

# TERRA MYSTICA

A GAME FOR 2-5 PLAYERS AGED 14 AND UP  
BY HELGE OSTERTAG AND JENS DRÖGEMÜLLER

## RULE BOOK



Собрание Совета старейшин было прервано оглушающим шумом. «Ведьмы! Ведьмы!»,— кричал молодой голос, и кулаки стучали в дверь зала, в котором собрались предки Магов Хаоса. В конце концов, дверь открылась, и молодая девушка-маг вбежала в зал. «Я видела их!»,— кричала она, задыхаясь. Но суровые взгляды старейшин заставили её замолчать.

«Как смеешь ты врываться сюда и мешать нашему собранию?— резко осадил нарушительницу почётный пресс-секретарь Совета старейшин.— Но если это в самом деле важно, говори. Что ты видела?». Шара Ниндии, молодой Маг Хаоса, глубоко вдохнула и заставила себя рассказать по порядку обо всём, что видела. «Я была на юге, на границе леса. Там повсюду Ведьмы. Они летают на своих глупых мётлах над нашими головами, а затем приземляются в южной части леса. Их число всё увеличивается! Они собираются поселиться здесь!»

Это и в самом деле оказалось неприятной новостью. Совет старейшин только что решил вырубить южную часть леса, чтобы направить туда потоки лавы и преобразовать эту лесистую местность в лишённую растительности пустошь — совсем как им нравится. Для этой задачи уже были сформированы команды. А теперь, похоже, Ведьмы завладели этой территорией. Ведьмы были народом, проживающим в лесах, поэтому они заняли некоторые из них. Хуже того, Ведьмы сажали деревья там, где до этого они не росли, и

постепенно превращали всю землю в лес. Кошмар для Магов Хаоса, прилагающих много сил для превращения земель в пустоши.

Тогда заговорил Малкузар, старый и мудрый Маг Хаоса. Мудрым его звали потому, что он выжил после пяти или более своих самостоятельных экспериментов. «Не нужно ничего предпринимать. Соседи — это необязательно плохо, мы можем торговать с ними. После постройки наших собственных поселений мы сможем сэкономить много золота за счёт торговли».

Некоторые старейшины закивали, другие смотрели с сомнением. «Но наши люди готовы начать земельные работы,— возразила пресс-секретарь.— Мы просто сдадимся? Нам необходимо больше пустошей!».

«Отправим Шару на запад, к горам,— предложил Малкузар.— Обычно в горах есть подземные потоки лавы, которые мы могли бы вскрыть. В любом случае, превратить в пустошь проще горы, чем леса. Так мы сможем опередить Ведьм!»

Решение было принято. «Что до тебя, Шара...,— девушка слотнула, встретив серьёзный взгляд старого Малкузара,— раз ты такая проникательная, я поручаю эту миссию тебе. Незамедлительно отправляйся на запад к горам. Убедись, что там всё спокойно. Обычно возле гор водятся Гномы. Это как раз то, что нам нужно».

## ВВЕДЕНИЕ

В игре **Terra Mystica** каждый игрок управляет одной из 14 фракций в попытке добиться большего успеха в развитии, чем соперники. Terra Mystica – это волшебный мир: его обитатели способны преобразовывать земли, в которых живут. Каждая фракция связана с особым типом местности: фракции могут возводить постройки только на своей «Домашней земле». Вот почему каждой фракции испокон веков было необходимо развивать способность **Терраформинга**.

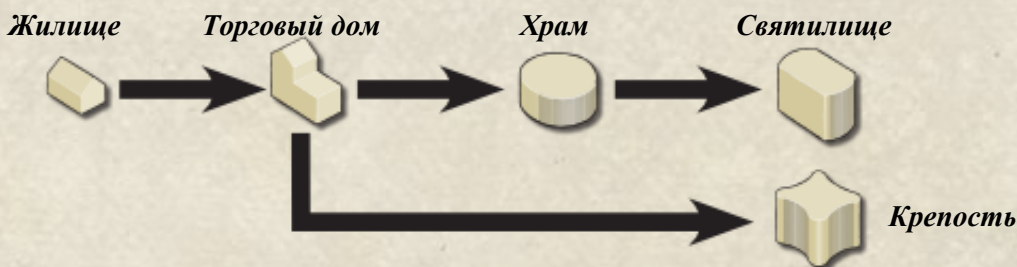
*Фракции живут на Равнинах, в Болотах, в Озёрах, в Лесах, в Горах, на Пустошах или в Пустыне – и каждая из фракций стремится преобразить земли под свои нужды.*



В процессе игры нужно расширять свои границы, чтобы строить Жилища. Однако игрок получает Силу, когда соперники строят Жилища или улучшают Постройки в непосредственной близости от его Жилищ, поэтому перед каждым игроком встаёт проблема поиска оптимального баланса между **соседством с другими игроками** и **свободными землями для расширения границ**.

Построенные Жилища могут быть улучшены в несколько этапов: сначала до Торгового дома, затем до Крепости или Храма. Один Храм может быть улучшен до Святилища. Жилища дают Рабочих. Улучшение Постройки увеличивает поступление Монет, Силы или Жрецов.

*Жилище может стать Святилищем за три шага. Также один Торговый дом может стать Крепостью.*



Кроме расширения своих границ и улучшения Построек, игроки могут развивать четыре Культа: Огня, Воды, Земли и Воздуха. Это развитие отражается на треке Культов. Развитие Культов также даёт увеличение Силы и другие награды.

### Трек Культов

Куль  
Огня



Куль  
Воды



Куль  
Земли



Куль  
Воздуха



**Ключ от города**  
(обозначает, что вам нужно основать Город, прежде чем продвинуться на последнюю позицию шкалы Культа)



**Сила, получаемая при продвижении по шкале Культа**



**Орден Культа Воздуха**  
(позволяет продвинуться по шкале на несколько позиций за один раз)

В конце игры побеждает игрок, наилучшим образом развивший свою фракцию.



# КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

1 игровое поле с картой земель в их первоначальном виде



1 трек Культур (с 4 шкалами и Орденами Культур)



7 двусторонних планшетов Фракций (каждая сторона представляет одну фракцию)



Примечание: так как одновременно играют максимум 5 игроков, невозможна ситуация, когда используются все 7 цветов в одной партии.

56 тайлов Земли (двусторонние)



65 деревянных фишек Рабочих

40 Монет достоинством 1

25 Монет достоинством 2

20 Монет достоинством 5

65 фиолетовых фишек Силы (иногда просто называемые Силой)

1 маркер Первого игрока

17 жетонов Действий (применяются для Особых действий и Использования Силы)

1 жетон окончания игры

5 жетонов «100 ПО»

28 жетонов Благодати (1+3+3 для каждого Кльта)



по цветам фракций (зелёный, жёлтый, синий, коричневый, красный, чёрный, серый):



10 тайлов Городов



8 прямоугольных тайлов Целей



9 Бонусных карт (в виде свитков)



5 памяток по Действиям



12 пакетиков zip-lock

эти правила и приложения на русском языке

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Этот раздел состоит из двух частей. Для первой партии следуйте инструкциям для вводной игры. Как можно раньше начните играть по основным правилам для лучшей реиграбельности последующих партий.

Положите в центр стола **игровое поле** и **трек Культов**.

### ПЕРВАЯ ИГРА

#### Распределение фракций

Первую партию в игру **Terra Mystica** мы рекомендуем провести предопределённым составом фракций. В зависимости от числа игроков распределите между игроками рекомендуемые фракции:

- 2 игрока:** Ведьмы (зелёный) и Кочевники (жёлтый)
- 3 игрока:** Ведьмы (зелёный), Кочевники (жёлтый) и Алхимики (чёрный)
- 4 игрока:** Ведьмы (зелёный), Кочевники (жёлтый), Хоббиты (коричневый) и Русалки (голубой)
- 5 игроков:** Ведьмы (зелёный), Кочевники (жёлтый), Хоббиты (коричневый), Русалки (голубой) и Гиганты (красный)

#### Компоненты каждой фракции

На планшете каждой Фракции есть круг Терраформинга. На нём изображены семь типов земель. **Домашняя земля** выбранной фракции выделена за счёт размера. (Цвет Домашней земли совпадает с цветом фракции.)



Возьмите все компоненты цвета выбранной фракции: **Жрецов, Постройки, Маркеры и Мосты**. (Число Жрецов, Построек и Мостов ограничено количеством соответствующих компонентов.)

Положите 7 Жрецов и 3 Моста рядом с планшетом вашей Фракции.

Поместите Постройки на соответствующие места на планшете вашей Фракции.

Жрецы и Мосты кладутся рядом с планшетом Фракции, формируя ваш запас.



Расставьте **7 Маркеров** своего цвета.

Один Маркер поместите в **самую левую** позицию на шкале Навигации (со значением 0). (Только **Русалки** начинают со значением 1. У **Факиров** и **Гномов** нет шкалы Навигации, поэтому им не нужен этот Маркер.)

Поместите один Маркер в **самую нижнюю** позицию шкалы Обмена на планшете своей Фракции – это поле, в котором 3 Рабочих равны 1 Лопате. (**Дарклингам** не нужен этот Маркер.)

Один Маркер поместите на **значение 20** шкалы победных очков (ПО) на игровом поле. Оставшиеся 4 Маркера поместите на **значение 0** каждой из 4 шкал Культов на треке Культов.

**Красный текст** курсивом в скобках описывает различия между основными правилами и правилами, специфичными для фракций. Эти различия также отражены на планшетах Фракций и детально описаны на последней странице правил (см. Приложение VI).



#### Подготовка Фракций

Информация по подготовке Фракции изображена на планшете этой Фракции.

#### Начальные ресурсы

Получите ваши начальные ресурсы. Они изображены в верхнем правом углу планшета под названием Фракции:

**Рабочие**



**Монеты**



**Жрецы**

вашего цвета



Возьмите изображённые ресурсы и положите их на планшет своей Фракции.

(Вдобавок к этим стартовым ресурсам вы получите доход в первом раунде. См. стр. 8.)



Ведьмы получают 3 Рабочих и 15 Монет при подготовке к игре.

## Продвижение по шкалам Культов

На планшете вашей Фракции изображено несколько **символов Кulta** рядом со стартовыми ресурсами. Передвиньте соответствующий Маркер на **одну позицию** вверх на треке Культов за каждый такой символ.



Кочевники (жёлтый) начинают с позиции 1 на шкалах Культов Огня и Земли, Хоббиты (коричневый) начинают с позиции 1 на шкалах Культов Земли и Воздуха, Ведьмы (зелёный) начинают с позиции 2 на шкале Кulta Воздуха, и Русалки начинают с позиции 2 на шкале Кulta Воды.

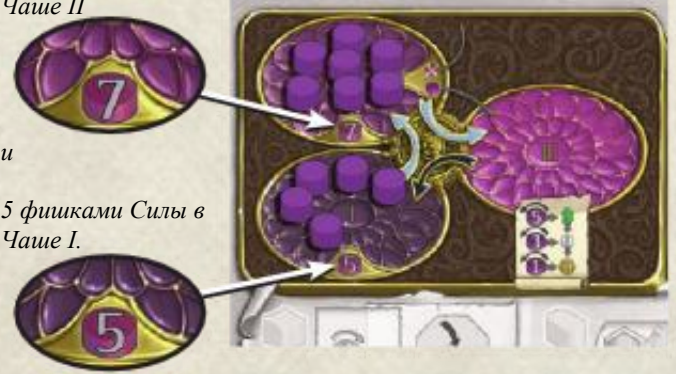
## Чаши Силы

В левом верхнем углу планшета вашей Фракции изображено три **Чаши Силы**. Распределите **12 фишек Силы** (иногда просто называемые Силой) между Чашами I и II как указано на планшете Фракции.

Ведьмы начинают с 7 фишками Силы в Чаше II

и

5 фишками Силы в Чаше I.



## Игровое поле и трек Культов

Вашу первую партию мы рекомендуем сыграть со следующей расстановкой. Ниже подробно описана расстановка для 4 игроков. Расстановка для другого числа игроков будет описана позже.

Начиная с крайнего левого, снимите с планшета Фракции Жилища и расставьте их на игровом поле, как показано на рисунке.



Карта состоит из **Земель** и **Рек**.

Положите **жетоны Благодати** сеткой 3x4.



Тайлы Целей разыгрываются по порядку. Закройте правую часть верхнего тайла жетоном **Окончания игры**. Закрытая часть игнорируется в процессе игры.

По **жетону Действий** положите над каждой из 6 областей Использования Силы. Оставшиеся жетоны Действий положите рядом с игровым полем.



**Бонусные карты** изображены в виде свитков. Какие из них использовать, зависит от числа игроков. На рисунке показаны карты, используемые при игре вчетвером.

Положите рядом с игровым полем **Рабочих**, **Монеты** и **тайлы Городов**. 10 тайлов Городов кладутся лицом вверх.



Игрок, недавно полувший грядки на своём огороде, получает фишку **Первого игрока** и начинает игру.





**Бонусные карты и расстановка при игре вдвоём.**



**Бонусные карты и расстановка при игре втроём.**



**Бонусные карты и расстановка при игре вчетвером.**

Каждая фракция (кроме одной) обладает двумя особыми способностями: одной с самого начала игры, второй после возведения Крепости. Эти способности изображены на планшете Фракции и подробно описаны на последней странице правил. Перед началом игры убедитесь, что все игроки знают об особых способностях участвующих в игре фракций.

особая способность, получаемая после возведения Крепости

особая способность, дающаяся с самого начала игры



## ИЗМЕНЕНИЯ В ПОСЛЕДУЮЩИХ ПАРТИЯХ

В отличие от вводной партии, случайным образом выберите Бонусные карты и тайлы Целей. После этого выберите себе любую фракцию и разместите ваши первые Жилища на гексах Земли по вашему выбору. (Положение Жилищ не предопределено.)

### Тайлы Целей

На игровом поле есть 6 областей для тайлов Целей (они пронумерованы от 1 до 6). Каждая такая область соответствует одному раунду игры. Перетасуйте тайлы Целей и выложите их по одному в каждую область, начиная с 6-й, лицом вверх. Если вы вытащили тайл Целей с Лопатой в **левой** части для областей 5 или 6, отложите его в сторону и вытащите другой. Затем замешайте отложенный тайл с неиспользованными тайлами Целей. (На картинке ниже это тайл третьего раунда). Наконец, положите **жетон Окончания игры** на правую половину тайла Целей, лежащего в области 6.



Тайл Целей для 6-го раунда  
(с закрытой правой частью)

Тайл Целей для 5-го раунда

Тайл Целей для 4-го раунда

Тайл Целей для 3-го раунда

Тайл Целей для 2-го раунда

Тайл Целей для 1-го раунда

### Бонусные карты

Перетасуйте 9 Бонусных карт. Число Бонусных карт, участвующих в игре, зависит от количества игроков.

Число игроков	2	3	4	5
Число Бонусных карт	5	6	7	8

Случайным образом возьмите нужное число Бонусных карт и положите их рядом друг с другом лицом вверх. (Оставшиеся карты уберите в коробку.)


### Выбор планшета Фракции

Первый игрок выбирает фракцию и берёт себе соответствующий **планшет Фракции**. Далее, по часовой стрелке, каждый игрок выбирает одну из оставшихся фракций и кладёт перед собой планшет этой фракции.

*Примечание: можно раздать фракции и случайным образом. (Возьмите по Жилищу каждого цвета и случайным образом раздайте по одному игрокам.) Затем выберите одну из двух фракций на полученном планшете Фракции.*

После того, как все игроки выбрали фракции, выполните шаг «Подготовка Фракций», как указано в описании вводной игры. Расставьте компоненты своего цвета, как описано там же. **Не выставляйте** пока на игровое поле **Жилища** (см. «Размещение первых Построек» на стр. 8).

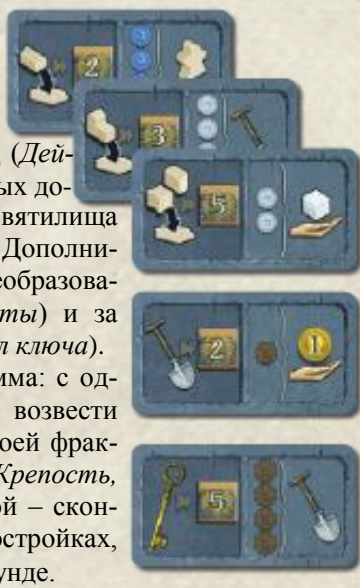
## ЦЕЛЬ ИГРЫ

 В конце игры побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков (ПО). На следующем рисунке показаны возможные способы получения ПО. (Победные очки изображены в виде коричневых квадратов с лавровым венком.)

Изучая правила, вы можете периодически возвращаться к этой странице, чтобы получить более чёткое представление о контексте. Этот раздел не имеет отношения к пониманию правил. Любая информация с этой страницы также объясняется далее в тексте правил.

В каждом из 6 раундов есть **тайл Целей**. Он показывает, как получить ПО в текущем раунде:

за счёт постройки Жилищ (*Действие №1, стр. 9*), Торговых домов, Крепости или Святилища (*Действие №4, стр. 11*). Дополнительные ПО даются за преобразование Земель (*символ лопаты*) и за основание Городов (*символ ключа*). Перед вами встанет дилемма: с одной стороны, вам нужно возвести лучшие Постройки для своей фракции (*кому-то нужнее Крепость, другим – Храм*), а с другой – сконцентрироваться на Постройках, приносящих ПО в этом раунде.



3 из 9 Бонусных карт приносят ПО, **когда вы заканчиваете все действия, которые хотели выполнить в текущей фазе Действий** (т. е. *пасуете*). Затем ПО присуждаются за:

- ваши Жилища на игровом поле,
- ваши Торговые дома на игровом поле, или
- вашу Крепость и Святилище на игровом поле.



Два жетона Благодати дают ПО за Жилища и Торговые дома всякий раз, **когда вы их строите**.



Другой жетон Благодати даёт ПО за уже построенные Торговые дома, **когда вы пасуете**.



Вы получаете ПО за **основание Городов**. (Подробнее см. на стр. 14.)

Вы также получаете за это дополнительную награду.



Вы получаете ПО при улучшении навыка **Навигации** (*Действие №2, стр. 11*)



или

умения **Терраформинга** (*Действие №3, стр. 11*). Вот почему эти действия полезны не только в начале игры, но и в конце.

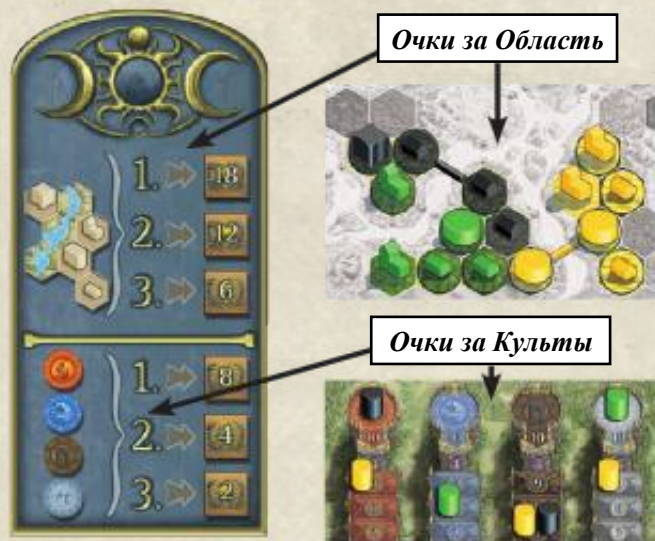


Некоторые фракции обладают **особыми способностями** для получения дополнительных ПО. (*Например, Алхимики особенно хороши в конвертировании Монет в ПО.*)



**В конце игры** ПО начисляются за самую большую связанную область на игровом поле (*очки за Область*).

Улучшение навыка Навигации и умения Терраформинга не только напрямую приносят ПО, но и помогают в создании самой большой связанной области.



Также **в конце игры** очки начисляются за результат на четырёх шкалах Культов (*очки за Культы*).

С одной стороны, выгодно иметь **много** Жилищ для создания наибольшей связанной области, но с другой, **более ценные** Храм и Святилище приносят Жрецов. Жрецы нужны для получения наибольшего числа ПО при подсчёте очков за Культы (*Действие №5, стр. 13*).

Близкое соседство с другими игроками даёт вам возможность **обменивать ПО на Силу** (см. стр. 12).

(Поэтому игроки начинают игру с 20 ПО.)



Кочевники – это конные наездники пустыни. Они привыкли жить в палатках и всегда находятся в движении. Даже сегодня они строят свои жилища из простых и лёгких материалов. Так они могут очень быстро заполнить большие территории. Кочевники живут только в пустынях, и полчища их всадников могут вызвать песчаную бурю, которая способна перенестись на соседние земли.

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

### Размещение первых Построек

Пропустите этот раздел при первом чтении правил. Во вводной партии первые Постройки размещаются на заранее определённых местах.

Начиная с Первого игрока и далее по часовой стрелке, поместите одно своё Жилище на **существующую** на игровом поле **Домашнюю землю**. Затем, начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, поместите второе Жилище таким же образом. *(Кочевники ставят своё третье Жилище после того, как все игроки разместили по второму Жилищу. Маги Хаоса ставят своё единственное Жилище после всех остальных игроков – если необходимо, после Кочевников.)*

#### Подробности

- Жилища можно размещать только на Домашних землях фракции. *(Кроме этого других ограничений нет.)*

При размещении первых Построек нельзя преобразовывать Земли. Это можно будет делать позже в игре.



- Все Постройки, включая Жилища, снимаются с планшета Фракции слева направо.

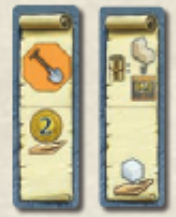


На шкале Жилищ после размещения первых Построек появятся свободные места. Они определяют ваш доход (см. ниже).

### Выбор первой Бонусной карты

Начиная с **последнего** игрока и далее **против часовой стрелки**, каждый игрок берёт одну Бонусную карту.

Бонусные карты дают дополнительный доход, разблокируют Особые действия или приносят ПО за определённые Постройки в конце раунда.



Маги Хаоса ценят силы разрушения и лучше всего чувствуют себя в мрачных пустошах. Они поклоняются огню и всегда ищут подземные потоки лавы, которые затем пытаются заставить извернуться на поверхность, чтобы превратить ещё больше земель в пустоши. Маги Хаоса имеют определённую власть над временем – они могут остановить время для других людей, поэтому могут спокойно наносить вред.

Положите 1 Монету из общего запаса на каждую из оставшихся Бонусных карт. *(Это необходимо, чтобы Бонусные карты, которыми редко пользуются, стали более желанны в последующих раундах.)*

В конце каждого раунда будут оставаться 3 неиспользованные Бонусные карты, на каждую из которых кладётся 1 Монета.



## ПРОЦЕСС ИГРЫ В ТЕЧЕНИЕ ШЕСТИ РАУНДОВ

Каждый из шести раундов состоит из трёх фаз:

ФАЗА I: получение Дохода • ФАЗА II: фаза Действий • ФАЗА III: бонусы Культов и Завершающая фаза

### ФАЗА I: ПОЛУЧЕНИЕ ДОХОДА

Получите новых Рабочих, Монеты, Жрецов и Силу.

Эта фаза выполняется и в самом первом раунде. Т. е. вы сначала получаете начальные ресурсы в зависимости от выбранной фракции, а затем доход фракции.



Ваш доход зависит от возведённых Построек, от выбранных вами Бонусных карт и *(позднее в игре)* от жетонов Богатства, которые у вас есть. На всех компонентах доход изображен в виде открытой ладони.

#### Основной доход за Постройки

**Рабочие:** возьмите из общего запаса столько Рабочих, сколько символов Рабочих видно на шкале **Жилищ**.

В Фазу I этот игрок получает 3 Рабочих, как указано на его шкале Жилищ.



**Монеты:** возьмите из общего запаса столько Монет, сколько символов Монет видно на шкале **Торговых домов**.

**Жрецы:** возьмите из общего запаса столько Жрецов, сколько символов Жрецов видно на шкале **Храмов**. Дополнительный символ Жреца появится, когда вы построите **Святилище**. *(Святилище Роевиков и Дарклингов приносит 2 Жрецов.)*

Положите вновь полученных Рабочих, Монеты и Жрецов на планшет вашей Фракции. *(Если в запасе закончились Рабочие или Монеты, замените их чем-нибудь подходящим. Только число Жрецов в запасе ограничено.)*

**Сила:** Сила даётся за видимые символы Силы на шкале **Торговых домов**. **Крепость** обычно приносит дополнительную Силу *(кроме Алхимиков, которые вместо Силы получают 6 Монет, кроме Магов Хаоса, которые получают 2 Рабочих, и кроме Факиров, которые получают 1 Жреца).*

Как пользоваться Силой объясняется в следующем разделе «Чаша Силы».



## Дополнительный доход за карты и жетоны

К доходу с планшета Фракции добавьте доход с вашей Бонусной карты (см. Приложение IV, стр. 19) и с жетон Благодати (см. Приложение II, стр. 18).

Если у вас есть жетон Благодати и Бонусная карта, как на рисунке, вы получите:



## Чаши Силы

У каждого игрока есть **12 фишек Силы**, которые распределены между тремя Чашами. Использование Силы (см. Действие №6, стр. 13) требует наличия Силы в Чаше III (той, что справа).

В этом примере в вашем распоряжении 5 фишек Силы. Вы можете использовать всю Силу из Чаши III независимо от количества Силы в Чашах I и II.



Как только вы получаете Силу (в качестве дохода, когда противники возводят Постройки рядом с вами или за счёт продвижения по шкалам Культур), вам не нужно брать новые фишки Силы. Вместо этого вы **перемещаете** фишки Силы из Чаши в Чашу. Аналогично, когда вы тратите Силу, фишки не удаляются, а просто перемещаются между Чашами.

Фишки Силы перемещаются (всегда по часовой стрелке) по следующим правилам:

### Получение Силы

При получении Силы действуйте по следующей схеме.



1. Если есть фишки Силы в Чаше I, переместите одну фишку Силы из Чаши I в Чашу II за каждую единицу полученной Силы.



2. Если Чаша I опустела, переместите одну фишку Силы из Чаши II в Чашу III за каждую единицу полученной Силы.

3. Если все фишки Силы находятся в Чаше III, вы больше не можете получать Силу.

Если в этом примере вы получили 3 Силы, переместите сначала 2 фишки из Чаши I в Чашу II, а затем 1 фишку Силы из Чаши II в Чашу III, так как Чаша I опустела.



## Трата Силы



Вы можете тратить только фишки Силы, находящиеся в Чаше III. Переместите потраченное количество в Чашу I.

После получения 3 Силы в предыдущем примере, вы можете потратить до 6 Силы во время Использования Силы. Подробнее об этом будет сказано позже.



## ФАЗА II: ДЕЙСТВИЯ

Во время фазы Действий, начиная с Первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выполняет ровно одно действие. Повторяйте до тех пор, пока **не останется** желающих выполнить Действие.

Существует **восемь возможных Действий**. Кроме паса, каждое действие можно выполнить неоднократно в одну и ту же фазу Действий (но только одно в ход игрока).

### Обзор Действий

Этот раздел описывает связи между Действиями.

Действие №1 позволяет строить Жилища на незанятых землях. Действия №2 и №3 упрощают возведение построек. В конце игры даются дополнительные ПО за наибольшую связанную область.

Действие №4 улучшает Постройки. Многим фракциям необходимо построить Крепость как можно раньше. Но и Храмы, и Святилище также очень полезны, т. к. приносят Жрецов и жетоны Благодати, необходимые для получения ПО в конце игры при подсчёте очков за Культу.

Действие №5 напрямую влияет на ПО за Культу и даёт дополнительную Силу за счёт Жрецов и Культур. Силу можно потратить во время Особого действия Использование Силы (№6).

Действие №7 позволяет выполнять Особые действия, которые вы можете разблокировать в течение игры.

Наконец, Действие №8 выполняется, когда вы не можете или не хотите выполнять другие Действия.

## 1 – Преобразование и Строительство

Сначала вы можете изменить **тип** одного гекса Земли. Затем, если вы сделали землю вашей Домашней землёй, вы можете сразу же построить **Жилище** на этом гексе.

### Строительство Жилищ

Чтобы построить Жилище на гексе Земли, этот гекс должен быть...

- вашего цвета (т. е. вашей Домашней землёй)
- свободным
- смежным непосредственно или косвенно с одной из ваших Построек (понятие «Смежность» определяется в следующем разделе).



Также вам нужно заплатить стоимость постройки. Каждое Жилище стоит 1 Рабочий и 2 Монеты. (Исключения: **Инженеры строят Жилища за 1 Рабочего и 1 Монету, Роевики – за 2 Рабочих и 3 Монеты.**)



## Преобразование Земель

Чтобы обеспечить выполнение первого условия, вы можете преобразовать один незанятый гекс Земли в вашу Домашнюю землю непосредственно перед строительством Жилища. Положите тайл Земли вашего цвета на этот гекс.



Преобразование имеет свою цену: каждый шаг на круге Терраформинга на планшете Фракции между исходным и целевым типом земель стоит 1 Лопату. Т. о., преобразование соседних типов земель (на круге Терраформинга) одного в другой стоит 1 Лопату; максимальная стоимость преобразования равна 3 Лопатам, если Земли находятся на противоположных сторонах круга, т. к. по кругу можно двигаться в любом направлении. *(Исключение: Гиганты всегда платят ровно 2 Лопаты для преобразования земель любого типа в свои Домашние земли.)*

Получить Лопаты можно разными способами.

Можно обменивать Рабочих\* на Лопаты. Шкала Обмена на планшете вашей Фракции показывает курс Обмена: в начале игры он обычно составляет 3 Рабочих за 1 Лопату (см. Действие №3).

Маркер показывает, что курс Обмена составляет 3 Рабочих за 1 Лопату.



1 или 2 Лопаты могут быть получены за счёт **Использования Силы** (см. Действие №6 на стр. 13 или Приложение I на стр. 17).



Одна из Бонусных карт даёт 1 Лопату (см. Действие №7 на стр. 14 или Приложение IV на стр. 19).



*(Хоббиты и Гиганты получают дополнительные Лопаты, которыми могут воспользоваться немедленно, сразу после постройки Крепости.)*

С помощью Лопат можно преобразовать только **один гекс Земли**. Но есть два особых случая:

• Если полученных за счёт Использования Силы или Бонусных карт Лопат недостаточно для преобразования Земли в вашу Домашнюю землю, вы можете обменять Рабочих\* для получения недостающего количества Лопат (по текущему курсу Обмена на вашей шкале Обмена).

*(\* Дарклинги вместо этого тратят 1 Жреца за каждую недостающую Лопату.)*

• При получении 2 Лопат, если вам нужна только одна из них для преобразования гекса Земли в вашу Домашнюю землю, вы можете применить вторую Лопату для преобразования ещё одного гекса. Однако на этом втором гексе нельзя сразу строить Жилище.

*(То же справедливо, когда Хоббиты строят Крепость и немедленно получают 3 Лопаты, смотрите последнюю страницу.)*

## Подробнее о строительстве Жилищ

• При строительстве берите Постройки (включая Жилища) слева направо с планшета вашей Фракции.

• Если текущий тайл Целей содержит изображение Жилища, вы получаете 2 ПО за каждое построенное Жилище.

Этот тайл Целей приносит 2 ПО за строительство Жилищ.



## Подробнее об использовании Лопат

• Нельзя оставлять Лопаты для будущих Действий. Лопаты необходимо использовать сразу же.

• Если в левой части текущего тайла Целей изображена Лопата, вы получаете ПО за использование Лопат во время текущей фазы Действий.

Этот тайл Целей приносит 2 ПО за использование Лопат.



• После преобразования гекса Земли **нет необходимости** сразу же строить Жилище. Вы можете сделать это позже во время другого Действия.

• Необязательно преобразовывать гекс Земли в вашу Домашнюю землю, вы можете остановить преобразование на любом другом типе земель (например, если у вас нет больше Лопат). Однако во время своего хода ваши противники могут забрать этот гекс Земли себе. (Гексы Земли с жетонами Земли на них, но без Построек, считаются свободными.)

• Даже если вы преобразуете гекс Земли без постройки Жилища, преобразованный гекс должен быть непосредственно или косвенно смежен с одной из ваших Построек (см. стр. 11).

• **Нельзя** преобразовывать Земли, на которых есть Постройки.

• Получить Лопаты можно за счёт бонусов Культур (см. Фазу III раунда на стр. 15). Так как эти Лопаты даются вне фазы Действий, вы не можете ни сразу же построить Жилище, ни обменять Рабочих на дополнительные Лопаты. (Вам нужно дождаться следующей фазы Действий, чтобы построить Жилище.)



Гиганты – это существа огромных размеров и большой физической силы. Они с лёгкостью вырывают деревья из земли и рушат горы – это доставляет им удовольствие. Они могут ментально превратить любую местность в пустырь. Многие Гиганты пытались преобразовать землю во что-нибудь ещё, но у них всегда получались пустыри. Видимо, им недостаёт ловкости.

## Смежность

В силу некоторых правил (см. «Сила за Постройки» на стр. 12) важно различать прямую и косвенную смежность Земли. (Эта разница не имеет значения для строительства Жилищ, чему и посвящён этот раздел.)

### Непосредственная смежность

Земли и Постройки считаются непосредственно смежными друг с другом, если у них есть общая граница гекса. Постройки и Земли, связанные **Мостом через Реку**, также считаются непосредственно смежными (см. Действие «Строительство Моста», Приложение I, стр. 17).

Эти Земли напрямую смежны друг с другом. Как только вы возведёте Постройку на свободном гексе, обе Постройки станут также непосредственно смежными.



### Косвенная смежность

Земли и Постройки считаются смежными косвенно, если (при условии, что они не смежны напрямую) отделены друг от друга одним или более гексами Рек, а величины вашего навыка Навигации достаточно, чтобы покрыть это расстояние. (Навигация – это отдельное Действие, оно будет объяснено в следующем разделе.)

(Земли и Постройки, которые **Гномы** могут достичь через Туннели, а **Факиры** на Ковре-самолёте, также считаются косвенно смежными друг с другом.)

Чтобы эти Постройки были косвенно смежными, ваш навык Навигации должен быть, по крайней мере, равен 2.



*Примечание: когда вы строите Жилища, у ваших соперников появляется шанс получить Силу. Об этом будет рассказано при описании Действия №4 «Улучшение Построек». Но прежде давайте взглянем на два Действия, облегчающие постройку Жилищ: улучшение навыка Навигации и уменьшение обменного курса для Лопат.*

## 2 – Улучшение навыка Навигации

Постройки и Земли должны быть косвенно смежными, если вы хотите расширять свои владения через **Реки**.

Чтобы преобразовывать Земли или возводить Постройки за гексами Рек, в качестве Действия вы можете передвинуть на одно деление Маркер на вашей шкале Навигации. На планшете Фракции указана стоимость этого Действия: 1 Жрец и 4 Монеты.

В качестве награды за выполнение этого Действия получите столько ПО, сколько указано в позиции шкалы Навигации, в которую вы передвинули Маркер.

Аурены (зелёный) получают 3 ПО за продвижение по шкале Навигации. Теперь зелёные Жилища из примера выше считаются косвенно смежными друг с другом.



## 3 – Уменьшение курса Обмена Лопат

В начале игры Лопата стоит 3 Рабочих (см. Действие №1). Чтобы уменьшить эту стоимость до 2 и даже до 1 Рабочего, в качестве Действия вы можете передвинуть на одну позицию вверх Маркер на вашей шкале Обмена. На планшете Фракции указана стоимость этого Действия: 2 Рабочих, 5 Монет и 1 Жрец.

(Исключение: **Хоббиты платят меньше Монет, а у Дарклингов вовсе нет шкалы Обмена, так как они обмениваются на Лопаты Жрецов.**)

Наградой за выполнение этого Действия будут 6 ПО.

С этого момента Ауренам (зелёный) необходимо платить только 2 Рабочих за каждую Лопату.



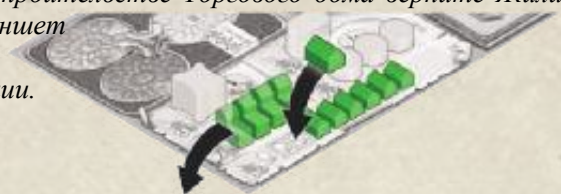
## 4 – Улучшение Построек

Постройки можно улучшать в несколько этапов. Стоимость каждого улучшения изображена на планшете Фракции слева от Постройки.

### Подробности

- При размещении на игровом поле новых Построек всегда снимайте их с планшета **слева направо**.
- При улучшении одна Постройка **заменяется** другой. Заберите с поля улучшаемую Постройку и верните её **на планшет вашей Фракции**. Это уменьшит доход от Построек данного типа. (Когда возвращаете Постройку на планшет, всегда размещайте её в самую правую свободную позицию соответствующей шкалы.) Поместите новую Постройку в то же место на игровом поле, с которого только что забрали улучшаемую Постройку.

При строительстве Торгового дома верните Жилище на планшет вашей Фракции.



Существует четыре возможных улучшения (два из которых можно сделать по разу за всю игру).

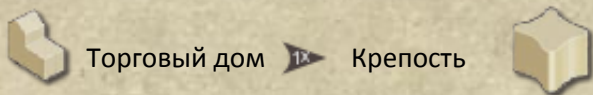


Улучшение Жилища до Торгового дома стоит 2 Рабочих и 6 Монет\*. Если с этим Жилищем **непосредственно смежна хотя бы одна Постройка соперника**, то нужно заплатить 3 Монеты вместо 6. Торговый дом на тайле Целей текущего раунда принесёт вам 3 ПО за улучшение.

Этот тайл Целей приносит 3 ПО за постройку Торгового дома.



Аурены – таинственный народ, живущий в лесах, и говорят, что у них нет тела. К сожалению, доказать это никому не удалось, так как вы никогда не увидите Ауренов, пробираясь сквозь чащу. Когда им что-то угрожает, или они ждут гостей, Аурены просто сливаются с деревьями и становятся невидимыми.

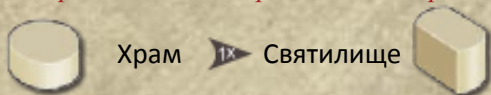


Улучшение Торгового дома до Крепости стоит разное количество Рабочих и Монет в зависимости от фракции. После возведения Крепости каждая фракция получает специфическую особую возможность (см. Приложение VI на стр. 20). Если на тайле Целей текущего раунда изображена Крепость, получите 5 ПО за это улучшение.



Улучшение Торгового дома до Храма стоит 2 Рабочих и 5 Монет\*. В качестве награды **сразу возьмите один любой жетон Благодати\*\*** и положите его перед собой лицом вверх. (Вы можете немедленно использовать только что полученный жетон, или воспользоваться им в течение текущей фазы Действий.) Нельзя брать жетоны Благодати, которые у вас уже есть. Подробнее о жетонах Благодати рассказывается в Приложении II на стр. 18.

(\* **Инженеры платят меньше, а Роевики больше, когда улучшают Торговый дом до Крепости или Храма.**)



Улучшение Храма до Святилища стоит разное количество Рабочих и Монет в зависимости от фракции. Это улучшение также вознаграждается **жетоном Благодати\*\***. Если на тайле Целей текущего раунда изображено Святилище, получите 5 ПО за это улучшение.

(\*\* **Маги Хаоса всегда получают 2 жетона Благодати вместо 1.**)

**Наконец, вы получаете дополнительную награду, когда соперники возводят Постройки.**

### Получение Силы за Постройки

У каждой Постройки есть определённое значение Силы. Это значение изображено справа от шкалы соответствующей Постройки на планшете Фракции:



Крепость и Святилище обладают Силой 3.

Торговые дома и Храмы обладают Силой 2.

Жилища обладают Силой 1.

При возведении Жилища (Действие №1) или улучшении Постройки (Действие №4), вы должны сообщить владельцам Построек, непосредственно смежных с вашей, что они могут получить Силу (см. «Чаша Силы», стр. 9).

**Сила, которую может получить соперник, равна сумме значений Силы Построек соперника, непосредственно смежных с вашей новой Постройкой.**

Игрок за Русалок (синий) должен сообщить игроку за Кочевников (жёлтый), что последний может получить **ровно 3 Силы** за только что построенное синее Жилище: 1 Силу за жёлтое Жилище плюс 2 Силы за жёлтый Храм. Кочевники не получают Силу за жёлтый Торговый дом, т. к. он не является непосредственно смежным с синим Жилищем.



### Подробности

- Вы не получаете Силу за собственные Постройки. Сила может быть получена, только когда Постройки возводит соперник.
- Начиная с игрока, сидящего слева от активного, и далее по часовой стрелке, каждый игрок, которому полагается Сила, должен решить, будет он получать её, или нет. (В следующем разделе рассказывается, почему вы можете отказаться от получения Силы.)

### Цена Силы

К сожалению, получение Силы за Постройки не бесплатно. Чтобы получить Силу, придётся потерять число ПО на единицу меньше, чем получаемое количество Силы.

**Т. о., получение 1/2/3/4/... единиц Силы стоит 0/1/2/3/... ПО.**



В примере выше игрок за Кочевников может получить 3 Силы. Если он соглашается, то теряет 2 ПО.

### Подробности

- Нельзя, чтобы количество ПО стало меньше нуля.
- Нельзя получать меньше Силы, чтобы сохранить ПО. Или берите всё, или ничего. (Исключения: если у вас недостаточно фишек Силы в Чашах I и II, получите столько Силы, сколько необходимо, чтобы переместить их все в Чашу III, и потеряйте соответствующее число ПО. Также вы можете получить меньше Силы, если у вас не хватает ПО для оплаты. В этом случае получите столько Силы, чтобы число ПО не стало меньше 0.)
- Вы теряете ПО только в случае получения Силы за Постройки. Если вы получаете Силу иным способом, ПО не теряются.

### Резюме: каким образом я могу получить Силу?

Вы получаете Силу...

- **когда соперники возводят или улучшают Постройки**
- **в качестве дохода от Торговых домов и Крепости (и Храмов, если вы играете за Инженеров)**
- в качестве дохода от двух Бонусных карт
- в качестве дохода от двух тайлов Благодати
- как единовременное вознаграждение после основания Города, если вы взяли соответствующий тайл Города (см. стр. 14 для информации по основанию Городов)
- как единовременный бонус Культур в Фазу III, если тайл Целей текущего раунда указывает на это (см. стр. 15 для информации по бонусам Культур)
- **когда двигаетесь по шкалам Культур (как описано ниже).**



### Сила за шкалы Культов

Силу можно получить и на шкалах Культов *Земли, Воды, Огня* и *Воздуха*. Вы получаете 1/2/2/3 единицы Силы, когда достигаете 3/5/7/10 позиции на шкале Кulta. Эту Силу вы получаете **единожды**, когда достигаете или проходите указанные позиции.

*Игрок за Кочевников (жёлтый) получает 4 Силы за продвижение на эти 3 позиции в Культе Огня.*



### Только один игрок на вершине Кulta

**Только один игрок** может достичь **10-й позиции** в каждом из Культов. Для этого также **необходимо основать Город за каждый Культ**, на вершине которого вы хотите оказаться. См. стр. 14 для подробностей про основание Городов.

*После основания двух Городов вы можете занять позицию 10 на шкалах двух Культов (при условии, что вас никто не опередит).*



### 5 – Отправка Жреца в Орден Кulta

Под всеми шкалами Культов есть 4 места, каждое из которых может занять ровно 1 Жрец. В качестве Действия вы можете поместить своего Жреца на одно из этих мест, чтобы продвинуться на **3 или 2 позиции** (как указано на круге) на соответствующей шкале Кulta.



#### Подробности

- Вы можете получить Силу за продвижение по шкалам (см. «Сила за шкалы Культов» выше).
- **Нет способа**, позволяющего забрать этих Жрецов обратно. Помните, что у вас всего 7 Жрецов в распоряжении.

Если вы не хотите терять Жреца, в качестве **альтернативы** вы можете вернуть его в запас (рядом с планшетом вашей Фракции) и продвинуться только на **1 позицию**.



*Изначально Инженеры были горным племенем, живущим в недоступных долинах и оврагах. Теперь же они научились строить мосты и горные дороги для связи со своими удалёнными поселениями. Им нравится доминировать над природой с помощью технологий. Они кажутся эксцентричными другим фракциям, когда размышляют о своих планах строительства.*

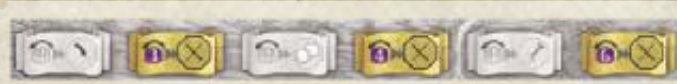
### 6 – Использование Силы

В игре есть два варианта Исполнения Силы: основное и вспомогательное.

#### Области использования Силы на игровом поле

Области использования Силы на игровом поле (отмечены **оранжевыми восьмиугольниками**) можно активировать только **один раз за раунд** каждую.

Если активируете одну из этих областей, переместите столько фишек Силы из Чаши III в Чашу I, сколько указано в этой области. После этого поместите на активированную область жетон Действия для напоминания, какие области больше не могут быть активированы в этом раунде.



*Используйте жетоны Действия, чтобы закрыть активированные области. Активация стоит 3, 4 или 6 Силы.*

Все области Исполнения Силы подробно рассмотрены в Приложении I на стр. 17.

#### Обмен (в любое время)

В любой момент вашего хода вы можете сделать сколько угодно Обменов. У вас есть следующие варианты обмена (также указаны в Чаше III на планшете Фракции):

- Обменять 5 единиц Силы на одного Жреца.
- Обменять 3 единицы Силы на 1 Рабочего.
- Обменять 1 единицу Силы на 1 Монету.
- Обменять Жреца на Рабочего.
- Обменять Рабочего на Монету.



*Эта иллюстрация служит для напоминания о вариантах Обмена.*

#### Подробности

- Обмен **не считается Действием**
- **В свой ход** вы можете совершать сколько угодно Обменов до или после своего Действия.

#### Жертва Силы

Если в Чаше III у вас недостаточно Силы для использования Силы или Обмена, до выполнения Действия вы можете переместить фишки Силы из Чаши II в Чашу III и сразу же выполнить желаемое Действие. Однако **за каждую перемещённую** таким образом фишку Силы вам нужно **навсегда удалить** фишку Силы из Чаши II. Отныне вам придётся оперировать меньшим количеством фишек Силы до конца игры. (Вы не можете жертвовать Силу, если в Чаше II у вас всего одна фишка Силы.)

*Этот рисунок напоминает вам о возможности пожертвовать Силу.*



## 7 – Особые действия



Каждое Особое действие можно выполнить **только раз за раунд**. Особые действия, как, например, Использование Силы, обозначаются оранжевым восьмиугольником, и могут быть активированы разными способами. Некоторые фракции разблокируют Особое действие после постройки **Крепости**. (Об этом рассказывается в Приложении VI на стр. 20.)

*После постройки Крепости Ведьмы могут бесплатно строить Жилища раз в раунд.*



Один жетон **Благодати** и одна **Бонусная карта** дают Особое действие, позволяющее продвинуться на одну позицию по шкале Культа. Другая Бонусная карта даёт бесплатную Лопату для преобразования Земель.

*Всякий раз, когда выполняете одно из этих Особых действий, вы можете продвинуться на одну позицию по шкале любого Культа на ваш выбор.*



Используйте жетоны Действия для обозначения выполненных в этом раунде Особых действий.

## 8 – Пас и новый Первый игрок

В свой ход, если вы не можете или не хотите выполнять больше Действий, вы должны **спасовать** и больше не выполнять Действия до конца раунда.

**Первый** спасовавший игрок становится **Первым игроком** в следующем раунде (и берёт маркер Первого игрока). Когда пасуете, **сразу же верните свою Бонусную карту** и возьмите одну из трёх доступных. Это может быть и карта, которую другой игрок вернул в этом раунде. (Исключение: в последнем, 6-м, раунде игры Бонусные карты не берутся.) Если на взятой вами Бонусной карте были Монеты, положите их на планшет вашей Фракции (см. «Монеты на Бонусных картах», стр. 15).



Вы можете получить ПО, когда возвращаете некоторые Бонусные карты.

Когда пасуете и возвращаете изображённую справа Бонусную карту, получите 1 ПО за каждое ваше Жилище на игровом поле.



Когда пасуете и возвращаете изображённую слева Бонусную карту, получите 2 ПО за каждый ваш Торговый дом на игровом поле.



Когда пасуете и возвращаете изображённую справа Бонусную карту, получите 4 ПО, если уже построили Крепость, и/или 4 ПО, если уже построили Святилище.



*Подсказка: не забывайте получать эти ПО. Всегда обращайтесь внимание на тайл Целей текущего раунда: вы можете получить ПО за возведение определённых Построек, за использование Лопат или за основание Городов.*

### Подробности

- Вы можете выбрать любую из трёх доступных Бонусных карт. (Нельзя брать карту, которую вы только что сбросили.)
- Рекомендуется класть только что взятую Бонусную карту перед собой **лицом вниз** для обозначения того, что вы спасовали.
- **Нет никаких ограничений на количество ресурсов**, которое вы можете сохранить для следующего раунда.
- Вы можете выполнять столько Действий, сколько пожелаете, даже если все остальные игроки спасовали. Пока есть хотя бы один игрок, выполняющий действия, текущая фаза Действий продолжается.



*Культисты обожают ритуалы. Даже простейшим вещам сопутствуют тайные символы и заклинание стихий. Например, когда Культист хочет набрать ведро воды из колодца, сначала он должен успокоить стихии земли и воды, которые собираются потревожить, затем он также должен обещать стихии огня, что не собирается гасить огонь этой водой. Это может показаться излишне сложным, но Культисты также получают большую пользу от силы стихий.*

### Основание Города

В течение игры можно основать один или более Городов. Города возникают автоматически, как только выполняются следующие два условия:

- Есть, по крайней мере, **4 Постройки** одного цвета, **непосредственно смежные** друг с другом (см. *Смежность* на стр. 11).



**Исключение:** требуется только 3 Постройки, если одна из них – Святилище.

- Эти Постройки в совокупности имеют **значение Силы**, равное, по крайней мере, 7.



**Напоминание:** величина Силы Жилищ составляет 1, Торговых домов и Храмов – 2, Крепости и Святилища – 3.

Чтобы отметить Город на карте, выберите тайл Города (см. Приложение V на стр. 19) и подложите его под одну из Построек этого Города.



**Тайл Города**



*Ведьмы живут в лесах, но господствуют и в воздухе. На своих мётлах они перелетают с места на место. Вот почему лес, прежде не выдавший Ведьм, внезапно может наполниться ими. Ведьмы очень коммуникабельны, поэтому они с удовольствием объединяются в большие города, где торгуют друг с другом зельями и проклятиями.*

## Основание Города даёт три выгоды:

- Сразу же получите столько ПО, сколько указано на выбранном тайле Города. Получите дополнительные ПО, если на тайле Целей текущего раунда изображён ключ.

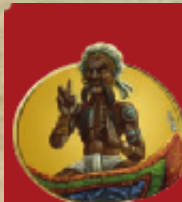
*Этот тайл Целей приносит 5 ПО за каждый Город, основанный в текущем раунде.*



- Сразу же и только раз получите награду, изображённую на выбранном тайле Города (+1 позиция на шкале каждого Культа, 1 Жреца, 2 Рабочих, 6 Монет или 8 Силы).
- Каждый Город приносит ключ. Ключ позволяет продвинуться на последнюю позицию на шкале одного Культа (позиция 10). (Без ключа вы должны остановиться на позиции 9.)

## Подробности

- Когда основываете Город, **все** Постройки, **непосредственно смежные** друг с другом, образуют этот Город (Мосты играют ключевую роль), даже если количество этих Построек больше необходимого минимума.
- **Косвенно смежные** Постройки (особенно через Реки) не учитываются при основании Города. (Исключение: Русалки могут игнорировать один любой гекс Реки при основании Города.)
- Постройки, возведённые в непосредственно смежных с существующим Городом землях, расширяют этот город, а не образуют новый.
- Когда новая Постройка объединяет два существующих Города в один большой, эти Города не теряют свои индивидуальные права и функции (несмотря на то, что вы не можете сказать, где проходят их границы).
- Общее число Городов в одной партии ограничено 10.



Факиры свели к минимуму свои физические потребности и невероятно повысили силу духа. Их дух властвует над материальным миром, так что они способны левитировать предметы, например, ковры. Ковры очень удобны для полёта, если вы знаете, как ими управлять. В противоположность мётлам, ковры могут переносить грузы. Факиры предпочитают жить в пустынях, так как те совместимы с их медитативным стилем жизни, ведь в пустынях очень мало растений и животных.

## ФАЗА III: БОНУСЫ КУЛЬТОВ И ЗАВЕРШАЮЩАЯ ФАЗА

Когда все игроки спасуют (см. Действие №8), текущая фаза Действий заканчивается. В раундах с 1 по 5 после этого начинается Завершающая фаза, готовящая к следующему раунду. (В последнем раунде этой фазы нет.)

### Бонусы Культов

В первую очередь нужно получить бонусы Культов, изображённых на тайле Целей текущего раунда. **Каждый игрок**, достаточно развившийся в изображённом Культе, получает соответствующую награду, в случае необходимости несколько раз.



Если вы находитесь на 6-й позиции на Культе Воздуха, вы получите 3 Рабочих, а если на позиции 8 Культа Земли – 2 Лопаты.

## Подробнее о бонусе Культов «Лопаты»

- Бонусы Культов даются игрокам в том порядке, в котором они будут ходить в следующий раунд. (Это относится к Лопатам.)
- Вы не можете приобрести дополнительные Лопаты, когда получаете их в качестве бонусов Культов. (Ни Факиры не могут выполнять полёт на Ковре-самолёте, ни Гномы не могут пользоваться Туннелями при получении Лопат за счёт бонусов Культов. Полёт на Ковре-самолёте и использование Туннелей имеет цену, которую нельзя платить вне фазы Действий. Также, если Гиганты получают одну Лопату в качестве бонуса Культов, эта Лопата теряется.)
- Нельзя оставлять Лопаты для использования в будущем.
- Вы можете применить эти Лопаты для преобразования разных смежных Земель.
- В Фазе III нельзя строить Жилища.

## Верните жетоны Действия

Если есть жетоны Действия

- в области Использования Силы на игровом поле,
- в области Особого действия на планшетах Фракций, или
- на жетонах Благодати или Бонусных картах,

уберите их оттуда.



Русалки – прекрасные водные существа, населяющие воды Terra Mystica и путешествующие по её рекам. Обманутые их обаянием, многие жители суши забывают, что Русалки предпочли бы превратить Terra Mystica в водный мир. Русалки способны превращать свой рыбий хвост в пару ног и путешествовать по земле; однако делают они это только тогда, когда собираются затопить её водой, или когда им нужны строительные материалы для их плавучих городов.

## Монеты на Бонусных картах

Положите по одной Монете из общего запаса на каждую из трёх оставшихся Бонусных карт. (Если карту никто не брал два раунда подряд, то на ней сейчас должно оказаться 2 Монеты.)

## Переверните тайл Целей лицом вниз

Завершающим действием текущего раунда переверните тайл Целей этого раунда лицом вниз, чтобы лицом вверх лежали только тайлы Целей будущих раундов.

По тайлам Целей можно определить, какой сейчас раунд – в примере это 3-й раунд.



Гномы всегда в поисках сокровищ и ценных руд, поэтому не прекращают бурение земли. Их шахты обычно расположены в горах, но, увлечшись, они иногда заканчивают копать под соседними областями. Даже если эти территории населены, их обитатели обычно замечают Гномов, только когда те вдруг появляются на другом конце области. Гномы перекапывают столько земли, что способны создать из неё новые горы, поэтому будущие поколения Гномов могут снова и снова перекапывать одну и ту же почву.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается, когда все игроки спасуют в фазе Действий последнего раунда. После этого осуществляется финальный подсчёт очков. (*Жетон окончания игры указывает, что в последнем раунде не даются бонусы Культур.*)

### Очки за Культуры

Посчитайте очки за каждую шкалу Культур отдельно:

- **8 ПО** получает игрок, занимающий верхнюю позицию на шкале Кухля.
- **4 ПО** получает игрок, занимающий вторую сверху позицию на шкале Кухля.
- **2 ПО** получает игрок, занимающий третью сверху позицию на шкале Кухля.

*Пример:*  
Два игрока достигли позиции 9 на шкале Кухля Огня.  $8+4=12$  ПО должны быть поделены между ними. Т. о., каждый получает по 6 ПО.



Эти значения также указаны в левом верхнем углу игрового поля. Вы не получаете ПО, если находитесь на делении 0. При ничьей разделите сумму ПО за соответствующие места между игроками, стоящими на одной позиции (*с округлением в меньшую сторону*).

- Игрок с наибольшим числом соединённых Построек получает **18 ПО**.
- Игрок со следующим по величине числом соединённых Построек получает **12 ПО**.
- Игрок с третьим по величине числом соединённых Построек получает **6 ПО**.

Эти значения также указаны в левом верхнем углу игрового поля. При ничьей разделите сумму ПО за соответствующие места между игроками с одинаковым числом соединённых Построек (*с округлением в меньшую сторону*).

*Пример:* у одного игрока 10 соединённых Построек, у остальных трёх по 9. Первый игрок получает 18 ПО.  $12+6+0=18$  ПО делятся на оставшихся трёх игроков. Т. о., каждый из них получит по 6 ПО.

### Очки за ресурсы

Наконец, получите ПО за оставшиеся ресурсы: **1 ПО** за 3 Монеты. (*Все остальные ресурсы можно обменять на Монеты, см. «Обмен» на стр. 13.*)

(*Алхимики получают 1 ПО за 2 Монеты.*)

### Определение победителя

**Игрок с наибольшим числом ПО побеждает в игре.**

В случае ничьей победителей будет несколько.

### Очки за Область

Определите число ваших Построек, непосредственно или косвенно смежных друг с другом (*см. Смежность на стр. 11*). При соответствующей величине навыка Навигации разрозненные области могут быть косвенно смежными друг с другом (*и, т. о., считаются соединёнными*).



Все 8 изображённых Построек считаются соединёнными при навыке Навигации, равном 1. Вы можете игнорировать 1 гекс Рек в любом количестве мест на игровом поле с целью соединить Постройки. Однако чтобы игнорировать 2 соседних гекса Рек, требуется навык Навигации, равный 2.

(*Для Гномов соединёнными считаются Постройки, связанные через Туннели. Для Факиров соединёнными будут Постройки, до которых можно добраться на Ковёр-самолёте. Ковёр-самолёт может пролетать 1 или 2 гекса. В этот момент не нужно платить за Полёт или Туннели. Однако Ведьмы не могут воспользоваться Полётом Ведьм для соединения территорий, см. последнюю страницу.*)

### Credits

Designer: Helge Ostertag  
Co-designer: Jens Drögemüller  
Redaction: Uwe Rosenberg  
Illustrations and graphic design: Dennis Lohausen  
Editors: Frank Heeren & Uwe Rosenberg  
English Version: Team Z-Man Games  
Very special thanks: Grzegorz Kobiela and Feuerland Spiele

Representing the many play-testers and supporters, we would like to thank Andreas Buhlmann, Bernadette Beckert, Carsten Stürmer, Christian Wojtko, Christine Heeren, Christof Tisch, Dirk Schmitz, Grzegorz Kobiela, Inga Blecher, Jesse Dean, Julian Steindorfer, Kay-Viktor Stegemann, Marcel Straub, Mario Weise, Michael Wißner, Monika Harke, Nicole Strauch, Pan Pollack, Ralph Bruhn, Rob Thompson, Rob Watson, Sebastian Wehlmann, and Stephan Rink.

©2012 Feuerland Spiele  
©2013 Z-Man Games Inc.  
31, rue des Coopératives  
Rigaud, Québec  
J0P 1P0, Canada  
Questions or comments?  
Contact us at:  
info@zmangames.com [www.zmangames.com](http://www.zmangames.com)

Перевод и вёрстка: Владимир Жданов  
Только для частного некоммерческого использования





## ПРИЛОЖЕНИЯ

К правилам всего шесть приложений.

**Приложение I** объясняет Использование Силы. Эти Действия изображены на областях Использования Силы на игровом поле. В **Приложении II** рассматриваются жетоны Благодати, в **Приложении III** – тайлы Городов, в **Приложении IV** – Бонусные карты, в **Приложении V** – тайлы Целей, а в **Приложении VI** описаны особые правила для всех фракций.

### Приложение I: области Использования Силы на игровом поле

В каждом раунде игрокам доступны 6 Действий Использования Силы. Как только выбирается одно из этих действий, оно становится недоступно до конца раунда.

#### Строительство Моста



Переместив **3 фишки Силы** из Чаши III в Чашу I, вы можете построить Мост **через гекс Реки**. Для строительства Моста у вас должна быть Постройка хотя бы на одном из гексов Земли, соединённых Мостом. Мост соединяет эти Земли, и они становятся **непосредственно смежными** (см. «Смежность» на стр. 11).

На игровом поле места, в которых может быть построен Мост, указаны в виде незавершённых мостов.



#### Подробности

- Без навыка Навигации вы можете достичь Земли за гексом Реки только с помощью Моста. **Во время вашего следующего Действия или позже** вы можете преобразовать эту Землю и/или построить на ней Жилище (см. Действие №1 на стр. 9).
- Постройки, соединённые Мостом, учитываются при основании Города (см. стр. 14), тогда как косвенно смежные за счёт навыка Навигации – нет.
- Построенный Мост нельзя разрушить. Помните, что вы можете построить всего 3 Моста за всю игру.



Из всех фракций Роевики наиболее общительны. Они просто не переносят одиночества. Они всегда перемещаются большими группами, проводя большую часть в воде, но и на суше чувствуют себя хорошо. Когда Роевику нужно сделать работу, он может быть уверен в огромной помощи друзей и родни. Таким способом они могут выполнить даже самую тяжёлую работу.

#### 1 Жрец



Переместив **3 фишки Силы** из Чаши III в Чашу I, вы можете взять 1 Жреца из вашего запаса и поместить его на планшет Фракции.

#### 2 Рабочих



Переместив **4 фишки Силы** из Чаши III в Чашу I, вы можете взять 2 Рабочих из общего запаса и поместить их на планшет Фракции.

#### 7 Монет



Переместив **4 фишки Силы** из Чаши III в Чашу I, вы можете взять 7 Монет из общего запаса и поместить их на планшет Фракции.



Алхимики стремятся более глубоко изучить элементы, формирующие мир, и как использовать их для своих нужд. Они умеют создавать золото – процесс, однако, очень сложный, и пользоваться им стоит только когда золото действительно необходимо. Алхимики предпочитают селиться в Болотах, ведь те стабильно снабжают их серой и другими реагентами.

#### 1 Лопата



Переместив **4 фишки Силы** из Чаши III в Чашу I, вы можете получить **1 бесплатную Лопату** для выполнения Действия №1 «Преобразование и Строительство» (см. стр. 9).

(Если этой Лопаты недостаточно для преобразования Земли в вашу Домашнюю землю, вы можете обменять Рабочих\* по текущему курсу обмена на планшете вашей Фракции для получения недостающих Лопат.)



Шкала Обмена



#### 2 Лопаты



Переместив **4 фишки Силы** из Чаши III в Чашу I, вы можете получить **2 бесплатные Лопаты** для выполнения Действия №1 «Преобразование и Строительство» (см. стр. 9).

(Если этих Лопат недостаточно для преобразования Земли в вашу Домашнюю землю, вы можете обменять Рабочих\* по текущему курсу обмена на планшете вашей Фракции для получения недостающих Лопат. Если для преобразования вам нужна только одна Лопата, вторую вы можете потратить на преобразование другой Земли. Однако строить на ней Жилище нельзя.)

(\* Дарклинги обменивают 1 Жреца за каждую недостающую Лопату.)

## Приложение II: жетоны Благодати

После возведения священной Постройки (Храма или Святилища), сразу же выберите один жетон Благодати. (*Маги Хаоса всегда берут два жетона Благодати.*) Положите жетон(ы) Благодати рядом с планшетом вашей Фракции **лицом вверх**. Нельзя брать несколько жетонов **одного типа**. Всего в игре 12 разных типов жетонов Благодати.

• 4 жетона Благодати немедленно и только один раз увеличивают ваше влияние в соответствующем Культе на 3. Таких жетонов по одному на каждый Культ.



• 8 жетонов Благодати **немедленно** разблокируют особую способность. Дополнительно они немедленно и только один раз увеличивают ваше влияние в соответствующем Культе на 1 или 2. Таких жетонов по три каждого типа.

(Когда продвигаетесь по шкалам Культов, вы можете пройти через определённые позиции и получить Силу, см. «Сила за шкалы Культов» на стр. 13.)



С этого момента для основания Города совокупное значение Силы ваших Построек должно быть равно 6 вместо 7 (см. «Основание Города» на стр. 14).

С этого момента в качестве Особого действия (*один раз за фазу Действий*) вы можете продвинуться на одно деление по шкале любого Кulta. Отмечайте выполнение этого Особого действия с помощью жетона Действия (см. Действие №7 на стр. 14).

В Фазу I «получение Дохода» получите дополнительно 4 Силы.

В Фазу I «получение Дохода» получите 1 дополнительного Рабочего и 1 дополнительную Силу.



В Фазу I «получение Дохода» возьмите 3 дополнительные Монеты.

Когда улучшаете Жилище до Торгового дома, сразу же получите 3 дополнительных ПО.

С этого момента, когда вы пасуете (см. Действие №8 на стр. 14), получите 2/3/3/4 ПО за 1/2/3/4 ваших Торговых дома на игровом поле.

При постройке Жилища сразу же получите 2 дополнительных ПО.

## Приложение III: тайлы Целей

Каждый тайл Целей на игровом поле представляет один раунд игры. Левая часть тайла информирует, каким образом можно заработать дополнительные ПО в течение фазы Действий. В правой части тайла изображены бонусы Культов, получаемые в конце текущего раунда (в Фазу III). Эти бонусы зависят от вашего положения на шкалах Культов (*и могут быть получены несколько раз за один и тот же Культ*). Для получения этих бонусов не нужно спускаться вниз по соответствующей шкале.



**Фаза Действий:** +2 дополнительных ПО, когда строите Жилище.

**Конец раунда:** поместите по 1 Жрецу из своего запаса на планшет Фракции за каждые 4 деления, которые занимаете на шкале Кulta Воды.

**Фаза Действий:** +2 дополнительных ПО, когда строите Жилище.

**Конец раунда:** получите по 4 Силы за каждые 4 деления, которые занимаете на шкале Кulta Огня (*подробнее о получении Силы см. на стр. 9*).

**Фаза Действий:** +3 дополнительных ПО, когда строите Торговый дом.

**Конец раунда:** получите по 1 Лопате за каждые 4 деления, которые занимаете на шкале Кulta Воздуха, и используйте их немедленно (*в порядке хода на следующий раунд*).

**Фаза Действий:** +3 дополнительных ПО, когда строите Торговый дом.

**Конец раунда:** получите по 1 Лопате за каждые 4 деления, которые занимаете на шкале Кulta Воды, и используйте их немедленно (*в порядке хода на следующий раунд*).



**Фаза Действий:** +5 дополнительных ПО, когда строите Крепость или Святилище.

**Конец раунда:** поместите по 1 Рабочему из общего запаса на планшет Фракции за каждые 2 деления, которые занимаете на шкале Кulta Воздуха.

**Фаза Действий:** +5 дополнительных ПО, когда строите Крепость или Святилище.

**Конец раунда:** поместите по 1 Рабочему из общего запаса на планшет Фракции за каждые 2 деления, которые занимаете на шкале Кulta Огня.

**Фаза Действий:** +2 дополнительных ПО за каждую Лопату, когда применяете её.

**Конец раунда:** поместите по 1 Монете из общего запаса на планшет Фракции за каждое деление, которое занимаете на шкале Кulta Земли.

**Фаза Действий:** +5 дополнительных ПО за основание Города.

**Конец раунда:** получите по 1 Лопате за каждые 4 деления, которые занимаете на шкале Кulta Земли, и используйте их немедленно (*в порядке хода на следующий раунд*).

## Приложение IV: Бонусные карты

Всего в игре 9 Бонусных карт (в виде свитков). Основная их цель – принести дополнительный доход в Фазу I. Бонусные карты действуют только на один раунд. В конце каждого раунда их нужно сбросить (см. Действие №8 на стр. 14).



В Фазу I «получение Дохода» возьмите дополнительно 1 Жреца.



В Фазу I «получение Дохода» получите дополнительно 3 Силы. Также в Фазу II и только на этот раунд ваш навык Навигации увеличивается на 1. Если эта карта взята в 6-м раунде, это увеличение не учитывается в финальном подсчёте очков. *(Гномы и Факиры не получают вторую часть бонуса этой карты.)*



В Фазу I «получение Дохода» возьмите дополнительно 2 Монеты. Также, когда пасуете и возвращаете эту карту, получите по 1 ПО за каждое ваше Жилище на игровом поле.



В Фазу I «получение Дохода» возьмите 1 дополнительного Рабочего и 3 дополнительные Силы.



В Фазу I «получение Дохода» возьмите 2 дополнительные Монеты. В качестве Особого действия в Фазе II вы можете выполнить Действие №1, обладая для этой цели 1 бесплатной Лопатой. *(Если этой Лопаты недостаточно для преобразования Земли в вашу Домашнюю землю, вы можете обменять Рабочих на Лопаты. Дарклинги платят 1 Жреца за каждую недостающую Лопату.)*



В Фазу I «получение Дохода» возьмите 1 дополнительного Рабочего. Когда пасуете и возвращаете эту карту, получите 2 ПО за каждый ваш Торговый дом на игровом поле.



В Фазу I «получение Дохода» возьмите 6 дополнительных Монет.



В Фазу I «получение Дохода» возьмите 4 дополнительные Монеты. Также в Фазе II вы можете выполнить Особое действие, чтобы бесплатно продвинуться на 1 деление по шкале любого Культа. Используйте жетон Действия, чтобы отслеживать выполнение этого Особого действия.



В Фазу I «получение Дохода» возьмите 2 дополнительных Рабочих. Также, когда пасуете и возвращаете эту карту, получите 4 ПО, если уже построили Крепость, и/или 4 ПО, если уже построили Святилище.

## Приложение V: тайлы Городов

В игре 5 различных тайлов Городов, по 2 каждого типа. В момент основания Города выберите один из оставшихся тайлов Городов и отметьте с его помощью здание в этом Городе. Каждый тайл сразу же даёт единовременный бонус. *(Можно брать одинаковые тайлы для разных Городов.)*



Когда берёте этот тайл Города, получите 9 ПО и поместите 1 Жреца из своего запаса на планшет Фракции.



Когда берёте этот тайл Города, получите 8 ПО и передвиньтесь на 1 деление по шкалам всех 4 Культур.



Когда берёте этот тайл Города, получите 7 ПО и поместите 2 Рабочих из общего запаса на планшет Фракции.



Когда берёте этот тайл Города, получите 6 ПО и 8 Силы *(получение Силы описано на стр. 9).*



Когда берёте этот тайл Города, получите 5 ПО и возьмите 6 Монет из общего запаса.



*Говорят, Дарклинги – злые и лстивые создания, которые ради забавы заманивают других в болота, только чтобы ограбить и утопить. Лишь немногие пытались проверить эти слухи. Дарклинги обладают достаточным мастерством в культах стихий – это наверняка. Их жрецы пользуются тайными знаниями, чтобы превратить в трясину как можно больше земель.*

## Приложение VI: Фракции

Этот раздел даёт пояснения по всем 14 Фракциям, по их способностям и наградам за строительство Крепости. Фракции отсортированы по Домашним землям. Некоторые Фракции получают жетон Действия после возведения Крепости. Этот жетон можно использовать в том же раунде.

### AUREN (АУРЕНЬ)

**Способность:** –

**Крепость:** после возведения Крепости сразу и только один раз получите 1 жетон Благодарности. Также возьмите жетон Действия. В качестве Особого действия (*раз в фазу Действий*) вы можете продвинуться на 2 деления по шкале любого Культа на ваш выбор (*на деление 10 можно продвинуться, только обладая ключом от Города*). Используйте жетон Действия, чтобы отслеживать выполнение этого Особого действия.

### WITCHES (ВЕДЬМЫ)

**Способность:** +5 дополнительных ПО за основание Города.

**Крепость:** после возведения Крепости возьмите жетон Действия. В качестве Особого действия (*раз в фазу Действий*) вы можете абсолютно бесплатно построить 1 Жилище на незанятом гексе Леса. Только при строительстве этого Жилища вы можете игнорировать правило смежности. Вы можете строить на любом свободном гексе Леса, если этот гекс был Лесом в начале выполнения этого Действия (*Полёт Ведьм*). (*Т. е. нельзя за одно действие преобразовать гекс Земли и выполнить Полёт Ведьм*.) Используйте жетон Действия, чтобы отслеживать выполнение этого Особого действия.

### ALCHEMISTS (АЛХИМИКИ)

**Способность:** вы можете обменивать 1 ПО на 1 Монету или 2 Монеты на 1 ПО в любое время и любое число раз.

**Крепость:** после возведения Крепости сразу и только один раз получите 12 Силы. С этого момента и до конца игры получайте по 2 Силы за каждую приобретённую Лопату (*независимо от того, каким образом она вам досталась*).

### DARKLINGS (ДАРКЛИНГИ)

**Способность:** вы отдаёте Жрецов (*вместо Рабочих*) для преобразования Земель. За каждый шаг преобразования отдайте 1 Жреца и получите 2 ПО.

**Крепость:** после возведения Крепости вы можете сразу и только один раз обменять до 3 Рабочих на 1 Жреца каждого (*Посвящение Жрецов*).

### HALFLINGS (ХОББИТЫ)

**Способность:** в течение всей игры получайте по 1 дополнительному ПО за каждую приобретённую Лопату (*независимо от того, каким образом она вам досталась*).

**Крепость:** после возведения Крепости сразу и только один раз получите 3 Лопаты для преобразования Земель по обычным правилам. Вы можете построить ровно одно Жилище на этих Землях, заплатив его стоимость.

### CULTISTS (КУЛЬТИСТЫ)

**Способность:** если соперники решают получить Силу за счёт вашего строительства, продвиньтесь на 1 позицию по шкале любого Культа. (*Вы всегда продвигаетесь на 1 позицию независимо от числа противников, получивших Силу. Если все соперники отказались получить Силу, вместо продвижения получите ровно 1 Силу*.)

**Крепость:** после возведения Крепости сразу и только один раз получите 7 ПО.

### ENGINEERS (ИНЖЕНЕРЫ)

**Способность:** в качестве Действия вы можете построить Мост за 2 Рабочих. (*Вы можете выполнить это Действие несколько раз в раунд. Вы также можете строить Мосты за счёт Использования Силы*.)

**Крепость:** после возведения крепости при каждом псе получите 3 ПО за каждый Мост, соединяющий 2 ваши Постройки.

### DWARVES (ГНОМЫ)

**Способность:** при выполнении Действия «Преобразование и Строительство» вы можете пропустить один любой гекс, заплатив на 2 Рабочих больше (*Туннели*). Получите 4 ПО за каждое использование Туннелей. У вас нет навыка Навигации. При финальном подсчёте очков за Область все Постройки, соединённые с помощью Туннелей, считаются связанными (*независимо от числа оставшихся у вас Рабочих*).

**Крепость:** после возведения Крепости платите на 1 Рабочего больше (вместо 2) при использовании Туннелей.

### MERMAIDS (РУСАЛКИ)

**Способность:** при основании Города вы можете игнорировать один гекс Реки. (*Когда использовать эту способность решать вам. Если при основании Города вы воспользовались этой способностью, поместите тайл Города на проигнорированный гекс Реки. Вы можете строить Мосты в обычном порядке*.)

**Крепость:** после возведения Крепости сразу и только один раз передвиньтесь на 1 деление вперёд на шкале Навигации бесплатно. (*Получите награду за новый уровень Навигации, как указано на плане Фракции*.)

### SWARMLINGS (РОЕВИКИ)

**Способность:** +3 дополнительных Рабочих за основание Города.

**Крепость:** после возведения Крепости возьмите жетон Действия. В качестве Особого действия (*раз в фазу Действий*) вы можете улучшить Жилище до Торгового дома бесплатно. Используйте жетон Действия, чтобы отслеживать выполнение этого Особого действия.

### CHAOS MAGICIANS (МАГИ ХАОСА)

**Способность:** вы начинаете игру только с одним Жилищем. Вы можете поместить это Жилище только после того, как остальные игроки разместят свои (*при необходимости после того, как Кочевники поместят своё третье Жилище, см. подготовку к игре на стр. 5*). Вы получаете 2 жетона Благодарности вместо одного после строительства Храма или Святылища.

**Крепость:** после возведения Крепости возьмите жетон Действия. В качестве Особого действия (*раз в фазу Действий*) вы можете сделать 2 хода подряд. (*Вы можете выполнить 2 Действия одно за другим. Пас считается Действием*.) Используйте жетон Действия, чтобы отслеживать выполнение этого Особого действия.

### GIANTS (ГИГАНТЫ)

**Способность:** вы всегда платите ровно 2 Лопаты для преобразования Земли в вашу Домашнюю землю, даже для преобразования Гор и Пустынь. (*Одна Лопата пропадает, если получена в Фазу III в качестве бонуса Культов*.)

**Крепость:** после возведения Крепости возьмите жетон Действия. В качестве Особого действия (*раз в фазу Действий*) получите 2 бесплатные Лопаты для преобразования любого гекса Земли, непосредственно или косвенно смежного с одной из ваших Построек, в вашу Домашнюю землю. На этой Земле вы можете сразу же построить Жилище, заплатив стоимость постройки. Используйте жетон Действия, чтобы отслеживать выполнение этого Особого действия.

### FAKIRS (ФАКИРЫ)

**Способность:** при выполнении Действия «Преобразование и Строительство» вы можете пропустить один любой гекс, заплатив на 1 Жреца больше (*полёт на Ковре-самолёте*). Получите 4 ПО за каждый полёт на Ковре-самолёте. При финальном подсчёте очков за Область все Постройки, до которых можно долететь на Ковре-самолёте, считаются связанными (*независимо от числа оставшихся у вас Жрецов*).

**Крепость:** после возведения Крепости вы можете игнорировать 2 любых гекса Земли (включая Реки) с помощью полёта на Ковре-самолёте. (*Это также относится к финальному подсчёту очков за Область*.)

### NOMADS (КОЧЕВНИКИ)

**Способность:** вы начинаете игру с 3 Жилищами вместо 2. Поместите третье Жилище после того, как все игроки поместят своё второе (*но перед тем, как Маги Хаоса поместят своё единственное Жилище*).

**Крепость:** после возведения Крепости возьмите жетон Действия. В качестве Особого действия (*раз в фазу Действий*) вы можете преобразовывать любую Землю, непосредственно смежную с одной из ваших Построек, в вашу Домашнюю землю (*Песчаная буря*). На этой Земле вы можете сразу же построить Жилище, заплатив стоимость постройки. (*Эта способность не распространяется на Земли за Реками или Мостами*.) Используйте жетон Действия, чтобы отслеживать выполнение этого Особого действия. (*Песчаная буря не требует использования Лопат*.)

