

Правила настольной игры «Времена года» (Seasons)

Автор игры: Режис Боннессе (Régis Bonnessée)

Перевод на русский язык: Александр Петрунин, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 участников от 14 лет

Величайшие колдуны королевства Ксидит собрались в самом сердце Аргосского леса, чтобы принять участие в легендарном состязании, длящемся 12 сезонов. Победитель этого трёхлетнего поединка будет избран новым архимагом королевства.

Займи позицию, маг! Приготовь самые могущественные предметы, призови самых верных союзников и будь готов вступить в битву!

Компоненты игры



① Счётчик кристаллов

Счётчик кристаллов показывает, сколько кристаллов набрал каждый участник. С их помощью можно:

- разыграть и (или) активировать карты мага;
- победить в игре, так как кристаллы – это ещё и победные очки престижа.

② Игровое поле и маркеры на нём

Игровое поле разделено на 3 области.

- **Счётчик лет.** Маркер на нём показывает текущий год состязания (1-й, 2-й или 3-й). Игра заканчивается с окончанием 3-го года.

- **Колесо сезонов.** Маркер на нём показывает текущий сезон (год разбит на 12 делений: 3 синих деления зимы, 3 зелёных деления весны, 3 жёлтых деления лета и 3 красных деления осени).
- **Таблица превращения энергии.** Таблица показывает, сколько кристаллов (в зависимости от сезона) можно получить, потратив определённые жетоны энергии.

③ Кубики сезонов

Всего в игре 20 кубиков сезонов, по 5 кубиков каждого цвета. Синие используются зимой, зелёные весной, жёлтые летом, а красные осенью. В начале каждого раунда первый игрок кидает кубики текущего сезона. Выпавшие верхние грани кубиков дают игрокам возможность выполнить указанные на них действия.

Также по кубикам сезонов определяется, на сколько делений переместится маркер колеса сезонов в конце раунда.

④ Личный планшет

У каждого игрока имеется личный планшет, разделённый на 3 главные области.

- 1** В **резерве энергии** может храниться не более 7-ми жетонов энергии.
- 2** **Сила мага** определяет, сколько карт может разыграть (выложить перед собой) игрок.
- 3** На **шкале бонусов** игрок отмечает, сколько раз он воспользовался бонусами и сколько очков престижа должен потерять из-за этого в конце игры.



⑤ Маркеры колдуна

В запасе каждого игрока по 4 маркера колдуна одного цвета. Ими игроки отмечают:

- количество набранных кристаллов (на счётчике кристаллов);
- силу мага (на личном планшете);
- число использованных бонусов (на личном планшете).

⑥ Карты мага (или просто карты)

В игре 50 разных карт мага, каждая в двух экземплярах.

С их помощью игроки могут:

- получить очки престижа (в конце игры);
- изменить ход игры (благодаря эффектам карт).


Карты бывают двух типов.

- **Магические предметы** (с сиреневой полоской внизу) действуют только на своих владельцев.
- **Союзники** (с оранжевой полоской внизу) действуют на несколько игроков сразу.

Структура всех карт одинакова.

- 1** Название.
- 2** Стоимость розыгрыша карты в жетонах энергии и (или)



кристаллах. Символ  показывает изменение стоимости в зависимости от количества игроков.

3 Эффект разыгранной карты.

4 Количество очков престижа, которое приносит карта в конце игры.

5 Номер карты. Карты с номерами от 1 до 30 считаются базовыми, мы рекомендуем новичкам использовать только их. Карты от 31 до 50 более сложные, однако, они вносят большое разнообразие в игровые партии.

6 Характер эффекта карты.

⑦ Жетоны энергии

Существует 4 вида энергии: воздух, вода, огонь и земля. В той или иной мере они зависят от сезонов. При помощи жетонов энергии игроки могут:

- разыгрывать и (или) активировать карты;
- получать кристаллы путём превращения энергии.



Воздух



Вода



Огонь



Земля

⑧ Жетоны библиотеки






Жетонами библиотеки игроки отмечают карты, отложенные ими для использования во 2-м и в 3-м игровых годах.

Подготовка к игре

Первым делом, вы выбираете себе 9 карт. Делайте это мудро, потому что выбранные карты скажутся на всей вашей дальнейшей игре.

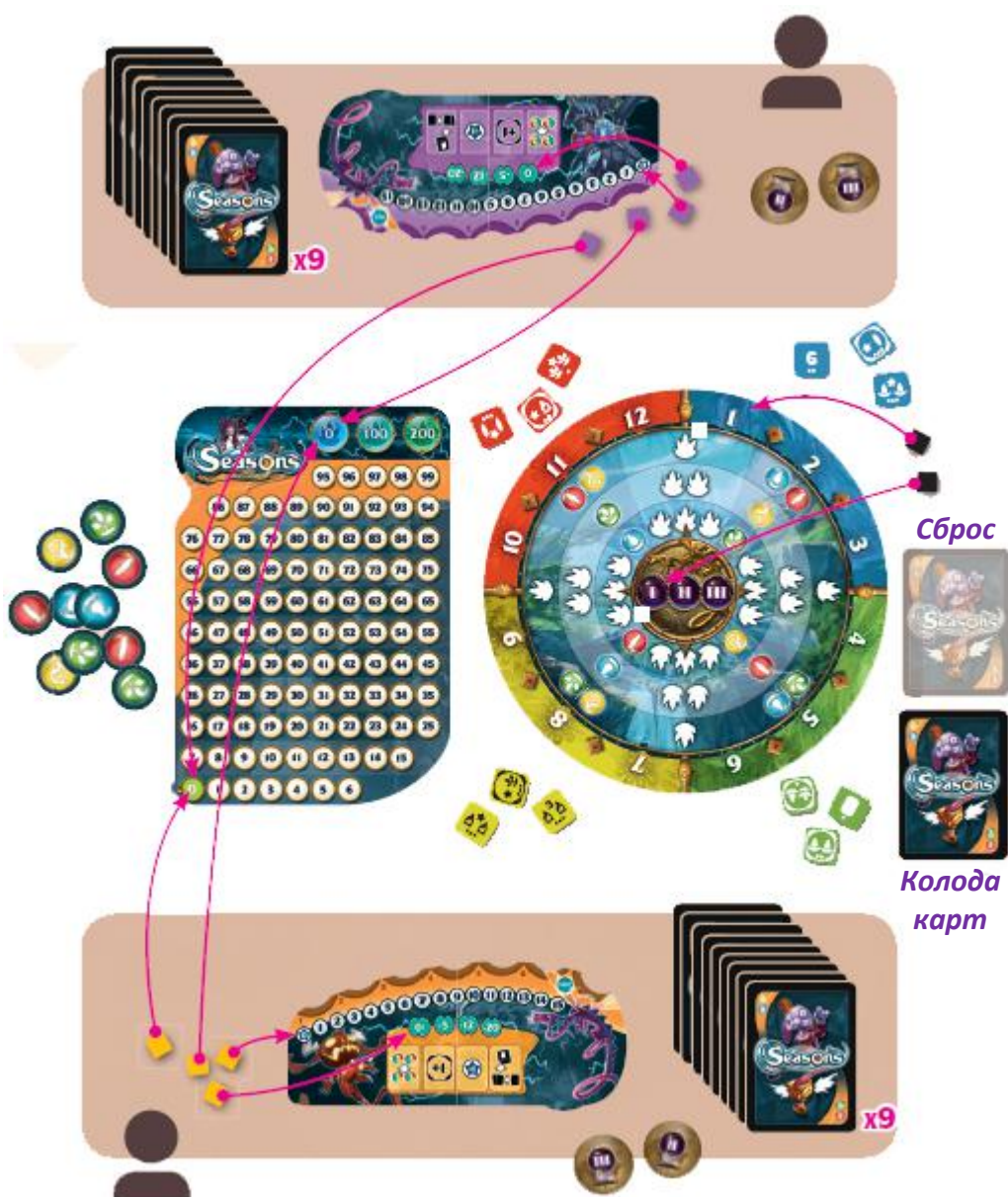
Определившись с картами, начинайте последовательно отыгрывать сезоны, стараясь по максимуму использовать действия, выпадающие на кубиках. Запасайтесь энергией, призывайте союзников и применяйте магические предметы. Накопите достаточно кристаллов, чтобы стать самым почитаемым магом королевства!

Общая подготовка

- ❖ Положите игровое поле посередине стола.
- ❖ Поместите маркер счётчика лет и маркер колеса сезонов на деления «1» (как показано на рисунке на стр. 4).
- ❖ Поместите кубики сезонов рядом с соответствующими сезонами. В зависимости от числа участников некоторые кубики вам не понадобятся.
 -  В игре **на двоих** используйте только по 3 кубика в каждом сезоне (выберите их случайным образом).
 -  В игре **на троих** используйте только по 4 кубика (выберите их случайным образом).
 -  В игре **на четверых** используйте все кубики.
- ❖ Положите счётчик кристаллов рядом с игровым полем.
- ❖ Поместите жетоны энергии рядом со счётчиком кристаллов, это запас.

Индивидуальная подготовка

- ❖ Каждый игрок выбирает личный планшет и кладёт его перед собой, после чего размещает 4 маркера колдуна своего цвета:
 - один – на нулевую отметку в нижней части счётчика кристаллов;
 - один – на нулевое деление в верхней части счётчика кристаллов;
 - один – на нулевое деление шкалы бонусов (на личном планшете);
 - один – на нулевую отметку силы мага (на личном планшете).
- ❖ Каждый игрок получает по два жетона библиотеки.
- ❖ Перемешайте карты и раздайте каждому участнику по 9 карт в закрытую. Оставшиеся карты положите рядом с игровым полем, оставив место для сброса. Если в процессе игры колода карт закончится, перемешайте сброшенные карты и сформируйте новую колоду.
- ❖ Игру начинает самый младший участник.



Ход игры

Игра проходит в две фазы.

- В первой фазе, называемой «прелюдией», участники одновременно выбирают по 9 карт, на которых будет строиться стратегия всей их дальнейшей игры.
- Во второй фазе, называемой «поединком», игроки в течение 3-х игровых лет будут стараться получить как можно больше очков престижа и, как следствие, титул архимага Ксидита.

Первая фаза. Прелюдия

❶ Выберите 9 карт

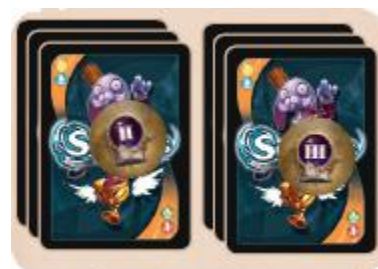
Игроки смотрят полученные карты, выбирают из них одну и в закрытую выкладывают перед собой. Оставшиеся карты они кладут между собой и соседом слева.



Затем игроки забирают 8 карт, пришедших к ним от соседей справа, снова оставляют себе по одной карте и передают карты дальше, пока перед каждым из них не будет лежать по 9 карт в закрытую.

❷ Сформируйте 3 набора

Из 9-ти выбранных карт каждый игрок составляет 3 набора по 3 карты в каждом. Первый набор он забирает в руку, с ним он начнёт поединок. Второй набор кладёт рядом с личным планшетом и помечает его жетоном библиотеки с номером «II», эти карты он возьмёт в руку во 2-й год состязания. По аналогии, третий набор помечается жетоном библиотеки «III» и становится доступен в 3-й год состязания. Выбранные наборы карт можно смотреть в любой момент игры.



Важное замечание. Эффекты некоторых карт принесут больше пользы ближе к концу игры, поэтому имеет смысл сразу отложить их в третий набор. Есть и такие карты, которые можно комбинировать с другими, а значит, лучше всего разыграть их в один и тот же год.

Выбор уровня сложности игры

Перед началом прелюдии выберите один из трёх уровней сложности игры.

1. Учений чародея (уровень для новичков)

В самой первой партии выбор 9-ти карт может оказаться не так уж и прост. Поэтому мы сами выбрали за вас карты.

Иными словами, вместо того, чтобы самим отбирать карты (пункт 1 первой фазы), каждый из игроков может взять уже готовый набор из 9-ти карт.

Первый набор: карты 1, 2, 7, 17, 18, 20, 26, 29, 30.

Второй набор: карты 3, 5, 9, 14, 15, 21, 23, 25, 28.

Третий набор: карты 4, 6, 7, 9, 12, 16, 22, 24, 30.

Четвёртый набор: карты 1, 2, 3, 11, 13, 15, 18, 25, 27.

Верните в коробку карты с номерами от 31 до 50, в игре на этом уровне сложности они не понадобятся.

Выбрав наборы карт, продолжайте игру с пункта 2 первой фазы, больше никаких изменений в правилах не будет.

2. Волшебник (продвинутый уровень)

В последующих партиях мы рекомендуем использовать карты с номерами от 1 до 30 (и оставлять карты 31-50 в коробке). Эффекты этих карт просты и понятны, и вы быстро вникнете в суть игры.

3. Архимаг (сложный уровень)

Набравшись опыта, добавьте в колоду могущественные карты с номерами от 31 до 50. Эффекты этих карт более сложны по сравнению с базовыми, однако они позволят вам продлить удовольствие от игры за счёт новых эффектов и комбинаций.

Вторая фаза. Поединок

Поединок состоит из нескольких последовательных раундов, по завершению которых определяется победитель игры.

❶ Начало раунда

■ Киньте кубики сезонов

Первый игрок кидает кубики текущего сезона.

Важное замечание. Первый игрок первого раунда – самый младший участник.



Пример. Светлана и Александр играют вдвоём. Поскольку в первом раунде маркер колеса сезонов находится на делении «1», первый игрок (Александр) кидает 3 «зимних» кубика.

■ Выберите кубик сезонов

На гранях кубиков сезонов изображены один или несколько символов. Каждый такой символ – действие, которое может выполнить игрок.

Первый игрок выбирает любой понравившийся ему кубик сезонов и кладёт его перед собой. Один из оставшихся кубиков забирает игрок, сидящий от него слева – и так далее, пока перед каждым участником не окажется по кубику. Поскольку кубиков больше, чем игроков, в конце всегда остаётся один незадействованный кубик.

Теперь игроки могут начать делать ходы.

Важное замечание. Так как число кубиков сезонов больше числа участников на единицу, у последнего игрока всегда есть выбор из двух кубиков.

Пример. Александр кидает 3 «зимних» кубика и выбирает из них один. Светлана выбирает из двух оставшихся кубиков. Один кубик не выбран никем.







❷ Ходы игроков

Разобрав кубики, участники делают ходы, начиная с первого игрока и по направлению часовой стрелки. В ход игрок может выполнить столько действий, сколько захочет. Он может (но не обязан):

- выполнить действия, указанные на его кубике сезонов;
- разыграть и (или) активировать одну или несколько карт;
- использовать один или несколько бонусов личного планшета.

■ Действия, связанные с кубиком сезонов


В свой ход игрок может выполнить одно или несколько действий, отображённых на верхней грани выбранного им кубика сезонов.

Получить энергию. Символы , ,  и  позволяют игроку взять из запаса соответствующие жетоны энергии и разместить их в резерве энергии личного планшета. В зависимости от текущего сезона некоторые виды энергии будут встречаться на кубиках реже.

Важное замечание. В резерве энергии игрока никогда не может быть больше 7-ми жетонов. Если резерв энергии полностью заполнен, а игрок получает новые жетоны, к концу текущего действия он всё равно обязан оставить у себя только 7.




Пример. Александр получает 2 жетона земли по выбранному им кубика. Он берёт их из запаса и кладёт в резерв энергии личного планшета.

Получить кристаллы. Цифра на кубике (например, ) позволяет игроку получить указанное количество кристаллов, которое он тут же начисляет себе на счётчике кристаллов маркером колдуна. Действие получения кристаллов обязательно, не выполнить его нельзя.


Пример. Александр перемещает свой маркер колдуна на 2 деления по счётчику кристаллов (а заодно и получает 2 жетона энергии земли).



Увеличить силу мага. Символ  позволяет игроку увеличить на 1 силу мага. Сила мага – это максимальное число карт, которое он может разыграть (то есть выложить перед собой).



Пример. Александр увеличивает на 1 силу мага на личном планшете (и получает 2 жетона энергии земли).

Получить карту. Символ  позволяет игроку получить карту из колоды. Он может взять её в руку или сбросить. Число карт в руке игрока не ограничено.


Превратить энергию. Символ  позволяет игроку превратить любое количество имеющихся в его резерве жетонов энергии в кристаллы. Таблица превращения энергии (на игровом поле) показывает, сколько кристаллов можно получить, потратив определённые жетоны энергии. Каждый сезон количество кристаллов, которое можно выручить за конкретный вид энергии меняется, что отражено в таблице соответствующими символами.



Таблица превращения энергии состоит из 3-х колец. На внешнем кольце показано, какие жетоны энергии в зависимости от текущего сезона принесут игроку 1 кристалл. На среднем кольце – жетоны, приносящие 2 кристалла в зависимости от текущего

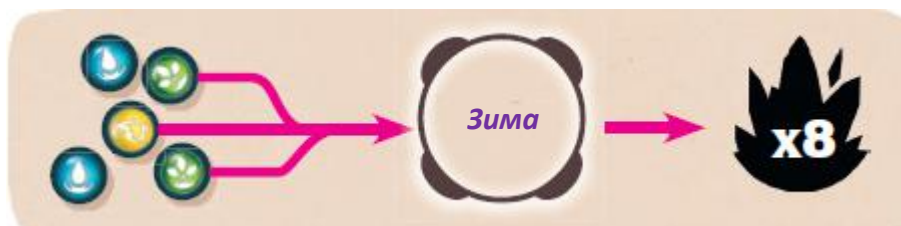
сезона. И, наконец, на внутреннем кольце – энергия, приносящая 3 кристалла в зависимости от текущего сезона.

Чтобы превратить энергию в кристаллы, игрок выбирает любые жетоны энергии из резерва (и в любых количествах), сбрасывает их в запас и перемещает свой маркер колдуна на столько делений счётчика кристаллов, сколько кристаллов он заработал превращением энергии (определяется по таблице).

Важное замечание. Действие превращения энергии доступно вплоть до конца хода. Это означает, что вы вправе превратить несколько жетонов в кристаллы, выполнить другие действия, а затем вновь вернуться к превращению.

Пример. Зима. Александр выбирает кубик, разрешающий превращение энергии.

Александр превращает энергию в кристаллы, для чего сбрасывает 1 жетон огня (он приносит 2 кристалла) и 2 жетона земли (каждый приносит по 3 кристалла). Итого, Александр получает 8 кристаллов. Он сразу же начисляет их себе на счётчике кристаллов.



■ Действия, связанные с картами (розыгрыш и эффекты)

Розыгрыш карты. Карты оказывают ощутимое воздействие на ход игры. Однако чтобы воспользоваться их могуществом, игроку сначала нужно их разыграть или, проще говоря, выложить перед собой. Для этого должны выполняться два условия.

- Игрок обязан выплатить стоимость розыгрыша карты – потратить указанные на карте жетоны энергии и (или) кристаллы.
- Сила мага игрока должна быть достаточна для розыгрыша ещё одной карты. Например, если игрок уже разыграл одну карту и хочет разыграть вторую, сила его мага должна быть не менее 2.

Выполнив эти условия, игрок выкладывает карту перед собой в открытую и зачитывает её текст остальным.

Важные замечания.

- В течение хода можно разыграть и несколько карт, главное, выполнить все условия их розыгрыша.
- Не запрещается разыгрывать карту, которая у игрока уже есть. Эффект двух карт суммируется.
- Число карт *в руке* игрока не ограничено (а число разыгранных карт *перед* игроком ограничено силой мага).
- Если эффект карты противоречит правилам игры, карта считается главнее.
- В конце этих правил вы найдёте подробное описание эффектов всех карт.



Пример. Александр хочет разыграть карту «Hand of Fortune» (Рука судьбы). Прежде всего, он смотрит, хватит ли ему текущей силы мага. Он уже разыграл 3 карты, а его сила мага 4. Значит, он вполне может разыграть ещё одну. Александр выплачивает стоимость розыгрыша «Руки судьбы», сбрасывая по одному

жетону земли, воздуха и огня и тратя 3 кристалла, а затем выкладывает карту рядом с личным планшетом.

Характер эффекта карты. Характер эффекта определяет, когда проявится эффект карты. Есть 3 варианта.



Мгновенное действие – эффект карты действует всего один раз в момент её розыгрыша.



Постоянное действие – эффект карты длится до конца игры (либо пока карта не будет сброшена).



Активация – эффект карты вступает в силу только при активации её владельцем. Разыграв такую карту, игрок может активировать её не чаще чем раз в раунд. При этом он обязан:

- уплатить стоимость активации карты (если игрок не может выполнить требование активации, он не может и активировать карту);
- повернуть активированную карту на 90° (в начале следующего раунда он повернёт её обратно) – пока карта остаётся развёрнутой, использовать её нельзя.

■ Действия, связанные с бонусами

За всю игру каждый участник может воспользоваться не более чем тремя бонусами. Бонусы дают определённые преимущества, но и штрафуют игроков в конце игры. Всего бонусов четыре.



Игрок меняет 2 любых жетона энергии из резерва на 2 любых жетона из запаса.



Игрок превращает жетоны энергии в кристаллы (по таблице превращения для текущего сезона), получая по 1 дополнительному кристаллу за каждое превращение (например, превращение 1-й энергии земли принесёт игроку зимой не 3 кристалла, а 4).



Игрок увеличивает силу мага на 1.



Выбрав кубик с символом получения карты (🎲), игрок получает сразу 2 карты. Одну из них он берёт в руку, а другую сбрасывает.

Всякий раз, пользуясь бонусом, игрок сдвигает маркер колдуна на одно деление вправо по шкале бонусов. На каждом из этих делений указано, сколько очков престижа потеряет игрок при финальном подсчёте очков.

Если за время всего поединка вы воспользовались бонусом только раз, то из общего набранного вами количества очков престижа вы вычтете лишь 5 очков. Если воспользовались бонусами дважды – потеряете 12 очков. А если трижды – то все 20.

Важное замечание. За всю игру бонусы можно использовать не более 3-х раз. При этом не имеет значения, какие именно бонусы выбирает игрок: одни и те же или каждый раз разные. Не имеет значения и когда сыграны бонусы: в один и тот же раунд или в разные.

■ Порядок выполнения действий

Действия **получения энергии** и **получения кристаллов**, выпавшие на кубике сезонов, всегда выполняются первыми. Порядок выполнения других действий несущественен.

③ Конец раунда

■ Перемещение маркера по колесу сезонов и смена сезонов

Вы ещё помните кубик, который не выбрал никто из игроков? Количество нарисованных на нём точек соответствует числу делений, на которое вам нужно переместить маркер колеса сезонов в конце раунда. Таким образом, скорость вашей игры будет определяться кубиками, которые оказались никому не нужны.

Число точек на кубиках одинаково: у каждого кубика две грани с одной точкой, две грани с двумя точками и две грани с тремя точками.

Если в конце раунда маркер колеса сезонов покидает деление «3», «6», «9» или «12», происходит смена сезона (с чем связаны эффекты некоторых карт).

Пример. Этот кубик никто не выбрал, поэтому в конце раунда маркер колеса сезонов будет перемещён на три деления вперёд (так как на кубике 3 точки).



■ Новый год

Когда маркер колеса сезонов перемещается с деления «12» на деление «1», начинается новый год. Маркер счётчика лет смещается на одно деление вправо, а игроки добавляют к картам в руках отложенные ими в ходе прелюдии карты соответствующего года.

■ Выбор нового первого игрока

Игрок, сидящий слева от первого игрока прошлого раунда, ставится первым игроком нового раунда и кидает кубики сезонов (соответствующие текущему сезону).

4 Конец игры

Игра немедленно заканчивается, как только маркер колеса сезонов перемещается с деления «12» на «1» в третий раз (то есть по прошествии 3-х лет). Каждый игрок:

- прибавляет очки престижа на разыгранных картах к количеству набранных кристаллов на счётчике кристаллов (каждый кристалл эквивалентен одному очку престижа);
- отнимает на счётчике кристаллов по 5 очков престижа за каждую оставшуюся в руке карту;
- отнимает на счётчике кристаллов столько очков престижа, сколько указано на шкале бонусов.

Важное замечание. Неиспользованные к концу игры жетоны энергии не приносят очков престижа.

Игрок, набравший наибольшее количество очков престижа, объявляется новым архимагом королевства Ксидит. В случае ничьи побеждает тот из претендентов, кто разыграл больше карт.

Пример. У Александра 72 кристалла на счётчике и 68 очков престижа на сыгранных картах. Значит, в сумме у него 140 очков престижа. Однако в течение игры Александр воспользовался двумя бонусами (-12 очков) и не успел избавиться от одной карты в руке (-5 очков). Его окончательный результат – 123 очка престижа.



Описание карт мага

1/50. Amulet of Air (Амулет воздуха)

Разыграв эту карту, увеличьте силу мага на 2.

2/50. Amulet of Fire (Амулет огня)

Разыграв эту карту, получите 4 карты из колоды, одну из них возьмите в руку, а остальные сбросьте.

3/50. Amulet of Earth (Амулет земли)

Разыграв эту карту, получите 9 кристаллов.

4/50. Amulet of Water (Амулет воды)

Разыграв эту карту, возьмите из запаса 4 любых жетона энергии и положите их на эту карту. Жетоны не считаются частью вашего резерва энергии, однако вы всё равно можете их использовать.

На жетоны не распространяются эффекты карт «Wondrous Chest» (*Волшебный сундучок*), «The Beggar's Horn» (*Рог попрошайки*), «The Air Elemental» (*Элементаль воздуха*), «The Lantern of Xidit» (*Светоч Ксидита*), «Lewis Greyface» (*Льюис Сероликий*), «The Potion of Dreams» (*Зелье грёз*), «The Potion of Life» (*Зелье жизни*), «Cursed Treatise of Arus» (*Проклятый фолиант Аруса*).

5/50. Balance of Ishtar (Равновесие Иштар)

Для активации этой карты превратите 4 любых одинаковых жетона энергии из резерва в 12 кристаллов (даже если не выбрали кубик сезонов с соответствующим действием). Разыгранная ранее карта «Purse of Io» (*Кошель Айо*) принесёт вам 16 кристаллов вместо 12.

6/50. Staff of Spring (Посох весны)

Всякий раз, разыгрывая из руки карту, получайте 3 кристалла.

Эффект этой карты не действует, если разыгранные карты были выложены под действием других карт, таких как «Divine Chalice» (*Священная чаша*), «The Crystal Orb» (*Хрустальный шар*) и «The Potion of Dreams» (*Зелье грёз*).

7/50. Temporal Boots (Сапоги-скороходы)

Разыграв эту карту (бесплатно, так как у неё нет стоимости розыгрыша), переместите маркер колеса сезонов на 1-3 деления вперёд или назад. Если маркер возвращается в прошедший год:

- передвиньте маркер счётчика лет на 1 деление влево;
- оставьте «лишние» карты в руке.

Если в результате перемещения маркера колеса сезонов происходит смена сезона, тут же действуют эффекты, связанных с этим карт. К таким картам относятся «Figrim the Avaricious» (*Алчный Фигрим*) и «The Hourglass of Time» (*Часы времени*).

Если в результате перемещения маркера колеса сезонов заканчивается 3-й год, текущий раунд доигрывается до конца.

8/50. Purse of Io (Кошель Айо)

Всякий раз, превращая жетон энергии в кристаллы, получайте на 1 кристалл больше.

Эта карта воздействуют на карты «Balance of Ishtar» (*Равновесие Иштар*) и «The Potion of Life» (*Зелье жизни*).

9/50. Divine Chalice (Священная чаша)

Разыграв эту карту, возьмите из колоды 4 карты, бесплатно разыграйте одну из них (если сила мага позволяет сделать это, в противном случае выбранная карта сбрасывается) и сбросьте остальные 3.

На разыгрываемую посредством «Священной чаши» карту не действуют эффекты карт «The Arcano Leech» (Арканская пиявка), «The Staff of Spring» (Посох весны), «Yjang's Forgotten Vase» (Потерянная ваза Йанга).

10/50. Syllas the Faithful (Верный Сулла)

Разыграв эту карту, вы заставляете всех противников сбросить по одной любой разыгранной ими карте.

11/50. Figrim the Avaricious (Алчный Фигрим)

Всякий раз при смене сезона каждый противник платит вам по 1 кристаллу. Если у кого-то нет кристаллов, он ничего не платит.

12/50. Naria the Prophetess (Пророчица Нарья)

Разыграв эту карту, возьмите из колоды столько карт, сколько игроков (включая вас). Возьмите одну карту в руку, а затем выберите и раздайте по карте противникам.

13/50. Wondrous Chest (Волшебный сундучок)

Всякий раз, когда к концу раунда в вашем резерве энергии остаётся не менее 4-х жетонов, получите 3 кристалла.

Эффект этой карты учитывает жетоны на карте «Bespelled Grimoire» (Колдовская книга) и не учитывает жетоны на картах «Amulet of Water» (Амулет воды) и «Glutton Cauldron» (Прожорливый котелок).

14/50. Beggar's Horn (Рог попрошайки)

Всякий раз, когда к концу раунда в вашем резерве энергии остаётся не более 1 жетона, получите 1 любой жетон энергии из запаса.

Эффект этой карты учитывает жетоны на карте «Bespelled Grimoire» (Колдовская книга) и не учитывает жетоны на картах «Amulet of Water» (Амулет воды) и «Glutton Cauldron» (Прожорливый котелок).

15/50. Die of Malice (Кубик злодейства)

Активировав эту карту, получите 2 кристалла и перебросьте выбранный вами кубик сезонов (перед тем, как начать выполнять его действия).

Если у вас разыграны обе копии «Кубика злодейства», можете активировать обе из них и, тем самым, перекинуть кубик сезонов дважды за ход (и, разумеется, получить 4 кристалла).

16/50. Kairn the Destroyer (Кейрн-разрушитель)

Для активации этой карты сбросьте любой жетон энергии из резерва и лишите каждого противника 4-х кристаллов.

17/50. Amsug Longneck (Амсуг Длинношей)

Разыграв эту карту, вы заставляете каждого игрока (включая в себя) забрать в руку один из разыгранных ими магических предметов.

На игроков, не разыгравших ни одной карты с магическим предметом, эффект «Амсуга Длинношея» не действует.

18/50. Bepelled Grimoire (Колдовская книга)

Разыграв эту карту, возьмите из запаса 2 любых жетона энергии и положите их на эту карту.

Отныне ёмкость вашего резерва энергии увеличена до 10-ти, а жетоны на карте считаются частью вашего резерва. На них оказывают влияние эффекты карт «Wondrous Chest» (*Волшебный сундучок*), «The Beggar's Horn» (*Рог попрошайки*), «The Air Elemental» (*Элементаль воздуха*), «The Lantern of Xidit» (*Светоч Ксидита*), «Lewis Greyface» (*Льюис Сероликий*), «The Potion of Dreams» (*Зелье грёз*), «The Potion of Life» (*Зелье жизни*), «Cursed Treatise of Arus» (*Проклятый фолиант Аруса*).

В любой момент игры можете перекладывать жетоны с данной карты в резерв энергии личного планшета и наоборот.

Если «Колдовская книга» сбрасывается, ёмкость резерва энергии снова становится равной 7. Если вы разыгрываете вторую такую же карту, она не увеличивает ёмкость резерва до 13.

19/50. Ragfield's Helm (Шлем Рэгфилда)

Если к моменту окончания игры у вас наибольшее количество разыгранных карт, вы получаете 20 кристаллов.

20/50. Hand of Fortune (Рука судьбы)

Всякий раз, разыгрывая карту, тратьте на 1 любой жетон энергии меньше (тем не менее, как минимум 1 жетон сбросить всё равно придётся).

«Рука судьбы» оказывает воздействие на карту «Elemental Amulet» (*Природный амулет*) и всегда понижает стоимость разыгрываемых вами карт, если на самих картах нет особых условий, как, например, в случае с «Crystal Orb» (*Хрустальный шар*).

21/50. Lewis Greyface (Льюис Сероликий)

Разыграв эту карту, полностью «скопируете» резерв энергии выбранного вами противника. Возьмите из запаса такие же жетоны энергии, как у него (и столько же).

«Льюис Сероликий» не «копирует» жетоны на картах «Amulet of Water» (*Амулет воды*) и «Glutton Cauldron» (*Прожорливый котелок*), но «копирует» жетоны на карте «Bepelled Grimoire» (*Колдовская книга*).

22/50. Runic Cube of Eolis (Рунический кубик Эолуса)

Эта карта приносит 30 очков престижа в конце игры.

23/50. Potion of Power (Зелье могущества)

Для активации этой карты сбросьте её, возьмите новую карту из колоды в руку и увеличьте силу мага на 2.

24/50. Potion of Dreams (Зелье грёз)

Для активации этой карты сбросьте её, сбросьте все свои жетоны энергии и бесплатно разыграйте любую карту из руки. Если у вас нет жетонов энергии, вы всё равно можете активировать эту карту.

При активации этой карты жетоны на картах «Amulet of Water» (*Амулет воды*) и «Glutton Cauldron» (*Прожорливый котелок*) не сбрасываются, но сбрасываются с карты «Bepelled Grimoire» (*Колдовская книга*).

На карту, разыгранную путём активации «Зелья грёз», не оказывают влияния карты «The Arcano Leech» (*Арканская пиявка*), «The Staff of Spring» (*Посох весны*) и «Yjang's Forgotten Vase» (*Потерянная ваза Йанга*).

25/50. Potion of Knowledge (Зелье знания)

Для активации этой карты сбросьте её и возьмите 5 любых жетонов энергии из запаса.

26/50. Potion of Life (Зелье жизни)

Для активации этой карты сбросьте её и превратите каждый жетон энергии из своего резерва в 4 кристалла (даже если не выбрали кубик сезонов с действием превращения). Эффект этой карты не распространяется на жетоны на картах «Amulet of Water» (*Амулет воды*) и «Glutton Cauldron» (*Прожорливый котелок*), но действует на жетоны на карте «Bespelled Grimoire» (*Колдовская книга*).

После сброса «Зелья жизни» действие превращения становится для вас недоступным (если вы, конечно, не выбрали кубик сезонов с аналогичным действием).

На эту карту действует эффект карты «Purse of Io» (*Кошель Айо*).

27/50. Hourglass of Time (Часы времени)

Всякий раз, когда происходит смена сезона, возьмите 1 любой жетон энергии из запаса. Если смена сезона происходит не в конце раунда, свою энергию вы всё равно получаете только в конце раунда.

28/50. Scepter of Greatness (Скипетр величия)

Разыграв эту карту, получите по 3 кристалла за каждый разыгранный вами магический предмет.

Если впоследствии разыграете вторую копию «Скипетра величия», получите 3 кристалла и за первую карту.

29/50. Olaf's Blessed Statue (Благословенная статуя Олафа)

Разыграв эту карту, получите 20 кристаллов.

30/50. Yjang's Forgotten Vase (Потерянная ваза Йанга)

Всякий раз, разыгрывая из руки карту, берите из запаса 1 любой жетон энергии.

Эффект этой карты не действует, если карты были разыграны при помощи других карт, таких как «Divine Chalice» (*Священная чаша*), «The Crystal Orb» (*Хрустальный шар*) и «The Potion of Dreams» (*Зелье грёз*).

31/50. Elemental Amulet (Природный амулет)

Разыграть эту карту можно несколькими способами, при этом её эффект будет различен в зависимости от выбранного способа.

- Разыграв эту карту за 1 энергию воды, возьмите из запаса 2 любых жетона энергии.
- Разыграв эту карту за 1 энергию земли, получите 5 кристаллов.
- Разыграв эту карту за 1 энергию огня, возьмите в руку 1 карту из колоды.
- Разыграв эту карту за 1 энергию воздуха, увеличьте силу мага на 1.

При желании можете заплатить несколько разных жетонов энергии (или все 4 разных), чтобы задействовать несколько эффектов сразу.

Сбрасывать более 1 жетона одного типа запрещено.

На эту карту оказывает влияние карта «Hand of Fortune» (*Рука судьбы*), поэтому вы можете потратить, например, всего 1 жетон энергии, а задействовать сразу 2 эффекта.

Если «Природный амулет» разыгран благодаря эффекту карт «Divine Chalice» (*Священная чаша*), «The Crystal Orb» (*Хрустальный шар*) или «The Potion of Dreams» (*Зелье грёз*), считайте, что уплатили 4 разных жетона энергии.

32/50. Tree of Light (Древо света)

Для активации этой карты, можете:

- либо потратить 3 кристалла и взять из запаса 1 любой жетон энергии;
- либо сбросить 1 жетон энергии, чтобы выполнить действие превращения.

33/50. Arcano Leech (Арканская пиявка)

Всякий раз, перед тем как разыграть из руки карту, противник платит вам 1 кристалл. Если у него нет кристаллов, разыграть карту он не может.

Карты, которые противники разыгрывают при помощи других карт, таких как «Divine Chalice» (*Священная чаша*), «The Crystal Orb» (*Хрустальный шар*) и «The Potion of Dreams» (*Зелье грёз*), кристаллов вам не приносят.

34/50. The Crystal Orb (Хрустальный шар)

Для активации этой карты можете сделать одно из двух:

- посмотреть верхнюю карту колоды карт, а затем или вернуть её обратно, или сбросить 4 любых жетона энергии, чтобы немедленно и бесплатно её разыграть (если, конечно, текущая сила мага позволяет сделать это);
- потратить 3 кристалла и сбросить верхнюю карту колоды карт.

На карты, разыгранные при помощи «Хрустального шара», не действуют эффекты карт «The Arcano Leech» (*Арканская пиявка*), «The Staff of Spring» (*Посох весны*), «Yjang's Forgotten Vase» (*Потерянная ваза Йанга*).

35/50. Glutton Cauldron (Прожорливый котелок)

Разыграв эту карту (бесплатно, так как у неё нет стоимости розыгрыша), можете каждый ход класть на неё по 1 жетону энергии из своего резерва. Вы не можете использовать эти жетоны, и они не считаются частью вашего резерва. Однако как только на карте появляется 7-й жетон, карта сбрасывается, а вы получаете 15 кристаллов и все свои жетоны энергии обратно в резерв.

На жетоны «Прожорливого котелка» не оказывают влияния карты «Wondrous Chest» (*Волшебный сундучок*), «The Beggar's Horn» (*Рог попрошайки*), «The Air Elemental» (*Элементаль воздуха*), «The Lantern of Xidit» (*Светоч Ксидита*), «Lewis Greyface» (*Льюис Сероликий*), «The Potion of Dreams» (*Зелье грёз*), «The Potion of Life» (*Зелье жизни*), «Cursed Treatise of Arus» (*Проклятый фолиант Аруса*).

36/50. Vampiric Crown (Корона вампира)

Разыграв эту карту, либо возьмите в руку карту из колоды, либо сбросьте карту из руки. Затем возьмите из запаса столько жетонов энергии, сколько очков престижа указано на полученной или сброшенной карте (для контроля покажите карту игрокам).

Если число очков престижа на карте отрицательно или равно нулю, энергию вы не получаете.

37/50. Dragon Skull (Череп дракона)

Чтобы активировать эту карту, сбросьте 3 разыгранные карты и получите 15 кристаллов.

38/50. Demon of Argos (Демон Аргоса)

Разыграв эту карту, вы заставляете всех противников (в порядке хода) уменьшить силу мага на 1 и взять в руку 1 карту из колоды. Если в результате число разыгранных противниками карт оказывается больше их силы мага, они не сбрасывают лишние карты; просто в последующие ходы для того, чтобы разыграть новую карту, им придётся увеличить силу мага как минимум на 2 пункта.

39/50. Titus Deepgaze (Тит Глубоглаз)

В конце раунда каждый противник платит вам 1 кристалл.

Если у кого-то нет кристаллов, он ничего не платит, а эта карта сбрасывается.

40/50. Air Elemental (Элементаль воздуха)

Разыграв эту карту, вы превращаете все жетоны энергии противников в жетоны энергии воздуха.

Эффект «Элементалья воздуха» не распространяется на жетоны на картах «Amulet of Water» (*Амулет воды*) и «Glutton Cauldron» (*Прожорливый котелок*), но действует на жетоны на карте «Bespelled Grimoire» (*Колдовская книга*).

41/50. Thieving Fairies (Феи-воровки)

Всякий раз, когда противник активирует карту (⚙️), вы получаете 2 кристалла, а этот противник теряет 1 кристалл.

Считается, что один кристалл вы украли у противника, а второй получили просто так. Поэтому, если у него нет кристаллов, при активации его карты вы получаете только 1 кристалл.

42/50. Cursed Treatise of Arus (Проклятый фолиант Аруса)

Разыграв эту карту, возьмите из запаса 2 любых жетона энергии, увеличьте силу мага на 1 и получите 10 кристаллов.

Если вы сбросите разыгранный «Проклятый фолиант Аруса», то должны будете также сбросить и все жетоны энергии из резерва и с карты «Bespelled Grimoire» (*Колдовская книга*). Жетоны на картах «Amulet of Water» (*Амулет воды*) и «Glutton Cauldron» (*Прожорливый котелок*) не сбрасываются.

43/50. Idol of the Familiar (Божество союзников)

Активировав эту карту, получите по 1 кристаллу за каждого разыгранного вами союзника.

44/50. Necrotic Kriss (Жертвенный кинжал)

Для активации этой карты сбросьте карту союзника (разыгранную или из руки) и возьмите 4 любых жетона энергии из запаса.

45/50. Lantern of Xidit (Светоч Ксидита)

В конце игры получите по 3 кристалла за каждый жетон энергии в своём резерве.

Жетоны энергии на карте «Bespelled Grimoire» (*Колдовская книга*) тоже считаются. А жетоны на картах «Amulet of Water» (*Амулет воды*) и «Glutton Cauldron» (*Прожорливый котелок*) – нет.

46/50. Sealed Chest of Urm (Запечатанный сундук Урма)

Получите 20 кристаллов в конце игры, если у вас нет разыгранных союзников.

Союзники в руке не влияют на эффект этой карты.

47/50. Mirror of the Seasons (Зеркало сезонов)

Для активации этой карты потратьте X кристаллов и замените X одинаковых жетонов энергии из резерва на X других одинаковых жетонов энергии из запаса.

Например, если вы тратите 3 кристалла, то меняете 3 жетона одного вида энергии на 3 жетона другого вида энергии.

Число X может быть равно 1.

48/50. Pendant of Ragnor (Кулон Рагнора)

Разыграв эту карту, возьмите из запаса по 1 любому жетону энергии за каждый разыгранный вами магический предмет кроме этого.

Если позже вы разыграете вторую копию «Кулона Рагнора», то сможете получить 1 энергию и за первую карту.

49/50. Sid Nightshade (Сид Ночноскрытый)

Разыграв эту карту, заберите по 5 кристаллов у каждого противника, если в текущий момент у вас больше всех кристаллов (в противном случае вы ничего не получаете).

Если у противника недостаточно кристаллов, вы забираете столько, сколько есть. Если у него вообще нет кристаллов, красть у него нечего.

50/50. Damned Soul of Onys (Неупокоенный дух Ониса)

Разыграв эту карту, получите 10 кристаллов и возьмите из запаса 1 энергию воды.

В любой момент своего хода можете сбросить 1 энергию воды и отдать эту карту игроку слева. В свой ход он тоже сможет передать эту карту дальше.

В конце раунда игрок с «Неупокоенным духом Ониса» потеряет 3 кристалла.

Краткие правила**Подготовка**

- Положите игровое поле посередине стола, поместите по маркеру на первые деления счётчика лет и колеса сезонов.
- Оставьте столько кубиков каждого цвета, сколько игроков +1.
- Положите счётчик кристаллов рядом с игровым полем.
- Поместите жетоны энергии рядом со счётчиком кристаллов.
- Раздайте игрокам по 1 личному планшету, по 2 жетона библиотеки и по 4 маркера колдуна выбранного ими цвета. Игроки ставят по маркеру на:
 - нижнее нулевое деление счётчика кристаллов;
 - верхнее нулевое деление счётчика кристаллов;
 - нулевое деление шкалы бонусов личного планшета;
 - нулевое деление силы мага личного планшета.
- Раздайте игрокам по 9 карт в закрытую. Оставив место под сброс, положите остальные карты рядом с игровым полем в закрытую.

Прелюдия**Выберите 9 карт**

- Из 9-ти полученных карт выберите одну и положите её перед собой в закрытую.
- Передайте остальные 8 карт игроку слева.
- Выберите ещё 1 карту и поместите её к первой отложенной карте. Продолжайте передавать карты соседу и выкладывать по карте, пока они не кончатся (т.е. пока перед каждым игроком не окажется по 9 карт).

3 набора карт

- Разделите 9 выбранных карт на 3 набора (по 3 карты в каждом), возьмите набор, который хотите использовать в первый игровой год, в руку.
- Остальные наборы карт положите перед собой в закрытую и пометьте их жетонами библиотеки «II» и «III», их вы возьмёте в руку в начале 2-го и 3-го годов.

Поединок**Начало раунда**

Первый игрок – самый младший участник. Он кидает кубики текущего сезона. Начиная с первого игрока и по направлению часовой стрелки, каждый участник выбирает один кубик и ставит его перед собой.

Игроки делают ходы

Начиная с первого игрока и по направлению часовой стрелки, каждый участник:

- выполняет действия выбранного кубика сезонов;
- разыгрывает и (или) активирует карты мага;
- использует один или несколько бонусов (на личном планшете).

Действия получения энергии и получения кристаллов выполняются первыми.

Конец раунда

- Выбрав кубик и выполнив действия, переместите маркер колеса сезонов на столько делений, сколько нарисовано точек на кубике, который в начале раунда не выбрал никто из игроков. Если маркер пересекает границу между осенью и зимой (между делениями «12» и «1»), переместите маркер счётчика лет на одно деление вправо. При этом игроки добавляют к картам в руке карты, помеченные жетоном библиотеки наступившего года.
- Игрок, сидящий слева от первого игрока, становится первым игроком нового раунда. Теперь его очередь кинуть кубики сезонов.

Конец игры и подсчёт очков


Игра заканчивается в 3-м году, когда маркер колеса сезонов пересекает границу между осенью и зимой. Каждый игрок получает:

- победные очки престижа за набранные кристаллы (1 кристалл = 1 очко престижа);
- очки престижа, указанные на разыгранных ими картах.

И каждый игрок теряет:

- по 5 очков престижа за каждую оставшуюся у него в руке карту;
- указанное на шкале бонусов количество очков престижа.

Карты мага









- 1 Название карты.
- 2 Стоимость розыгрыша в энергии и кристаллах.
- 3 Эффект разыгранной карты.
- 4 Очки престижа за разыгранную карту.
- 5 Номер карты.
- 6 Характер эффекта карты (показывает, когда действует эффект).

Карты с сиреневой полоской внизу – магические предметы. Карты с оранжевой полоской внизу – союзники.











Распределение энергий на кубиках сезонов

	Много	Мало	Нет
Зима	Вода, воздух	Огонь	Земля
Весна	Земля, вода	Воздух	Огонь
Лето	Огонь, земля	Вода	Воздух
Осень	Воздух, огонь	Земля	Вода

Символы на кубиках сезонов

-  Каждый символ приносит 1 указанный жетон энергии.
-  Начислите себе столько кристаллов, сколько указано цифрой.
-  Можете превратить энергию в кристаллы.
-  Увеличьте силу мага на 1.
-  Возьмите карту из колоды.
-  Переместите маркер колеса сезонов на указанное количество делений (для не выбранного никем кубика).

Символы на картах

-  Энергия воды.
-  Энергия земли.
-  Энергия огня.
-  Энергия воздуха.
-  Кристалл.
-  Стоимость розыгрыша в зависимости от числа игроков (2, 3 или 4).
-  Мгновенное действие.
-  Постоянное действие.
-  Требуется активация.
-  Очки престижа (начисляются в конце игры).

