

Земля Призраков

Правила игры



Земли Призраков

Когда-то давным-давно первопроходцы основали на далёких, цветущих и нетронутых землях своё первое поселение — город Калену. Однако вскоре стало понятно, почему никто не заселил эти земли: на них навевались призраки — духи древней цивилизации, которые не могли перейти из нашего мира в другой. Жителям Калены пришлось запереться в городе, где призраки появлялись редко. Но теперь настали трудные времена, ведь для выживания городу нужны ресурсы. Некоторые жители Калены — сенсорики — способны общаться с призраками, помогая им попасть в иной мир.

Вы один из сенсориков, и ваша задача — освободить призраков от сковывающих их цепей этого мира, чтобы Калена снова могла расти и процветать.



Содержание

Авторы игры	2	Карты	7	Основные действия	13
Состав игры	3	Карты рынка	7	Исследование	13
Цель игры	4	Карты навыков	8	Добыча	13
Общее описание	4	Карты заданий	8	Строительство	13
Как пользоваться этой брошюрой	4	Карты призраков	8	Контакт	13
Описание компонентов	5	Карты бонусов	8	Дополнительные действия	14
Игровой планшет	5	Основные термины	9	Продажа	14
Планшет игрока	5	Первый игрок	9	Обучение	14
Игровое поле, фрагменты и типы местности	6	Последний игрок	9	Тренировка	14
Фишки сенсориков	6	Активность	9	Призраки	15
Здания	6	Восстановление	9	Очки доблести и шкала доблести	15
Жетоны действий	7	Оплата стоимости	9	Финальный подсчёт	15
Маркеры игроков	7	Принадлежность	9	Карты навыков	16
Маркеры-счётчики	7	Общий запас	9	Карты заданий	16
Фишка доблести	7	Соседство	9	Карты призраков	16
Ресурсы	7	Игровое поле	9	Карты рынка	16
Пекунии	7	Подготовка к игре	10		
		Режимы игры	10		
		Ход игры	12		

Создатели игры

Проектный менеджер и художественный редактор: Андреа Коллетти
Автор игры: Леонардо Романо
Концепт-художник: Давиде Джерарди
Графический директор: Паоло Шиппо
Графический дизайн: Элиза Фьоре, Дьяна Маранцано, Йоната Бенвенути
Тестирование: Эдоардо Айбенштайн, Джулио Ваццолер, Гвидо Монтаньер, Маттео Панто, Лука Моро, Федерико Грава, Фабрицио Троншен, Марко Гвидара, Микеле Моро, Маттео Пойле, Маурицио Бузат

LUDUS MAGNUS STUDIO
© 2024 Ludus Magnus Studio
Все права защищены.
www.ludusmagnusstudio.com

Русское издание: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Заместитель главного редактора: Александр Петрунин
Выпускающий редактор: Юлия Колесникова
Переводчик: Кирилл Егоров
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Сергей Пузиков
Корректор: Ольга Португалова
Лицензионный менеджер: Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



LUDUS MAGNUS
STUDIO



Играть интересно

Состав игры



1 игровой планшет

Фишки



4 сенсорика



25 призраков



4 планшета игроков

Кубики



1 кубик местности



1 кубик бонусов



12 мельниц, 12 лесопилок,
12 шахт, 12 норий



4 фишки доблести



1 фрагмент Калены

Карты



32 карты заданий



3 карты бонусов



3 карты призраков



11 фрагментов регионов



4 памятки



12 карт навыков



3 карты рынка



60 маркеров игроков

Жетоны



16 жетонов еды



16 жетонов дерева



16 жетонов руды



16 жетонов воды



12 жетонов истощения



9 маркеров-счётчиков



16 пекуний номиналом «1»,
24 пекунии номиналом «5»



24 жетона исследования



24 жетона контакта



8 жетонов строительства



8 жетонов добычи



4 жетона порядка хода

Цель игры

Цель каждого игрока — стать сенсориком, набравшим больше всех очков доблести 🏰 к концу партии.

Общее описание

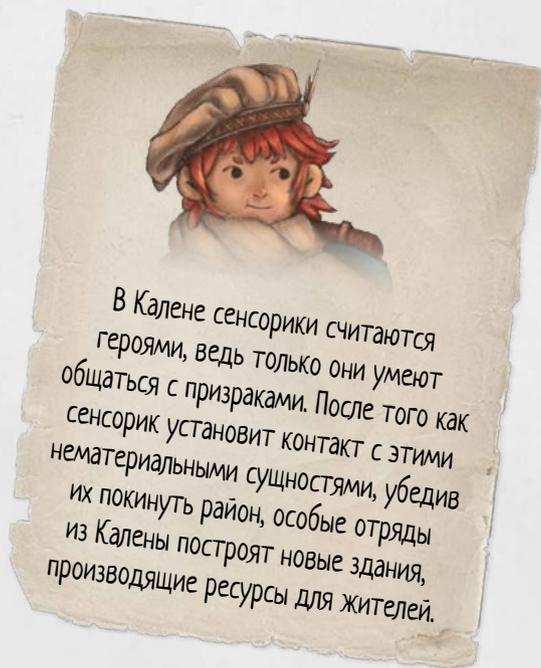
Игра длится три сезона, каждый из которых состоит из трёх раундов. В течение раунда все игроки делают по одному ходу. В свой ход игрок перемещается по местности, собирая ресурсы, строя здания и/или отгоняя призраков с помощью жетонов действий. Вернувшись в Калену, игрок продаёт ресурсы, получая за них пекунии, обучается новым навыкам и тренируется ради увеличения количества доступных ему жетонов действий.

Как пользоваться этой брошюрой

В этой брошюре сначала приводится перечень игровых компонентов и связанные с ними правила. Далее в разделе «Основные термины» вы познакомитесь с используемыми в игре понятиями. После этого в разделе «Ход игры» мы опишем, как идёт партия, и объясним порядок прохождения каждого этапа, а затем расскажем, как выполнять действия, пользоваться компонентами вашего персонажа и, наконец, как считать очки доблести и определять победителя в конце игры.

Ключевое правило

Каждый раз, когда текст на каком-либо игровом компоненте противоречит правилам, руководствуйтесь этим текстом. Текст на игровых компонентах может противоречить правилам, относящимся только к каким-то определённым ситуациям.



В Калене сенсорики считаются героями, ведь только они умеют общаться с призраками. После того как сенсорик установит контакт с этими нематериальными сущностями, убедив их покинуть район, особые отряды из Калены построят новые здания, производящие ресурсы для жителей.

Описание компонентов

Игровой планшет

На игровом планшете расположены следующие элементы:

- Ⓐ **Шкала доблести.** В начале игры вы размещаете здесь свою фишку доблести. В течение партии вы продвигаете её по этой шкале, определяя порядок хода и в конечном итоге победителя.
- Ⓑ **Ячейка рынка.** Эта ячейка предназначена для карты рынка.
- Ⓒ **Ячейка бонуса.** Эта ячейка предназначена для карты бонуса.
- Ⓓ **Ячейка призрака.** Эта ячейка предназначена для карты призрака.

- Ⓔ **Ячейки навыков.** Эти ячейки предназначены для карт навыков разных типов.
- Ⓕ **Ячейки для маркеров.** Ячейки, относящиеся к картам навыков. В них размещаются маркеры игроков, а также маркеры-счётчики в партиях на двоих и троих.
- Ⓖ **Шкала сезонов.** Шкала, определяющая динамику игры.
- Ⓙ **Ячейка раунда.** В этих ячейках с помощью маркера-счётчика ведётся отсчёт раундов.



Планшет игрока

На планшете игрока расположены **шкалы действий** и **личный запас**.

- Ⓐ **Шкала исследования.** Здесь игрок размещает жетоны исследования.
- Ⓑ **Шкала контакта.** Здесь игрок размещает жетоны контакта.
- Ⓒ **Шкала добычи.** Здесь игрок размещает жетоны добычи.
- Ⓓ **Шкала строительства.** Здесь игрок размещает жетоны строительства.

- Ⓔ **Личный запас.** Здесь игрок хранит все полученные жетоны ресурсов (еду 🍌, воду 💧, дерево 🌲 и руду ⚙️) (но не более 3 жетонов каждого типа). Свои пекунии игрок хранит рядом с этой ячейкой, но за пределами планшета.
- Ⓕ **Стоимость тренировки.** Стоимость получения нового жетона действия.
- Ⓖ **Очки доблести.** Доблесть 👑 за получение последнего жетона действия на шкале.
- Ⓙ **Ячейка задания.** Здесь игрок размещает выбранные им карты заданий.



Игровое поле, фрагменты и типы местности

Фрагменты местности бывают двух типов: фрагменты **регионов** и фрагмент **Калены**. Вместе они составляют игровое поле. Каждый фрагмент состоит из 7 шестиугольных клеток местности, разделённых рамкой. Встречаются следующие типы местности: **равнина, лес, гора, озеро, город и пригород**. У каждого типа местности свои правила.



ГОРОД

Когда ваш сенсорик находится на этой местности, вы можете выполнять действие **продажи**.

Стоимость исследования: 1 жетон.

На этой местности нельзя добывать ресурсы, ни строить.



ПРИГОРОД

Когда ваш сенсорик находится на этой местности, вы можете выполнять действия **обучения** и **тренировки**.

Добыча: 1 вода. Вы можете добывать воду на этой местности, только если она находится по соседству с озером.

Стоимость исследования: 1 жетон.

На этой местности нельзя строить.



РАВНИНА

Добыча: 1 еда или 1 вода. Вы можете добывать воду на этой местности, только если она находится по соседству с озером.

Строительство: мельница или нория. Вы можете построить норию на этой местности, только если она находится по соседству с озером.

Стоимость исследования: 1 жетон.



ЛЕС

Добыча: 1 дерево или 1 вода. Вы можете добывать воду на этой местности, только если она находится по соседству с озером.

Строительство: лесопилка или нория. Вы можете построить норию на этой местности, только если она находится по соседству с озером.

Стоимость исследования: 2 жетона.



ГОРА

Добыча: 1 руда или 1 вода. Вы можете добывать воду на этой местности, только если она находится по соседству с озером.

Строительство: шахта или нория. Вы можете построить норию на этой местности, только если она находится по соседству с озером.

Стоимость исследования: 3 жетона.



ОЗЕРО

Добыча: 1 вода. Вы можете добывать её на этой местности, только если ваш сенсорик находится на соседней клетке местности.

Эту местность нельзя исследовать.

Фишки сенсориков



Этими фишками вы отмечаете своё положение на игровом поле.

Здания

В игре есть четыре типа **зданий**, каждому из которых соответствует своя фишка: **мельница**, **лесопилка**, **шахта**, **нория**. Построив здание, вы помещаете на него свой маркер игрока, чтобы показать: оно принадлежит вам.



МЕЛЬНИЦА

Мельница производит еду. Построить мельницу можно только на равнине.

Стоимость строительства (жетоны): 1 жетон.

Стоимость строительства (ресурсы): 1 вода, 1 еда.

Очки доблести за строительство: 1 корона.

Доход: 1 жетон, 1 еда.



ЛЕСОПИЛКА

Лесопилка производит дерево. Построить лесопилку можно только в лесу.

Стоимость строительства (жетоны): 1 жетон.

Стоимость строительства (ресурсы): 1 вода, 1 еда.

Очки доблести за строительство: 2 короны.

Доход: 1 жетон, 1 дерево.



ШАХТА

Шахта производит руду. Построить шахту можно только на горе.

Стоимость строительства (жетоны): 1 жетон.

Стоимость строительства (ресурсы): 1 вода, 1 еда.

Очки доблести за строительство: 3 короны.

Доход: 1 жетон, 1 руда.



НОРИЯ

Нория производит воду. Построить норию можно только по соседству с озером на равнине, в лесу или на горе.

Стоимость строительства (жетоны): 1 жетон.

Стоимость строительства (ресурсы): 1 вода.

Очки доблести за строительство: 1 корона.

Доход: 1 жетон, 1 вода.

Жетоны действий



Игрок расплачивается этими жетонами за выполнение основных действий. Жетоны действий двусторонние: одна сторона **активная** (A) (светлая), другая — **неактивная** (B) (тёмная).

В течение партии игрок будет получать новые жетоны действий и выполнять основные действия в большем количестве.



СТРОИТЕЛЬСТВО



ДОБЫЧА



ИССЛЕДОВАНИЕ



КОНТАКТ



Маркеры игроков



Эти маркеры, соответствующие цветам игроков, нужны, чтобы отмечать принадлежность зданий и изученные навыки.

Маркеры-счётчики



Эти чёрные маркеры нужны, чтобы вести отсчёт раундов и сезонов, а в партиях вдвоём или втроём ими закрывают некоторые ячейки для маркеров, относящиеся к картам навыков.

Фишка доблести



Эта фишка нужна, чтобы отмечать текущую доблесть  на соответствующей шкале. На обеих сторонах фишки изображён сенсорик, но на одной из них, помимо сенсорики, написано: «+30». Когда игрок набирает 30 , он переворачивает свою фишку доблести на эту сторону.

Ресурсы

Ресурсы  жизненно необходимы сенсорикам для расширения Калены. Существуют четыре типа ресурсов: **еда** , **вода** , **дерево**  и **руда** . Символ  обозначает любой тип ресурса (на выбор игрока).

Ресурсы  представлены жетонами и всегда хранятся в личном запасе игрока. **У игрока не может быть более трёх ресурсов одного типа** (если только какое-либо свойство не позволяет увеличить их количество).

Пекунии

Пекуния — это денежная единица Калены. Имеющиеся у игрока пекунии считаются частью его личного запаса, но не занимают места на планшете. Количество пекуний в личном запасе не ограничено. Получая пекунии, игрок берёт соответствующие жетоны из общего запаса и кладёт их в личный запас рядом со своим планшетом. Вы можете разменивать жетоны разного номинала в любой момент игры.

Карты

На картах указана различная информация, а их свойства меняют правила игры, делая каждую партию уникальной. В игре есть несколько типов карт.

Карты рынка

На этих картах указан курс обмена ресурсов  на пекунии  при выполнении действия продажи.

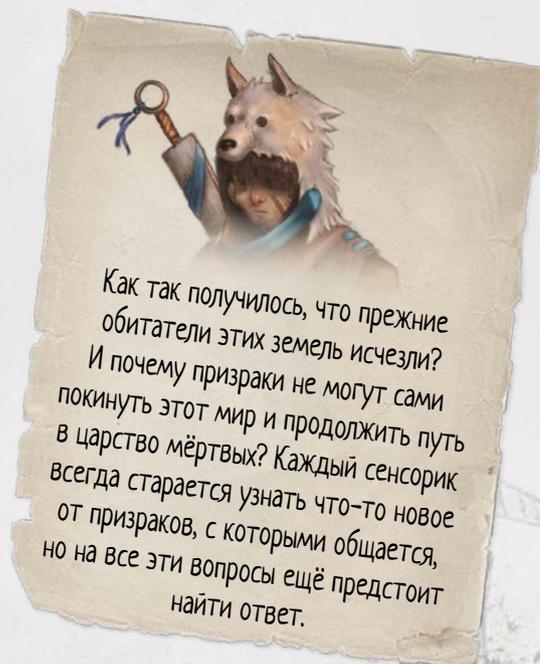
A Стоимость продажи. Количество и тип ресурсов , которые нужно потратить из личного запаса, чтобы выполнить действие продажи.

B Пекунии. Количество пекуний , получаемых при выполнении действия продажи.



ПРАВИЛА

В течение партии на игровом планшете находится только одна карта рынка.





Карты навыков

Эти карты разделены на четыре колоды по три карты. Колоды можно различить по оборотам. На картах указаны навыки, которым может обучиться сенсорик в текущей партии.

А Стоимость обучения. Количество и тип ресурсов (👉), которые нужно потратить из личного запаса, чтобы выполнить действие обучения.

Б Свойство навыка.

Типы навыков



ПРАВИЛА

- В течение партии на игровом планшете находится только одна карта навыка каждого типа.
- Ячейки для маркеров на игровом планшете относятся к расположенным под ними картам навыков.
- Игрок может обучить своего сенсорака каждому из навыков лишь один раз.
- Обучая сенсорика новому навыку, игрок кладёт свой маркер в соответствующую ячейку, относящуюся к этому навыку, после чего навык считается для этого сенсорака изученным.
- Свойство изученного навыка начинает действовать немедленно.



Карты заданий

На каждой из этих карт изображён уникальный способ получения очков доблести 👑 при финальном подсчёте.

А Требование. Условия, которые нужно выполнить, чтобы получить очки доблести 👑.

Б Доблесть. Очки доблести 👑, получаемые за каждое выполнение требования.

ПРАВИЛА

- В конце первого и второго сезонов положение фишек доблести определит, какие игроки смогут выбрать карты заданий.
- Выбранные карты заданий игрок помещает лицевой стороной вниз в соответствующую ячейку на своём планшете.

Карты призраков

На этих картах изображены свойства призраков, влияющие на игру.

А Свойство призрака.



ПРАВИЛА

Свойства этих карт действуют в любой момент партии.

Карты бонусов

На этих картах показано, сколько жетонов контакта нужно потратить, чтобы заставить призрака покинуть земли вблизи Калены в текущем сезоне, и какая награда соответствует возможным результатам броска кубика бонусов.

А Сезон. Сезон, к которому относится карта.

Б Стоимость контакта. Количество жетонов контакта, которое нужно потратить, чтобы убрать фишку призрака с игрового поля.

В Бонус. Награда, которую вы получаете за контакт с призраком (комбинация пекуний 🍌, ресурсов 🍷 и/или доблести 👑 в зависимости от результата броска кубика бонусов).



ПРАВИЛА

- В каждом сезоне действует только одна относящаяся к нему карта бонуса.
- В начале каждого сезона выкладывайте относящуюся к нему карту бонуса, а предыдущую убирайте из игры.



Призраки — бестелесные сущности, и никакое оружие из материального мира на них не действует. Быть рядом с призраками невозможно: они делают любое место непригодным для жизни, сильно понижая температуру в нём.

Основные термины

Эти термины помогут вам лучше понять формулировки правил.

Первый игрок



Первый игрок — это владелец жетона порядка хода с цифрой 1 (он первым делает ход в текущем раунде).

Последний игрок

Последний игрок — это владелец жетона порядка хода с наибольшей цифрой (он последним делает ход в текущем раунде).

Активность

Этот термин относится к жетонам действий. Жетон действия считается **активным**, когда лежит светлой стороной вверх, или **неактивным**, когда лежит тёмной стороной вверх. Для оплаты стоимости можно тратить только активные жетоны действий.



Восстановление

Когда игроку предписывается **восстановить**  один или несколько жетонов действий, он переворачивает их на активную сторону.

Оплата стоимости

Для оплаты той или иной стоимости в течение партии вы тратите различные компоненты.

Ресурсы . Верните требуемые жетоны из личного запаса в общий.

Пекунии . Верните требуемую сумму пекуний из личного запаса в общий.

Жетоны действий. Переверните требуемые жетоны действий с активной стороны на неактивную.

Принадлежность

Игроку принадлежат все компоненты его цвета, все здания, на которых находится маркер его цвета, а также все пекунии  и ресурсы  в его личном запасе.

Общий запас

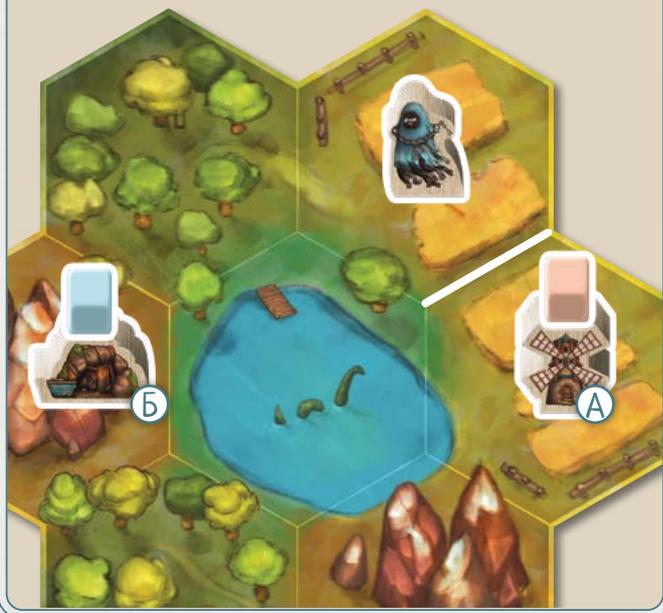
В общем запасе находятся все фишки зданий и призраков, пекунии, ресурсы, жетоны действий и истощения, доступные в текущей партии и не принадлежащие ни одному из игроков. Все потраченные игроками компоненты всегда возвращаются в общий запас (если только какое-либо свойство или правило не предписывает иное).

Соседство

Клетка местности считается соседней с другой клеткой, если они соприкасаются друг с другом хотя бы одной стороной. Фишки и прочие игровые элементы, размещаемые на поле, считаются соседними, если они находятся на двух соседних клетках местности.

Пример соседства

Во время **производства** призрак останавливает производство ресурсов на мельнице **(А)**, но не на шахте **(Б)**, поскольку последняя не находится с ним по соседству.



Игровое поле

Это совокупность всех жетонов местности, используемых в текущей партии.

Каждый год во время праздника урожая в первый день лета сообщество сенсорики награждает своих самых отважных и харизматичных участников. Церемония, в ходе которой глава сообщества торжественно дарит победителю ключ от города, — самый долгожданный момент праздника. В её честь праздник так и называется — День сенсорика.

Подготовка к игре

В самой **первой партии** советуем провести подготовку к игре по описанным ниже правилам, чтобы ознакомиться с её принципами и оценить важность карт заданий. В последующих партиях советуем выбирать **режим**, лучше всего подходящий вашей игровой группе (см. «Режимы игры»).

1. Положите **фрагмент Калены** (А) лицевой стороной вверх в центре игровой области. Случайным образом разместите **6 регионов** (Б) вокруг Калены, полностью её окружив и создав тем самым игровое поле. Расположите фрагменты так, чтобы все они были направлены в одну сторону: логотип игры на оборотах должен быть ориентирован в одном направлении, как и стрелки вниз лицевой стороны (В).
2. Положите **игровой планшет** (Г) рядом с полем так, чтобы каждый мог до него дотянуться.
3. Сложите в общий запас в пределах досягаемости всех игроков (Д) жетоны **еды, руды, воды, дерева, истощения, пекуний, строительства, добычи, контакта и исследования**, а также фишки **призраков, лесопилок, шахт, норий и мельниц**.
4. Положите **кубик местности** и **кубик бонусов** (Е) рядом с **игровым планшетом**.
5. Положите **маркер-счётчик** в первую **ячейку раунда** на игровом планшете (Ж).
6. Случайным образом выберите **1 карту** из каждой **колоды навыков**. Положите эти карты лицевой стороной вверх рядом с **ячейками навыков** в нижней части игрового планшета (одну карту около каждой ячейки (З)). Остальные карты навыков уберите в коробку.
7. Случайным образом выберите **1 карту рынка**. Положите её лицевой стороной вверх рядом с **ячейкой рынка** игрового планшета (И). Остальные карты рынка уберите в коробку.
8. Положите **карту призрака № 1** лицевой стороной вверх около **ячейки призрака** игрового планшета (К).
9. Положите **карту бонуса первого сезона** лицевой стороной вверх около **ячейки бонуса** игрового планшета (Л). Остальные карты бонусов отложите в сторону (М).
10. Выдайте каждому участнику **планшет игрока**, а также **маркеры игроков, фишку сенсорики** и **карты заданий** того же цвета (Н).
11. Выдайте каждому участнику **4 жетона исследования, 1 жетон контакта, 1 жетон добычи** и **1 жетон строительства** (О). Игроки размещают их активной стороной вверх в **ячейках** соответствующих **шкал действий** своего планшета (по одному в каждой ячейке, начиная с левого края).
12. В случайном порядке сложите в стопку фишки доблести всех игроков на деление «» **шкалы доблести** на игровом планшете (П).
13. Выдайте игрокам **жетоны порядка хода** в соответствии с положением фишек доблести в стопке: игрок, чья фишка доблести находится **на самом верху**, получает жетон с цифрой 1; игрок, чья фишка доблести следует **ниже**, — жетон с цифрой 2 и так далее (Р).

14. Каждый игрок размещает свою **фишку сенсорики** в **городе** на **фрагменте Калены** (Р).
15. Выдайте каждому игроку **памятку** (С).

ТОЛЬКО ПРИ ИГРЕ ВТРОЁМ

16. Разместите **маркер-счётчик** в крайней слева **ячейке для маркера** рядом с каждой картой навыка.

ТОЛЬКО ПРИ ИГРЕ ВДВОЁМ

16. Разместите **маркеры-счётчики** во всех крайних (слева и справа) **ячейках для маркеров** рядом с каждой картой навыка.
17. Каждый игрок убирает в коробку **карты заданий № 3 и 4**.

Режимы игры

СТРАННИК

Именно этот режим описан в разделе «Подготовка к игре». Он поощряет менее опытных участников, помогает отстающим и не меняет никакие правила игры.

СТРОИТЕЛЬ

Этот режим характеризуется более стратегичным подходом к игре и повышает значимость зданий. Проведите подготовку к игре со следующими изменениями:

- На этапе **8** положите **карту призрака № 2** лицевой стороной вверх над **ячейкой призрака** на игровом планшете (К).

В ходе игры (см. с. 12) применяйте следующее изменение:

- **Этап 3Б.** В **конце второго сезона** верните все жетоны истощения с игрового поля в общий запас. Сезон заканчивается.

ГРАЖДАНИН

Этот режим поощряет долгосрочное планирование, и в нём сложнее заниматься исследованием. Проведите подготовку к игре со следующими изменениями:

- На этапе **8** положите **карту призрака № 3** лицевой стороной вверх около **ячейки призрака** в верхней части игрового планшета (К).

В ходе игры (см. с. 12) применяйте следующие изменения:

- **Этап 3А.** В **конце первого сезона** верните все жетоны истощения с игрового поля в общий запас. После этого каждый игрок выбирает **2 карты заданий**. Сезон заканчивается.
- **Этап 3Б.** В **конце второго сезона** верните все жетоны истощения с игрового поля в общий запас. Сезон заканчивается.

Повышение сложности (необязательно)

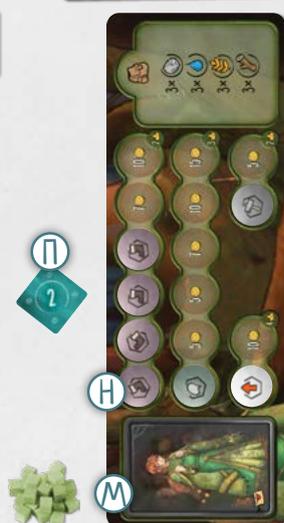
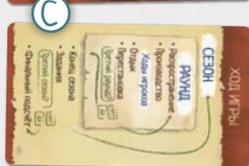
Для повышения сложности любого режима на этапе **8** положите над картой призрака ещё одну карту из оставшихся, чтобы её свойство также начало действовать. Если хотите сыграть на самом сложном уровне, выложите друг над другом все карты призраков, чтобы в партии действовали все их свойства.



48 фишек



25 фишек



Ход игры

Партия длится три сезона, каждый из которых состоит из трёх раундов. В течение раунда игроки по очереди делают ходы в соответствии с жетонами порядка хода.



СЕЗОН — это совокупность трёх раундов.

1. Положите карту бонуса, относящуюся к текущему сезону, рядом с ячейкой бонуса на игровом планшете.
2. Отыграйте все раунды сезона.

РАУНД — это совокупность ходов всех игроков.

1. **РАСПРОСТРАНЕНИЕ.** Последний игрок бросает кубик местности, а затем берёт из общего запаса 4 фишки призраков и размещает их на любых доступных клетках того типа местности, который соответствует результату броска кубика (см. с. 15). Если доступных клеток местности не хватает, последний игрок размещает фишки призраков на всех доступных клетках местности, а оставшиеся фишки размещает на любых клетках местности на фрагменте Калены. Если он не смог разместить таким образом все 4 фишки призраков, **игра заканчивается и все участники терпят поражение.**
2. **ПРОИЗВОДСТВО.** Все здания производят соответствующие ресурсы (🏠) в качестве дохода (👑) (если возможно). Вы получаете эти ресурсы автоматически, независимо от своего положения на игровом поле.
3. **ХОД.** Игроки по очереди делают по 1 ходу в соответствии с жетонами порядка хода (начиная с **первого игрока** и продолжая по возрастанию чисел на жетонах).

ХОД. В свой ход игроки выполняют различные действия. Ход активного игрока заканчивается, когда он не может выполнить никакое действие или решает ничего не делать.

4. **ОТДЫХ.** Игроки **восстанавливают** все свои жетоны действий.
5. **ПЕРЕСТАНОВКА.** Перераспределите **жетоны порядка хода** между игроками в соответствии с положением их фишек доблести на шкале.
6. **КОНЕЦ РАУНДА.** Если наступил конец **третьего раунда**, перейдите к концу сезона; в противном случае начните следующий раунд.

3. Конец сезона:

- A. Если наступил **конец первого сезона**, верните все жетоны истощения с игрового поля в общий запас. После этого все игроки, кроме игрока(-ов) с наибольшим количеством очков доблести 👑, выбирают по **1 карте задания**. Сезон заканчивается.
- B. Если наступил **конец второго сезона**, верните все жетоны истощения с игрового поля в общий запас. После этого все игроки, кроме игрока(-ов) с наибольшим количеством очков доблести 👑, выбирают по **2 карты заданий**. Сезон заканчивается.
ВНИМАНИЕ! При игре вдвоём отстающий участник выбирает только **1 карту задания**.
- B. Если наступил **конец третьего сезона**, игра заканчивается и все переходят к **финальному подсчёту**.

Пример перестановки



Новый порядок хода



Основные действия

В свой ход игрок может выполнить любое количество основных действий. Существуют четыре основных действия, для выполнения которых игрок тратит соответствующие жетоны действий: **исследование, добыча, строительство, контакт**. Игрок выполняет основное действие, только если может оплатить его стоимость.

Исследование

Этим действием игрок перемещает свою фишку сенсорики с текущей клетки местности на **соседнюю**. Действие исследования выполняется в несколько этапов:

1. Игрок выбирает, на какую соседнюю клетку местности он переместит своего сенсорики.
2. Игрок оплачивает стоимость исследования этой клетки местности (см. с. 6).
3. Игрок перемещает свою фишку сенсорики на выбранную клетку.

Помните, что:

- Можно перемещать своего сенсорики только на соседнюю клетку.
- Можно перемещать своего сенсорики на местность с другими сенсориками, призраками и/или зданиями.
- Нельзя перемещать своего сенсорики на озеро (если только какое-либо свойство не разрешает это сделать).

Добыча

Этим действием игрок получает ресурс , относящийся к тому типу местности, на котором находится его сенсорики, или к соседнему с сенсориком озеру. Действие добычи выполняется в несколько этапов:

1. Игрок выбирает, на какой местности он выполнит действие добычи. Это может быть либо местность с его сенсориком, либо соседнее с его сенсориком озеро. Нельзя выбирать местность с жетоном истощения или фишкой здания.
2. Игрок оплачивает стоимость добычи — переворачивает свой активный жетон добычи.
3. Игрок получает ресурс , относящийся к выбранной местности. Он берёт соответствующий жетон из общего запаса и кладёт его в личный запас.
4. Игрок кладёт жетон истощения на эту выбранную местность.

Помните, что:

- Выполняя действие добычи на озере, **вы кладёте жетон истощения на озеро**, а не на местность с вашим сенсориком.
- Если в личном запасе не хватает места для получаемого ресурса, немедленно верните этот жетон ресурса в общий запас.
- Можно выполнять действие добычи на местности с другими сенсориками или призраками.
- Нельзя выполнять действие добычи на местности с жетоном истощения или фишкой здания.

Строительство

Этим действием игрок размещает фишку здания, относящуюся к тому типу местности, на котором находится его сенсорики. Действие строительства выполняется в несколько этапов:

1. Игрок выбирает, какое здание он построит. Это может быть либо здание, относящееся к типу местности, на котором находится его сенсорики, либо нория, если по соседству с сенсориком есть озеро.
2. Игрок оплачивает стоимость строительства (см. с. 6).
3. Если на той местности, где выполняется действие строительства, находится жетон истощения, игрок возвращает его в общий запас.
4. Игрок размещает фишку здания на местности со своим сенсориком (даже в случае нории), а затем размещает на здании свой маркер, чтобы отметить его принадлежность.
5. Игрок немедленно получает очки доблести  за строительство здания.

Помните, что:

- Можно выполнять действие строительства на местности с другими сенсориками или жетонами истощения.
- Нельзя выполнять действие строительства на местности со зданием или призраком.

Контакт

Этим действием игрок убирает фишку призрака с местности, на которой находится его сенсорики. Действие контакта выполняется в несколько этапов:

1. Игрок сверяется с картой бонуса и определяет стоимость контакта с призраком на местности, в которой находится его сенсорики.
2. Игрок оплачивает стоимость контакта (см. с. 8).
3. Игрок возвращает в общий запас фишку призрака с местности, в которой находится его сенсорики.
4. Игрок бросает кубик бонусов и получает указанную на активной карте бонуса награду в соответствии с результатом броска.

Помните, что:

С каждым новым сезоном контактировать с призраками становится всё сложнее. Ни в коем случае нельзя их недооценивать, иначе Калена падёт.

Дополнительные действия

В свой ход игрок также может выполнить любое количество дополнительных действий, оплачивая их ресурсами (👤) или пекунями (👉), если его сенсорик находится на подходящей местности.

Продажа

Этим действием игрок тратит ресурсы (👤) и получает пекуньи (👉) по одному из вариантов обмена, указанных на карте рынка. Действие продажи выполняется в несколько этапов:

1. Сенсорик игрока должен находиться в **городе** (если только какое-либо свойство не разрешает иное).
2. Игрок выбирает стоимость продажи с карты рынка.
3. Игрок оплачивает выбранную стоимость (см. с. 7).
4. Игрок получает пекуньи (👉) в соответствии с выбранной стоимостью действия.

Помните, что:

Действие продажи можно выполнять в свой ход сколько угодно раз, пока у вас хватает средств для оплаты его стоимости.

Обучение

Этим действием игрок обучает своего сенсорика новому навыку, тратя ресурсы (👤). Действие обучения выполняется в несколько этапов:

1. Сенсорик игрока должен находиться в **пригороде** (если только какое-либо свойство не разрешает иное).
2. Игрок выбирает карту навыка.
3. Игрок оплачивает стоимость обучения (см. с. 8).
4. Игрок размещает свой маркер в крайней левой свободной ячейке для маркера, относящейся к выбранной карте навыка, отмечая его изучение.
5. Игрок немедленно получает очки доблести (👑) в соответствии с занятой им ячейкой для маркера.

Помните, что:

- Действие обучения можно выполнять в свой ход сколько угодно раз, пока у вас хватает средств для оплаты его стоимости.
- Вы немедленно получаете все преимущества, которые приносит свойство изученного навыка.
- Нельзя повторно обучаться одному и тому же навыку.



Тренировка

Этим действием игрок получает новый жетон действия любого выбранного типа, тратя пекуньи (👉). Действие тренировки выполняется в несколько этапов:

1. Сенсорик игрока должен находиться в **пригороде** (если только какое-либо свойство не разрешает иное).
2. Игрок выбирает одно из действий. Количество пекуньей (👉), которое нужно потратить на тренировку, указано на планшете игрока — в крайней левой свободной ячейке шкалы выбранного им действия.
3. Игрок оплачивает стоимость тренировки (см. с. 5).
4. Игрок немедленно получает новый жетон выбранного действия и размещает его неактивной стороной вверх в крайней левой свободной ячейке соответствующей шкалы действия на своём планшете.
5. Получив последний жетон действия на какой-либо шкале, игрок немедленно получает столько очков доблести (👑), сколько указано в крайней правой ячейке этой шкалы.

Помните, что:

- Действие тренировки можно выполнять в свой ход сколько угодно раз, пока у вас хватает средств для оплаты его стоимости.
- Новые жетоны действий **всегда размещаются неактивной стороной вверх**. В момент их получения вы лишь увеличиваете количество своих жетонов. Жетоны действий восстанавливаются только во время **отдыха**.
- Выполняя действие тренировки, нельзя выбирать действие, все ячейки которого на шкале уже заняты жетонами.



Призраки

Призраки скитаются по землям Арселы, не атакуя людей, но делая их сосуществование невозможным. На призраков распространяются следующие правила:

- **Нельзя размещать** призрака на озере, местности со зданием или с другим призраком.
- Во время **распространения необходимо разместить 4 призраков** на как можно большем количестве клеток местности того типа, который соответствует результату броска кубика местности. Если таких клеток недостаточно, то, расположив всех возможных призраков на клетках этого типа местности, добавьте оставшихся на любые клетки на фрагменте Калены.
- Как только на всех клетках местности на фрагменте Калены оказываются призраки, партия немедленно заканчивается и **все участники проигрывают**.
- Стоимость контакта с призраком указана на активной карте бонуса.
- Свойства призраков действуют всегда.
- **Нельзя выполнять** действие строительства на местности с призраком.

Пример проигрыша при распространении



Очки доблести и шкала доблести

Чтобы одержать победу, игроку нужно набрать как можно больше очков доблести 🏰.

В течение партии все получаемые игроками очки доблести 🏰 начисляются немедленно, за единственным исключением: очки доблести 🏰 за карты заданий начисляются только при финальном подсчёте.

Каждый раз, получая очки доблести 🏰, **игрок продвигает свою фишку доблести по шкале в соответствии с количеством полученных очков 🏰**. Если фишка доблести игрока оказывается на делении с фишками других игроков, он кладёт свою фишку поверх остальных, не меняя их порядок.

Таким образом, **фишка доблести, оказавшаяся на делении шкалы последней, — это верхняя фишка в стопке**. Это важно, поскольку каждый раунд при **перестановке** определяется порядок хода на следующий раунд, **зависящий от положения фишек доблести на шкале** (начиная с игрока с наибольшим количеством 🏰 и самой верхней фишкой доблести в стопке и заканчивая игроком с наименьшим количеством 🏰 и самой нижней фишкой).

Когда наступает конец первого и второго сезонов, положение фишек доблести на шкале также определяет, какие игроки смогут выбрать карты заданий.

Финальный подсчёт

По окончании третьего сезона перейдите к подсчёту очков доблести 🏰.

В соответствии с порядком хода, определённым при последней **перестановке**, каждый игрок открывает свои выбранные во время партии карты заданий и прибавляет полученные за них очки доблести 🏰 к своему результату, продвигая фишку доблести по шкале. После того как это сделают все игроки, участник, набравший наибольшее количество очков доблести 🏰, объявляется победителем. В случае ничьей побеждает претендент, чья фишка доблести находится выше в стопке.

ВНИМАНИЕ! Не забудьте провести **перестановку** в конце третьего раунда третьего сезона.

Пример выбора карты задания Конец первого сезона



Карты навыков



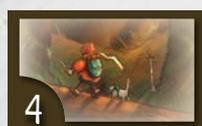
Стоимость: 🍷 🌊. **Свойство:** 🗡️ ⇌ +1👑.
Каждый раз, когда вы контактируете с призраком, получите 1 очко доблести.



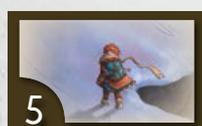
Стоимость: 🍷 🌊. **Свойство:** 🗡️ ⇌ 🏠/🌳/🏡.
Каждый раз, когда вы контактируете с призраком, вместо броска кубика бонусов можете выбрать любую награду с карты бонуса текущего сезона.



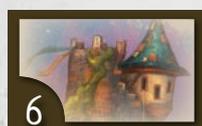
Стоимость: 🍷 🍷. **Свойство:** 🗡️ ⇌ 🔄🔄.
Каждый раз, когда вы контактируете с призраком, восстанавливайте 1 жетон контакта.



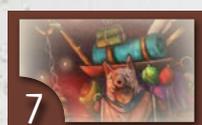
Стоимость: 🍷 🌊. **Свойство:** 📄 ⇌ 🟢.
Исследование леса стоит на 1 соответствующий жетон меньше.



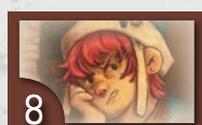
Стоимость: 🌊 🌊. **Свойство:** 📄 ⇌ 📄 ⇌ 📄.
Исследование горы стоит на 1 соответствующий жетон меньше.



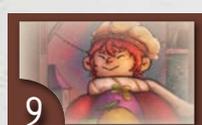
Стоимость: 🍷 🌊. **Свойство:** 🏠 = 🏠.
Можете выполнять действие продажи в пригороде, а действия тренировки и обучения — в городе.



Стоимость: 🍷 🌊. **Свойство:** 📦 4.
Можете хранить в личном запасе 1 дополнительный ресурс каждого типа.



Стоимость: 🍷 🍷. **Свойство:** 📄 ⇌ +1👑.
Каждый раз, когда вы выполняете действие продажи, получайте дополнительно 1 пекуню.



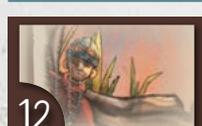
Стоимость: 🍷 🌊.
Свойство: 📄 ⇌ 📄 ⇌ 📄 ⇌ 📄 ⇌ 📄.
Каждый раз, когда вы тратите хотя бы 3 ресурса при выполнении действия продажи, восстанавливайте 1 любой жетон действия.



Стоимость: 🌊 🌊.
Свойство: 🏠 ⇌ 🏠 ⇌ 🏠 ⇌ 🏠 ⇌ +1.
Ваши мельницы, лесопилки, шахты и норы производят дополнительный ресурс соответствующего типа во время производства.



Стоимость: 🍷 🌊. **Свойство:** 🏠 ⇌ +1👑.
Каждый раз, когда вы строите мельницу, лесопилку, шахту или норию, получайте дополнительно 1 очко доблести.



Стоимость: 🍷 🌊. **Свойство:** 🏠 ⇌ +👑.
Каждый раз, когда вы выполняете действие добычи, получайте любой дополнительный ресурс.

Карты заданий

1

Требование: 🏠🏠🏠. **Доблесть:** 3👑.
Получите 3 очка доблести за каждые 3 ресурса одного типа в личном запасе.

2

Требование: 3👑. **Доблесть:** 1👑.
Получите 1 очко доблести за каждые 3 пекунии в личном запасе.

3

Требование: 🏠🏠🏠. **Доблесть:** 4👑.
Получите 4 очка доблести за каждый регион, в котором у вас больше зданий, чем у любого другого игрока (при равенстве вы не получаете очки).

4

Требование: 📄📄📄. **Доблесть:** 2👑.
Получите 2 очка доблести за каждый свой маркер, размещённый в крайней правой ячейке для маркера, относящейся к карте навыка.

5

Требование: 🏠. **Доблесть:** 2👑.
Получите 2 очка доблести за каждую вашу мельницу.

6

Требование: 🏠. **Доблесть:** 2👑.
Получите 2 очка доблести за каждую вашу норию.

7

Требование: 🏠. **Доблесть:** 3👑.
Получите 3 очка доблести за каждую вашу лесопилку.

8

Требование: 🏠. **Доблесть:** 3👑.
Получите 3 очка доблести за каждую вашу шахту.

Карты призраков



Во время производства здания по соседству с призраком не производят ресурсов.



На местности с призраком нельзя выполнять действие добычи.



Исследование местности с призраком стоит на 1 жетон исследования больше.

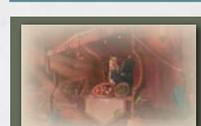
Карты рынка



1 ресурс 📄 → 2 пекунии 👑.
2 ресурса 📄 одного типа → 5 пекуний 👑.
3 ресурса 📄 одного типа → 8 пекуний 👑.



1 ресурс 📄 → 2 пекунии 👑.
2 ресурса 📄 разных типов → 5 пекуний 👑.
3 ресурса 📄 разных типов → 8 пекуний 👑.



1 ресурс 📄 → 2 пекунии 👑.
4 ресурса 📄 разных типов → 12 пекуний 👑.