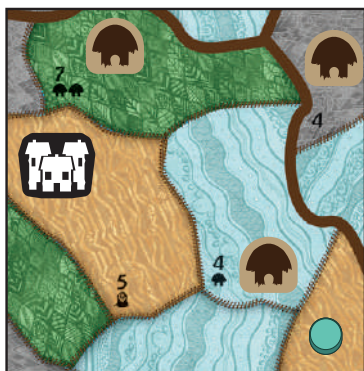
ПРИВЛЕЧЬ И ВЫТОЛКНУТЬ

Некоторые способности предписывают **привлечь** что-то в выбранный регион (например, «привлеките 1 поселение» или «привлеките 3 даханов или меньше»). Под этим понимается «переместите указанное количество фишек/жетонов

в выбранный регион из 1 или нескольких соседних регионов». Вы можете привлечь что-то только из регионов по соседству с выбранным; увеличение дальности способности не влияет на дальность привлечения. Если вы привлекаете несколько фишек/жетонов, их можно брать из разных соседних регионов.

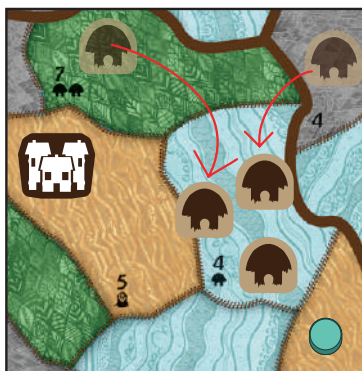
Другие способности позволяют вытолкнуть что-то из выбранного региона (например, «вытолкните 1 разведчика» или «вытолкните 3 даханов или меньше»). Это действие прямо противоположно привлечению и означает «переместите указанное количество фишек/жетонов из выбранного региона в 1 или несколько соседних регионов». Вы можете вытолкнуть что-то только в регионы по соседству с выбранным; увеличение дальности способности не влияет на дальность выталкивания. Выталкивая несколько фишек/жетонов, вы сами решаете, переместятся ли они в один и тот же регион или в разные. Вытолкнуть фишки/жетоны можно лишь в доступный регион, а не за край поля и не в океан.

ПРИМЕРЫ ПРИВЛЕЧЕНИЯ И ВЫТАЛКИВАНИЯ



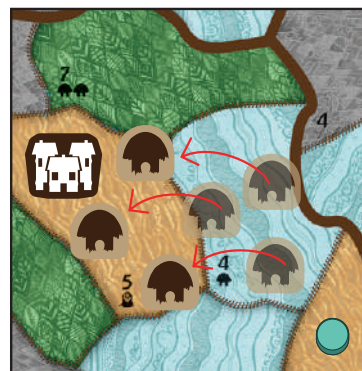
Захватчики готовятся разорить пустыни на следующем ходу. Духи хотели бы, чтобы находящиеся поблизости даханы контраатаковали город в регионе № 5.

ПРИВЛЕЧЕНИЕ



Используя карту «Призыв к переселению», голубой дух привлекает 2 даханов из соседних регионов в выбранный регион № 4.

ВЫТАЛКИВАНИЕ



Затем дух использует второй эффект той же карты и выталкивает 3 даханов из выбранного региона № 4 в регион № 5. Теперь во время разорения город уничтожит 1 дахана и добавит в регион 1 скверну, но зато другие 2 дахана контраатакуют и уничтожат город.



ПОВТОР

Повтор способности позволяет вам применить её текстовые эффекты ещё раз. Вы не получаете второй набор стихий от этой же карты способности, лишь текстовые эффекты. Эффект повтора встречается на 3 картах великих способностей. Если у вас возникнут вопросы, как его применять, прочтите уточнения ниже.

- **«Страдания матери-земли».** Если у вас есть нужные стихии для формулы, примените способность ещё раз в регионе, соседнем от региона, выбранного для применения первой части способности. В этом новом регионе может не быть скверны, и он может не находиться в пределах дальности 2 от вашего присутствия.
- **«Ветры коррозии и истощения».** Если у вас есть нужные стихии для формулы, примените способность ещё раз в регионе в пределах дальности 3 от одного из ваших святилищ. Это может быть регион, который был выбран для применения первой части способности, или новый.
- **«Ураган».** Выбранный дух получает возможность воспользоваться некоторыми своими разыгранными картами способностей ещё раз, заплатив за них энергию. Эти способности можно применить к тем же регионам или к другим. Дух вправе повторить карту медленной способности позже, в фазе медленных способностей.

В любом случае один повтор не вызывает новые повторы — вы не можете создать бесконечный цикл эффектов. Все модификации способности распространяются и на её повтор (например, увеличение дальности/скорости благодаря Яркому от Солнца Порыву Ветра).

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

— Когда во время подготовки к игре я размещаю присутствие Яркого от Солнца Порыва Ветра, я добавляю оба присутствия в один регион с горами и меньшим номером на моём поле острова или по одному присутствию в два региона с горами с наименьшими номерами на всём острове?

— Вы помещаете оба присутствия на ваше поле острова — в одни горы с наименьшим номером. Любой дух из игры «Горизонты острова духов» при подготовке размещает присутствие только на своём поле острова.

— Применяется ли «Дар порывистых шагов» к способности, которая может что-то привлекать или выталкивать, как, например, природная способность «Смерть приближается из-под земли» Таящейся под Землёй Прожорливой Пасти?

— Да. «Дар порывистых шагов» делает быстрой любую способность со словами «привлеките» или «вытолкните» в текстовых эффектах, даже если это привлечение/выталкивание необязательное или наступает при выполнении условия.

— Если «Дар воспламеняющего жара» используется на Таящуюся под Землёй Прожорливую Пасть и Прожорливая Пасть решает нанести 1 урон, получает ли она +1 к урону благодаря особой способности «Территориальная агрессия»?

— Нет. «Территориальная агрессия» действует лишь на способности, принадлежащие Таящейся под Землёй Прожорливой Пасти. Способность «Дар воспламеняющего жара» принадлежит другому духу, пусть даже она позволяет что-то сделать Прожорливой Пасти.

— Когда дух повторяет способность, дающую бонусный урон благодаря Таящейся под Землёй Прожорливой Пасти, он получает этот бонусный урон ещё раз?

— Это зависит от самого бонуса. Особое свойство «Территориальная агрессия» применяется всякий раз, когда Прожорливая Пасть использует способность, то есть повторённая способность сохранит первоначальный бонус в +1 к урону. С другой стороны, бонус «Дара грубой силы» используется только раз в ход, поэтому его можно применить к первому использованию способности или её повтору, но не к тому и другому.

— Что такое «наносщая урон способность»?

— Способность, благодаря которой действительно наносится урон; не просто способность с указанием нанести урон.

Есть вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Игра в одиночку во многом напоминает обычную. Она проходит на одном поле острова. Поверните игровое поле на сторону для 2 игроков и положите неиспользуемые жетоны страха на одно из полей острова, чтобы показать, что оно не используется.

Также уменьшите начальное количество жетонов скверны в резерве скверны и жетонов страха в резерве страха. В одиночной игре используются 6 жетонов скверны и 4 жетона страха.

Главное отличие одиночной игры — применение способностей с целью «другой дух» на себя. Впрочем, вы не получаете дополнительные бонусы способностей, дающие бóльшую награду, если они применяются к другому духу (например, таких как «Дар неизменности» и «Дар стихий»). Вы получаете обе награды от «Единения сил».

ИГРА СЛИШКОМ СЛОЖНАЯ



Если вас разнесли в пух и прах и вам это не понравилось:



- чтобы немного облегчить игру, дайте всем духам бонусный рост в конце подготовки к игре;
- чтобы ощутимо облегчить игру, отмените начальную разведку захватчиков в конце подготовки к игре;
- чтобы существенно облегчить игру, сделайте и то и другое.


Примечание. Неправильное понимание двух правил о скверне может кардинально усложнить игру. Разорение добавляет лишь 1 скверну в регион (а не по 1 за каждые 2 урона). Скверна распространяется лишь в 1 соседний регион (а не во все).

ИГРА СЛИШКОМ ЛЁГКАЯ

Если вы хотите усложнить себе испытание, добавьте в игру эскалацию на этапе II.

На большинстве карт этапа II есть символ . Перед тем как использовать карту с символом  для разведки, выполните действие:

На каждом поле острова: добавьте 1  в регион без .

Это означает, что такие регионы отныне станут источниками захватчиков во время разведки. То есть символ  делает действие разведки куда опаснее.

Ещё один способ усложнить игру — добавить противника или сценарий из игры «Остров духов» или одного из её дополнений. В этой серии игр вы также найдёте новых духов, новые карты способностей и страха, события и дополнительные игровые возможности!

УСКОРЕНИЕ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

- Разыгрывая карты способностей, кладите на них требуемую энергию. Это поможет отслеживать, за что вы уже заплатили.
- Применив эффекты карты способности, сдвиньте её вверх или поверните боком, чтобы видеть, что вы ею уже воспользовались. Не сбрасывайте карту до конца хода, ведь вам могут понадобиться её стихии для применения великих и природных способностей.
- Если эффект карты страха влияет на действие захватчиков (например, «защита 2 во всех регионах»), кладите карту страха поверх соответствующей карты действия захватчиков, чтобы не забыть об этом эффекте.
- На каждом поле острова по 2 региона каждого типа ландшафта. Помните об этом, и тогда вам будет проще находить нужные регионы.
- Доверьте кому-то одному выполнять действия захватчиков, чтобы не получилось, что они где-то сделают 2 разорения, строительства или разведки. В некоторых игровых группах участники выполняют действия захватчиков каждый на своём начальном поле острова. Это помогает новичкам быстрее понять, чего ждать от захватчиков.
- Во время подготовки к игре, когда вы поместили скверну на остров и в резерв скверны, уберите оставшиеся жетоны скверны в коробку. Так во время игры вы точно возьмёте скверну из нужного источника и перенесёте её туда, куда нужно.
- Координируя действия с другими духами, старайтесь не держать в голове каждую связанную с ними мелочь. Будет куда продуктивнее сосредоточиться на целях, а в детали вникать, только когда это будет необходимо.
- Иногда выгоднее использовать формулы стихий природных способностей, а не способности карт с руки. Вы вправе разыгрывать карты только ради их стихий, по возможности используя и их эффекты.
- Разыгрывать карты медленных способностей имеет смысл, даже если вы не уверены, что именно выбрать их целью. Захватчики выполняют разведку каждый ход, поэтому медленные способности, которые перемещают или уничтожают разведчиков, скорее всего, найдут применение.
- Некоторые любят играть, тщательно планируя и просчитывая каждый ход. Другие предпочитают более динамичный стиль в духе «и так сойдёт!». Игра приносит удовольствие при первом, втором и даже некоем среднем подходах. Однако применять оба подхода сразу было бы неправильно. Старайтесь, чтобы все участники играли в одном ритме.

ОЙ-ОЙ!

Вы неожиданно осознали, что последние четыре хода применяли эффект карты способности к регионам, которые не могли стать её целью. Что делать? Если кратко: не берите в голову. Скорее всего, в первой и даже во второй партии вы будете допускать небольшие ошибки то тут, то там. Но вряд ли это «сломает» игру, она просто станет чуть сложнее или легче. До тех пор пока игроки получают удовольствие от процесса, всё в порядке. Не стоит переигрывать какие-то события и пытаться что-то исправить. Просто запомните, как надо делать правильно, и делайте так впредь.

ОСНОВНАЯ СТРАТЕГИЯ

Вы можете смело пропустить эту страницу и вернуться к ней, если столкнётесь с затруднениями в первых партиях.

БОРЬБА С ЗАХВАТЧИКАМИ

- Убирайте захватчиков из региона до того, как они начнут в нём строительство. Чаще всего в только что разведанном регионе будет находиться 1 разведчик. Если вы переместите или уничтожите его до следующей фазы захватчиков, они не смогут построить в этом регионе поселение.
- Уничтожайте захватчиков до того, как они начнут разорение. Так они не навредят регионам и даханам.
- Как только захватчики выполняют разведку на определённом типе ландшафта, вы будете точно знать, где они возведут постройки на следующем ходу и где устроят разорение ходом после. Учитывайте это при выборе медленных способностей.
- Сосредоточьтесь на типах регионов, где вскоре начнётся строительство или разорение. Это ваши главные угрозы.

КУДА ПОМЕЩАТЬ ПРИСУТВИЕ/СВЯТИЛИЩЕ

- Помещайте фишки присутствия поближе к захватчикам, чтобы использовать против них способности.
- Избегайте регионов, которые захватчики в скором времени будут разорять и осквернять. Это уничтожит ваше присутствие.
- Постарайтесь распространить своё присутствие по всему острову, чтобы взаимодействовать с другими игроками. Три разных способности, наносящих всего 1 урон, уничтожат целый город!
- Для многих агрессивных способностей и эффектов страха требуется наличие святилища. Располагайте их поближе к захватчикам.

КУДА ПЕРЕМЕЩАТЬ ДАХАНОВ

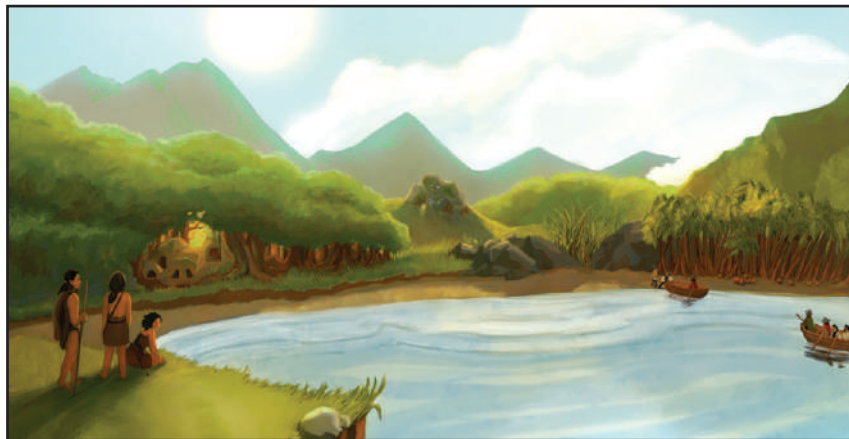
- Туда, где есть захватчики, но их мало. Многие эффекты страха выкуривают захватчиков из регионов с даханами и призывают даханов к оружию. А если захватчики захотят разорить эти регионы, выжившие даханы нанесут им ответный удар.
- В регионы с вашей защитой. Если у вас хватает защиты, чтобы уберечь даханов, они контратакуют захватчиков без каких-либо потерь.
- Прочь из регионов с засильем захватчиков. Если вы видите, что скорое разорение истребит даханов, спасите их, выведя из региона.

ПРОЧЕЕ

- Не допускайте распространения скверны. Старайтесь очищать от неё регионы, в которые должна добавиться вторая скверна.
- Если вам непросто найти хорошие цели для применения способностей, это может означать одно из двух:
 1. Вы скоро победите! Если дела захватчиков плохи, сосредоточьтесь на достижении победы.
 2. Ваше присутствие или святилища слишком далеки от тех областей поля, на которые нужно было бы воздействовать. Обеспечьте своим присутствием/святилищами регионы, из которых сможете дотянуться до захватчиков.
- Если вам постоянно не хватает энергии, попробуйте размещать на поле больше фишек с верхней шкалы присутствия, не разыгрывать максимально возможное число карт способностей, разыгрывать менее дорогие карты или 1–2 хода выбирать вариант роста, дающий энергию.

ЕЩЁ БОЛЬШЕ ОСТРОВА ДУХОВ

Игра «Горизонты острова духов» совместима с изначальной игрой «Остров духов» и её дополнениями. Если вы используете сразу несколько игр серии, компоненты «Горизонтов» удобно отличить по символу ☀.



ОСТРОВ

Остров существовал задолго до появления людей. Но вопреки воспоминаниям духов-старожил, восстановить его подлинную историю не представляется возможным. Ведь даже рассказы самых достойных из них изобилуют противоречиями и путаницей. При этом каждый клянётся, что так всё и было.



ДУХИ

Остров населён множеством непохожих друг на друга духов. Вихри колючего ветра, странные и едва различимые тени над спокойной водой, солнечные лучи, образующие бесконечно прекрасные узоры даже в мрачном сухостое. Большинство духов не сражается с захватчиками. Самые маленькие слишком слабы, а самые крупные слишком апатичны. К тому же они настолько сильны, что ненароком могут уничтожить весь остров.



ДАХАНЫ

Даханы были первыми людьми, ступившими на остров. Они попали сюда столетия назад. Пусть даханы и знали, что остров обитаем, они не могли и помыслить, что духов здесь окажется так много и те будут показываться так часто. Ранние взаимоотношения между даханами и духами нельзя назвать простыми, однако с течением времени и немалого числа конфликтов все они научились жить как добрые соседи и даже союзники. Даханы больше не видят в духах богов, а духи лучше понимают даханов.



ЗАХВАТЧИКИ

Остров открыли около десяти лет назад, и первые контакты с даханами были весьма благоприятными. Даханы видели в новых людях себя самих, тоже когда-то приплывших на остров с другого конца моря, и отнеслись к ним с радушием и гостеприимством. Чужаки же видели лишь малонаселённый плодородный остров и принесли в Старый Свет весть о подходящем месте для колонии.

Первые корабли прибыли уже через пять лет, а с ними — не только переселенцы, но и заморские хвори, подкосившие даханов. Помощь духов помогла выжить многим островитянам, но, несмотря на все усилия, к началу игры они только-только восстанавливаются после эпидемии, оплакивая умерших и осознавая, что причиной всех бед был отнюдь не гнев духов. Среди даханов произошёл раскол: одни видели в чужаках угрозу, от которой необходимо избавиться, другие по-прежнему считали их новыми соседями, возможно просто проникшись их образом жизни, верованиями и диковинными предметами.

Самой распространённой реакцией на прибытие колонизаторов среди духов, живущих на острове уже долгое время, было: «Ну здорово, ещё одни люди, опять двадцать пять». Впрочем, в них теплилась надежда, что даханы выступят их парламентарями и объяснят новичкам принятые правила поведения.

Однако колонизаторы оказались глухи и начали быстро захватывать остров. С каждым годом им на помощь прибывало всё больше кораблей. В мгновение ока захватчиков стало не меньше, чем даханов. В своей безрассудной экспансии, сметающей на своём пути всё живое, они продолжали планомерно уничтожать первозданную природу острова, а вместе с ней даханов и самих духов.

**ВЫ ДУХИ ОСТРОВА.
СМОЖЕТЕ ЛИ ВЫ ЕГО СПАСТИ?**

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

«Больше, чем». Условие «где А больше, чем Б» применяется в том числе и там, где Б нет вообще. (Например, условие «где даханов больше, чем городов» применимо к региону без городов, если в нём есть хотя бы 1 дахан.)

«Х или меньше». Понятие включает в себя и 0. Выражение «3 или меньше» означает 0, 1, 2 или 3.

Бонусная стихия. Стихия, изображённая на шкале присутствия. Если она не накрыта фишкой, то приносит стихию соответствующего типа.

Ваш регион. Регион с вашим присутствием.

Вернуть карты. Взять на руку (и сделать вновь доступными) все карты способностей из своей личной стопки сброса.

Внутренний регион. Регион, не соседствующий с океаном или отделённый от него утёсами.

Вытолкнуть. Переместить фишки/жетоны из выбранного региона в 1 или несколько соседних регионов.

Город. Один из типов захватчиков. Наносит 3 урона, его стойкость равна 3. Уничтожение города порождает 2 страха.

Дальность. Параметр, который показывает, в пределах скольких регионов от вашего можно выбрать регион для применения эффекта или способности. Вы всегда можете выбрать более близкий регион, чем указано. Если не сказано иное, точкой отсчёта дальности служит регион с вашим присутствием.

Дахан. Жетон, символизирующий клан/селение местных островитян. Наносит 2 урона, его стойкость равна 2.

Действие захватчиков. Одна из трёх малоприятных вещей, которые проделывают захватчики во время фазы захватчиков (разорение, строительство или разведка) в одном регионе.

Добавить. Поместить что-то на поле из запаса.

Забить карту способности. Лишиться карты способности с руки, из стопки сброса или из числа разыгранных карт. Положите забытую карту в сброс её колоды или под планшет духа, если это ваша уникальная способность.

Заменить. Удалить один компонент с поля и добавить на его место другой.

Захватчик. Город, поселение или разведчик.

Защита. Оборона региона от сил захватчиков. Уменьшает урон, наносимый захватчиками региону и даханам, на указанную величину.

Изначальный регион. Регион, откуда применяется способность. В нём находится присутствие или святилище, необходимое для выбора цели этой способности.

Изучение способностей. Заданная последовательность получаемых духом карт способностей, заменяющая обычное правило

«взять 4 карты из колоды и оставить 1». Используется лишь в первых, ознакомительных, партиях.

Карта захватчиков. Карта из колоды захватчиков, показывающая, в регионах какого типа захватчики выполняют действие. Может относиться к этапу I, II или III.

Карта способности. Способность, представленная картой. Может быть великой, малой или уникальной.

Карта страха. Карта из колоды страха, получаемая за планомерное запугивание захватчиков. Разделители степеней ужаса не считаются картами страха.

Ландшафт. Джунгли, горы, пустыня или болото. В каждом регионе 1 тип ландшафта.

Океан. Место, откуда приплывают захватчики. Границы океана без утёсов определяют, какие регионы острова считаются прибрежными. Океан — это не регион.

Остров. Вся игровая область, состоящая из 1 или нескольких полей островов.

Переместить. Перенести что-то из одного региона острова в другой с помощью привлечения, выталкивания или иным способом.

Повторить. Использовать текстовые эффекты способности ещё раз. Это не приносит повторные стихии. Повтор не вызывает другие повторы.

Поле острова. Выделенная часть острова с 8 регионами (по 2 каждого типа ландшафта).

Получить карту способности. Возьмите 4 карты малых или великих способностей из колоды и оставьте себе одну. Получив великую способность (любым способом), забудьте 1 карту способности.

Поселение. Один из типов захватчиков. Наносит 2 урона, его стойкость равна 2. Уничтожение поселения порождает 1 страх.

Прибрежный регион. Регион, доступный для высадки захватчиков с кораблей. Находится по соседству с океаном и не отделён от него утёсами.

Привлечь. Переместить жетоны/фишки в выбранный регион из 1 или нескольких соседних регионов.

Природная способность. Способность с планшета духа.

Присутствие. Фишка, показывающая, в каких регионах острова обитает ваш дух.

Разведка. Одно из действий захватчиков. Добавляет разведчиков в доступные регионы.

Разведчик. Один из типов захватчиков. Наносит 1 урон, его стойкость равна 1.

Разорение. Одно из действий захватчиков. Захватчики одновременно наносят урон региону и даханам. Затем выжившие даханы контратакуют.

Распространение скверны. Добавляя скверну в регион со скверной, вы также должны добавить 1 скверну в 1 соседний регион.

Регион с/со (скверной, даханами, захватчиками). Регион, в котором находится хотя бы 1 жетон (скверны, дахана, захватчика).

Регион. Обведённая границей зона острова. (Океан не считается регионом.) Всякий раз, когда регион получает 2 урона или больше, в него добавляется 1 скверна.

Рост. Первая часть фазы духов. Позволяет получить энергию, поместить фишки присутствия на поле, получить способности и вернуть сброшенные карты способностей.

Святылище. Регион, в котором у духа 2 или больше фишки присутствия.

Скверна. Жетон, символизирующий физический и духовный вред, нанесённый острову.

Способность. Карта способности или природная способность.

Степень ужаса. Величина от I до III, показывающая, как сильно запуганы захватчики. Определяет текущее условие победы.

Стихия. Проявление природы, обычно получаемое благодаря карте способности. Позволяет использовать эффекты формул стихий.

Стойкость. Показатель того, сколько урона должен нанести захватчик или дахан, чтобы уничтожить тот или иной тип захватчиков.

Страх. Показатель испуга захватчиков. Перенос жетонов страха приводит к получению карт страха.

Строительство. Одно из действий захватчиков. Добавляет поселение или город.

Тип региона. Указание на определённый регион. Может относиться к типу ландшафта, внутреннему/прибрежному статусу региона или указанию на то, что должно быть/отсутствовать в регионе, например «регион с захватчиками».

Удалить. Забрать что-либо с поля и вернуть в запас. Это не то же самое, что «уничтожить». Удаление захватчиков не порождает страх.

Уничтожить. Взять уничтоженные компоненты с поля и вернуть в запас. Уничтожение каждого поселения порождает 1 страх, а каждого города — 2 страха.

Урон. Вред, причиняемый захватчикам, региону или даханам. Если карта не указывает, кому наносится урон, он наносится захватчикам. Чтобы уничтожить захватчика или дахана, нужно нанести ему урон, равный его стойкости. Нанесение 2 и более единиц урона региону добавляет в него 1 скверну.

Формулы стихий. Часть эффектов способности, применяемая при наличии у духа определённых стихий на этом ходу.

Цель. Регион или дух, к которому применяются эффекты способности.

Число разыгрываемых карт. Максимально возможное количество карт способностей, которое может разыграть дух на каждом ходу во время фазы духов. Определяется наибольшим незакрытым числом на нижней шкале присутствия.

Энергия. Средство оплаты розыгрыша карт способностей. Непотраченная энергия переносится из хода в ход.

Эффект страха. Всё, что делает полученная карта страха.

Эффект. Текстовое указание карты или другого игрового компонента.

ХУДОЖНИКИ

Джейсон Бенке, Лоик Белле, Кэт Бёрмелин, Кэри Корин, Лукас Дарем, Нолан Н. Нэссер, Хорхе Рамос, Моро Роджерс, Грэм Стермберг, Джошуа Райт.

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ

Патрисия Адамс, Кристофер Бэдделл, Сэм Барбаш-Райли, Рамона Бэри, Пол Бендер, Мэтт Бендер, Эмили Бендер, Кайл Беннетт, Калев Биа, Лайза Бьёрнсет, Келли Бостром, Кен Браун, Крис Бёртон, Саманта Кэллаган, Даниэлла Чёрч, Дженнифер Клоссон, Кори Дерётер, Эдит и Стефани Эверетт, Лиф Геблер, Карло SpeedyOlga Гонсалес, Кода Гонсалес, Брайан broscoli Грэм, Сэм Грей, Люк Хагерлинг, Том Хили, Шелби Хемкер, Сэрэй Хендерсон, Николас Хеннинг, Мишель Хердер, Джастин Хофер, iakopa, Патрик Джост, Эрик Крамп, Мэтт Кролл, Лора из KSP, Бенджамин Ларсен, Энджела Ли, Чарльз Лейсерсон-мл., Хэнсел Лоу, Даррелл Лаудер, Сара Лукас, Расс Лазетски, Лидия и Марко, Абрахам Frenzy/utabe Максфилд, Тереза Мекленборг, Тим Милтон, Кёртис Митчелл, Брайан Модрески, Нима Моджахеди, Эмили Моран, Артуро Морено, Кэти Нейл, Хюнг Нгуен, Дэн Пирковски, Элана Пирковски, Шон Пайк, Бейли Питтман, Брэден

Поваг, Твуана Прайс, Дэниэл Прайветт, Майк Пурика, Ник Рил, Даниэлла Риккарди, Натали Росс, Рудуэн, Джесси Саломон, Арьян и Сэм, Боб Шеррер, Рави Синг, Тейлор Сноу, Эмили Троуи, Дилан Тёрстон, Крис Трейгер, Джош Трамбо, Молли ванн Дамс, Ритхелл ванн Дамс, Кэролин Ванеселтин, Ребекка Вессенс, Тед Вессенс, Лили де Ври, Джорди Вагнер, Пол Уотсон, Рейн Rota Уайт, Дэвид Янг, Иэн Занг, Джонатан Зев, Джеки Зитин, Сэм Зитин.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик: Эрик Ройс

Развитие игры: Кристофер Бэдделл, Эмилия Катари

Развитие правил: Ник Рил

Разработчик продукции: Мэтт Кролл

Правила игры и руководство новичка: Крис Бёртон, Мэтт Кролл

Главный редактор: Кристофер Бэдделл

Редакторы: Кристофер Бэдделл, Ник Рил

Художественное руководство: Сэрэй Хендерсон

Графический дизайн: Сэрэй Хендерсон

Иконография: Сэрэй Хендерсон, Даррелл Лаудер

Иллюстрация на обложке: Лукас Дарем

Отдельная благодарность моей жене Энн Кросс за её неизывную любовь и поддержку. — Эрик

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Юлия Колесникова

Переводчик: Александр Петрунин

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректор: 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.

© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



ОБЪЯСНЕНИЕ СИМВОЛОВ



Разведчик. Тип захватчиков. Наносит 1 урон, его стойкость равна 1.



Страх. Показатель испуга захватчиков. Перенос жетонов страха приводит к получению карт страха.



Поселение. Тип захватчиков. Наносит 2 урона, его стойкость равна 2. Уничтожение поселения порождает 1 страх.



Присутствие. Фишка духа; показывает, где он обитает на острове.



Город. Тип захватчиков. Наносит 3 урона, его стойкость равна 3. Уничтожение города порождает 2 страха.



Святыни. Регион, где у духа не менее 2 фишек присутствия.



Дахан. Клан/селение местных островитян. Наносит 2 урона, его стойкость равна 2.



Быстрая способность. Способность, эффекты которой применяются до фазы захватчиков.



Скверна. Физический и духовный вред, причиняемый острову.



Медленная способность. Способность, эффекты которой применяются после фазы захватчиков.



Относится к разведчикам и поселениям.

«Вытолкнуть 2 / » означает вытолкнуть 2 , 2 или 1 и 1 .

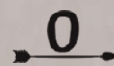


Относится к поселениям и городам.

«Регион с / » означает регион хотя бы с 1 , хотя бы с 1 или с тем и другим вместе.

Захватчики. Относится к разведчикам, поселениям и городам. , , — все они захватчики.

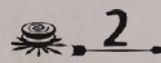
ДАЛЬНОСТЬ



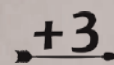
Регион с вашим присутствием.



В пределах дальности 1 от горы с вашим присутствием.



В пределах дальности 2 от региона с вашим святилищем.



Дальность увеличивается на 3 региона.

ШКАЛЫ ПРИСУТВИЯ



Энергия. В каждой фазе духов получите столько энергии, сколько указано наибольшим незакрытым числом.



Число разыгрываемых карт. В каждой фазе духов разыграйте не больше карт, чем указано наибольшим незакрытым числом.



Бонусная стихия. Если не закрыта, считается находящейся у вас.

ВЫБОР ЦЕЛИ

ЛЮБОЙ

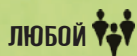
Цель — 1 любой регион.



Цель — горы или болото.

ПРИБРЕЖНЫЙ

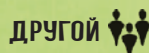
Цель — регион, соседствующий с океаном.



Цель — любой дух.

ВНУТРЕННИЙ

Цель — регион, не соседствующий с океаном.



Цель — любой дух, кроме вас. (Исключение: одиночная игра.)

ЗАХВАТЧИКИ

Цель — регион с захватчиками.



Цель — регион с даханом.

~~ЗАХВАТЧИКИ~~

Цель — регион без захватчиков.



Цель — регион со скверной.



Цель — регион без скверны.

ПОРЯДОК ХОДА

(В каждой фазе все играют одновременно.)

Фаза духов:

- рост;
- получение энергии;
- розыгрыш и оплата карт способностей.

Фаза быстрых способностей (с планшетов и карт).

Фаза захватчиков:

- карты страха;
- **разорение:** захватчики наносят урон региону и даханам. Добавьте 1 скверну, если регион получает 2 или больше урона. Выжившие даханы контратакуют;
- **строительство:** если в регионе есть захватчики, добавьте 1 поселение или 1 город;
- **разведка:** если в регионе или по соседству есть источник захватчиков, добавьте 1 разведчика;
- сдвиньте карты захватчиков.

Фаза медленных способностей (с планшетов и карт).

Течение времени:

- разыгранные карты способностей переносятся в личные стопки сброса;
- стихии теряются, восстанавливается стойкость.