

РЕЖИ БОННЕССЕ – НАЙАД

Seasons

ПРАВИЛА ИГРЫ



Величайшие чародеи королевства собрались в самом сердце Аргосского леса на легендарный турнир двенадцати сезонов. По окончании состязания, длящегося три года, из их числа будет избран новый архимаг королевства Ксидит.

Займи своё место, маг! Возьми с собой волшебные предметы предков, призови самых преданных фамильяров и приготовься к суровым испытаниям!

СЧЁТЧИК КРИСТАЛЛОВ

На этом поле отмечается, сколько кристаллов имеется у каждого игрока.

Кристаллы позволяют:

- призывать и активировать некоторые карты способностей;
- получить очки престижа (победные очки) в конце игры.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ И ФИШКИ НА НЁМ

Игровое поле разделено на три зоны:

- Шкала лет; её фишка отмечает текущий год игры (1-й, 2-й или 3-й). Партия завершается в конце 3-го игрового года.
- Колесо сезонов; его фишка отмечает сезон текущего раунда игры (3 синих деления — это зима, 3 зелёных — весна, 3 жёлтых — лето, а 3 красных — осень).
- Таблица кристаллизации показывает, сколько кристаллов можно получить с помощью действия кристаллизации за жетоны энергии в зависимости от сезона.

ФИШКИ ЧАРОДЕЕВ

У каждого игрока есть 4 фишки чародея своего цвета. Они используются для учёта:

- числа кристаллов игрока (на счётчике кристаллов);
- силы призыва игрока (на его планшете);
- числа использованных игроком бонусов (на его планшете).

ЛИЧНЫЕ ПЛАНШЕТЫ

У каждого игрока есть личный планшет, разделённый на три независимые зоны:

- 1** Резерв энергии — место хранения ваших жетонов энергии, получаемых в ходе партии (их не может быть более 7).
- 2** Сила призыва определяет максимальное количество карт способностей, которые вы можете разыграть (выложить перед собой).
- 3** Шкала бонусов позволяет использовать особые преимущества в процессе игры, но в конце игры вы потеряете из-за них очки престижа.

КУБИКИ СЕЗОНОВ

Всего в игре 20 кубиков сезонов четырёх цветов: синие используются зимой, зелёные — весной, жёлтые — летом, а красные — осенью. В начале каждого раунда первый игрок бросает кубики, соответствующие текущему сезону. На гранях кубиков указано 1 или несколько действий, которые выполняют игроки. Также по одному из кубиков определяется, на сколько делений передвигается фишка сезона по колесу сезонов в конце раунда.





КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ

В игре 50 разных карт способностей, по 2 экземпляра каждой. Они позволяют игрокам:

- получить очки престижа в конце игры;
- изменить ход игры благодаря применению уникальных эффектов.

Карты способностей делятся на 2 типа:

- **Волшебные предметы** (с сиреневой рамкой). Их эффекты действуют только на владельцев этих предметов.
- **Фамильяры** (с оранжевой рамкой). Их эффекты действуют на нескольких игроков.

Карта способности состоит из нескольких областей:

- 1** Название карты.
- 2** Стоимость призыва в жетонах энергии и/или кристаллах. Символы указывают на изменение стоимости карты в зависимости от количества игроков (2, 3 или 4).
- 3** Эффект карты, доступный после её розыгрыша.

- 4** Очки престижа, которые карта приносит в конце игры.
- 5** Символ игры и номер карты. Карты с номерами от 1 до 30 считаются базовыми и идеально подходят для игры с новичками. Карты с номерами 31–50 более сложные, но зато вносят в ваши партии ошутимое разнообразие.
- 6** Тип эффекта карты указывает на момент применения этого эффекта.



Жетоны энергии

В игре 4 типа энергии: воздух, вода, огонь и земля. В разных сезонах они встречаются с разной частотой. Жетоны энергии позволяют игрокам:

- призывать и активировать некоторые карты способностей;
- получать кристаллы с помощью кристаллизации.



ВОЗДУХ



ВОДА



ОГОНЬ



ЗЕМЛЯ



Жетоны архива

Жетоны архива выкладываются на карты способностей, которые игрок добавит к руке в начале второго и третьего годов.





Сначала вы и ваши соперники одновременно выбираете по 9 карт способностей. Выбирайте их тщательнее, ведь они окажут влияние на всю вашу игру. Затем вы переживаете сезон за сезоном, стараясь выполнить как можно больше действий, указанных на кубиках сезонов.

Копите энергию, призывайте фамильяров, используйте волшебные предметы, завоёвывайте кристаллы и престиж — и мантия архимага королевства будет вашей!



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Общие компоненты

- Расположите игровое поле посередине стола.
- Поместите фишку года на деление I на шкале лет, а фишку сезона — на деление 1 на колесе сезонов, как показано на рисунке.



При игре вдвоём: выложите по 3 кубика каждого цвета (выбранных случайно) рядом с делениями соответствующих сезонов.



При игре втроём: выложите по 4 кубика каждого цвета (выбранных случайно) рядом с делениями соответствующих сезонов.



При игре вчетвером: выложите все 5 кубиков каждого цвета рядом с делениями соответствующих сезонов.

- Поместите счётчик кристаллов рядом с игровым полем.
- Положите жетоны энергии рядом со счётчиком кристаллов — это запас энергии.

ВЫБЕРИТЕ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ ИГРЫ

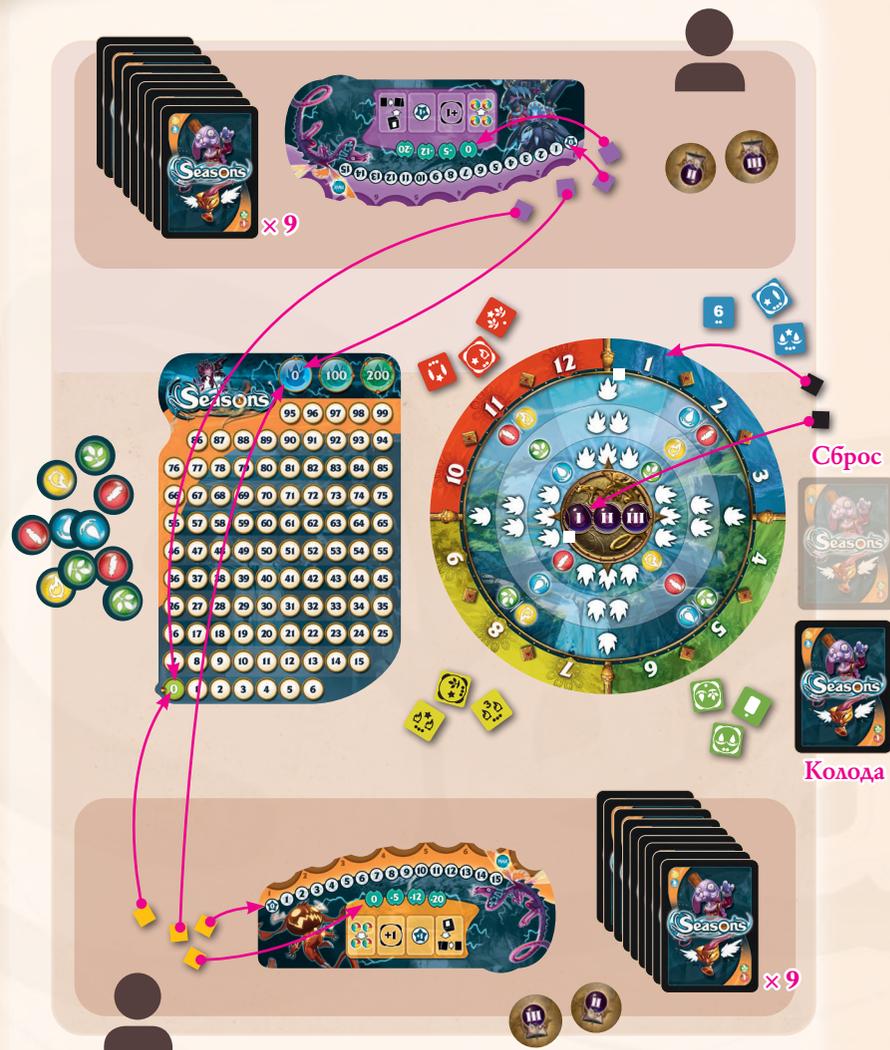
Изучив правила, участники могут воспользоваться этим разделом, чтобы подобрать уровень сложности партии в зависимости от своего игрового опыта.

1 Ученик чародея (начальный уровень)

Этап «Выберите себе 9 карт способностей» в ходе первой фазы игры (прелюдии) поначалу может показаться сложным. Чтобы упростить освоение игры, мы подготовили фиксированные наборы из 9 карт способностей для каждого участника. Пропустите 1-й этап фазы прелюдии в своей первой партии. Вместо этого просто возьмите следующие наборы карт:

- ▶ **Набор 1:** карты с номерами 1, 2, 7, 17, 18, 20, 26, 29, 30.
- ▶ **Набор 2:** карты с номерами 3, 5, 9, 14, 15, 21, 23, 25, 28.
- ▶ **Набор 3:** карты с номерами 4, 6, 7, 9, 12, 16, 22, 24, 30.
- ▶ **Набор 4:** карты с номерами 1, 2, 3, 11, 13, 15, 18, 25, 27.

Верните в коробку карты с номерами от 31 до 50. Все оставшиеся карты образуют колоду карт способностей.



Теперь игроки переходят к этапу «Соберите наборы карт» фазы прелюдии. Все прочие правила остаются неизменными.

2 Волшебник (средний уровень)

В последующих партиях советуем использовать только карты способностей с номерами от 1 до 30 (оставив карты 31–50 в коробке). Эффекты этих карт просты и понятны, и вы сможете постепенно открывать для себя мир и возможности игры.

3 Архимаг (продвинутый уровень)



Став опытным чародеем, вы можете добавить к картам с номерами 1–30 карты с номерами 31–50. У этих карт более сложные эффекты, чем у базовых, однако они позволяют вам получить новый игровой опыт благодаря мощным эффектам и комбинациям.



Компоненты игроков

Каждый игрок выбирает планшет любого цвета, кладёт его перед собой и берёт 4 фишки чародея того же цвета.

Игрок помещает по 1 фишке чародея:

- на деление 0 в нижней части счётчика кристаллов;
- на деление 0 в верхней части счётчика кристаллов — эта фишка передвигается на следующее деление всякий раз, когда игрок набирает сотню кристаллов;
- на деление 0 шкалы бонусов на своём планшете;
- на деление 0 шкалы призыва на своём планшете.

Каждый игрок берёт жетоны архива II и III.

Возьмите все задействованные в партии карты способностей, перемешайте их и раздайте каждому игроку по 9 карт лицевой стороной вниз. Положите колоду оставшихся карт способностей рядом с игровым полем.

Оставьте рядом с колодой место для стопки сброса — в ходе игры сюда будут помещаться лицевой стороной вниз сброшенные и пожертвованные карты. Если в процессе игры в колоде закончатся карты, перемешайте сброшенные карты. Они станут новой колодой.

Партию начинает самый младший игрок.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра состоит из 2 отдельных фаз.

- В первой фазе — прелюдии — игроки выбирают по 9 карт способностей, определяя свою стратегию во второй фазе.
- Вторая фаза — турнир — длится три игровых года. В течение турнира каждый игрок старается набрать как можно больше очков престижа, чтобы получить звание архимага королевства Ксидит.



Первая фаза. Прелюдия

I. Выберите себе 9 карт способностей

Каждый игрок смотрит полученные им 9 карт. Затем выбирает 1 из них и кладёт её лицевой стороной вниз перед собой. Оставшиеся карты он помещает между собой и соседом слева лицевой стороной вниз, как показано на рисунке ниже.



Когда так сделают все игроки, каждый из них берёт 8 карт, отложенных его соседом справа. Далее участники вновь кладут перед собой по 1 карте лицевой стороной вниз (к выбранной ранее карте). Описанный процесс повторяется, пока у игроков не кончатся карты для выбора. К концу фазы перед каждым из них окажется по 9 карт, лежащих лицевой стороной вниз.

II. Соберите наборы карт

Из выбранных 9 карт способностей каждый игрок собирает 3 набора из 3 карт. Первый набор игрок немедленно берёт в руку — с этими картами он начнёт турнир.



Второй набор кладётся под жетон архива II, игрок возьмёт его в руку на второй год состязания. Третий набор карт способностей кладётся под жетон архива III и добавляется в руку игрока в начале третьего, заключительного, года турнира. В любой момент игры участники могут смотреть карты под своими жетонами архива.

Примечание: эффекты некоторых карт способностей принесут больше пользы, если разыграть их ближе к концу игры. Имеет смысл поместить их под жетон архива III и не занимать ими начальную руку карт. Также есть карты, чьи эффекты связаны с эффектами других карт, а значит, лучше всего разыграть их в один год, чтобы удачнее использовать их комбинации.



Вторая фаза. Турнир

Состязание чароделов состоит из нескольких последовательных раундов, по итогам которых и определяется победитель игры.

I. Начало раунда

Бросьте кубики сезонов

Первый игрок раунда берёт кубики, соответствующие текущему сезону (их цвет совпадает с цветом деления, занятого фишкой сезона), и бросает их.

Примечание: в самом первом раунде первый игрок — это самый младший участник.



Пример: Паша и Лера начинают партию на двоих. В первом раунде фишка сезона занимает деление 1 колеса сезонов. Это «зимнее» деление, поэтому первый игрок, Паша, берёт и бросает синие кубики.

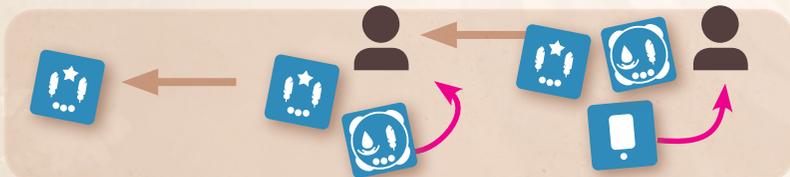
**1 Выберите себе кубик сезона**

На гранях кубиков сезонов изображён 1 или несколько символов. Каждый символ — это действие, которое игрок может (или должен) выполнить в свой ход.

Первый игрок выбирает один из брошенных кубиков и помещает его перед собой.

Затем то же самое делает его сосед слева, забирая один из оставшихся кубиков. Процесс повторяется, пока каждый игрок не выберет по кубику. На столе останется один кубик, не выбранный никем из игроков.

Теперь участники начинают делать ходы.



Пример: Паша только что бросил 3 синих («зимних») кубика. Он выбирает один из них и кладёт перед собой. Затем его соперница Лера выбирает один кубик из оставшихся. В итоге остаётся один кубик, не выбранный никем.

Примечание: поскольку кубиков всегда на 1 больше, чем участников, у последнего игрока всегда есть выбор из двух кубиков сезонов.

II. Ходы игроков

Забрав по 1 кубику, игроки поочерёдно (начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке) делают строго 1 ход.

В свой ход игрок выполняет столько описанных ниже действий, сколько пожелает:

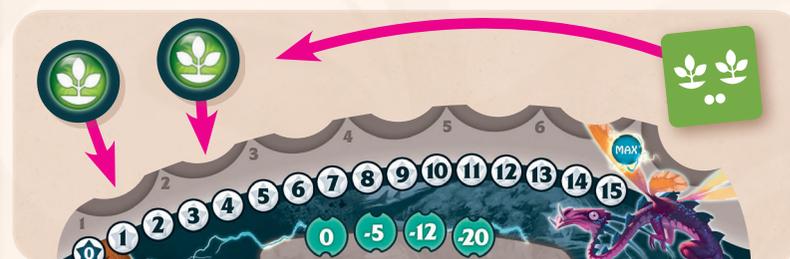
- действие (действия) выбранного кубика сезона;
- призыв/активация 1 или нескольких карт способностей;
- использование 1 или нескольких бонусов с планшета.

1 Действия, связанные с кубиками сезонов

В свой ход игрок должен выполнить действия, указанные на выбранном им кубике сезона.

- Получить жетоны энергии.** За каждый такой символ, имеющийся на выбранном кубике сезона, игрок получает 1 жетон энергии соответствующего типа. Игрок берёт указанные жетоны энергии из общего запаса и добавляет их в резерв энергии своего планшета. В разных сезонах разные типы энергии будут встречаться на гранях кубиков с неодинаковой частотой.

Примечание: в резерве игрока не может быть более 7 жетонов энергии. Если в результате действия у игрока становится больше 7 жетонов энергии в резерве, он должен оставить себе только 7 из них. Игрок обязан сделать это прежде, чем начнёт выполнять любые другие действия.



Пример: Паша выбрал такой кубик и потому добавляет в свой резерв 2 жетона энергии земли из общего запаса.

- 6 Получить кристаллы.** Если на выбранном кубике сезона есть число, то игрок получает указанное количество кристаллов, перемещая свою фишку чародея по счётчику кристаллов на соответствующее число делений.



Пример: Паша выбрал такой кубик. Он добавляет в свой резерв 2 жетона энергии земли из общего запаса, а также передвигает свою фишку чародея на 2 деления вперёд по счётчику кристаллов.

- ★ Увеличить силу призыва.** Если на выбранном кубике сезона есть такой символ, игрок повышает свою силу призыва на 1. Сила призыва определяет максимально допустимое число карт способностей, разыгранных у игрока. Максимальная сила призыва равна 15.



Пример: Паша выбрал такой кубик и потому добавляет в свой резерв 2 жетона энергии земли из общего запаса, а также передвигает свою фишку чародея на 1 деление вперёд по шкале призыва на своём планшете.

П **Взять карту способности.** Если на выбранном кубике сезона есть такой символ, игрок берёт карту способности из колоды, после чего либо добавляет её в руку, либо сбрасывает. Количество карт в руке игрока не ограничено.

Б **Кристаллизовать жетоны энергии.** Если на выбранном кубике сезона есть такой символ, игрок может превратить в кристаллы 1 или несколько жетонов энергии (одного или разных типов) из своего резерва. Это действие можно выполнять более 1 раза за ход.

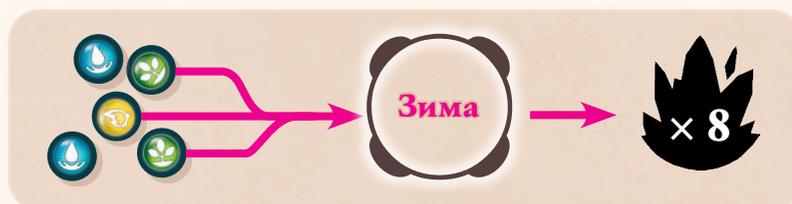
Приведённая на игровом поле таблица кристаллизации показывает, во сколько кристаллов можно превратить жетоны энергии каждого типа в том или ином сезоне.

Каждому сезону соответствует своя область таблицы кристаллизации. В синей области отмечен курс обмена жетонов энергии каждого типа на кристаллы зимой, в зелёной области — курс обмена весной, в жёлтой области — летом, а в красной — осенью.



Жетоны энергии, показанные во внешнем круге, всегда преобразуются в 1 кристалл, жетоны энергии в центральном круге приносят по 2 кристалла, а жетоны энергии, указанные во внутреннем круге, — по 3 кристалла.

Игрок, выполняющий действие кристаллизации, выбирает любые жетоны из своего резерва энергии и смотрит по таблице кристаллизации текущего раунда, сколько кристаллов ему достанется. Он передвигает свою фишку чародея по счётчику кристаллов на столько делений, сколько кристаллов получает, и сбрасывает потраченные жетоны энергии в общий запас.



Пример: идёт «зимний» раунд, и Паша решает кристаллизовать 1 жетон энергии огня и 2 жетона энергии земли. В текущем сезоне каждый жетон огня преобразуется в 2 кристалла, а каждый жетон земли — в 3. Паша сбрасывает 3 жетона энергии, получая 8 кристаллов: он передвигает свою фишку чародея на 8 делений вперёд по счётчику кристаллов.

Примечание: действие кристаллизации доступно вам до конца хода. Следовательно, не запрещается кристаллизовать жетоны энергии из резерва, выполнить другое действие, а затем вновь кристаллизовать энергию.



Действия, связанные с картами способностей: призыв и эффекты

1. ПРИЗЫВ КАРТЫ СПОСОБНОСТИ

Применение эффектов карт способностей позволяет по-разному влиять на процесс игры.

Чтобы воспользоваться эффектами карты, игрок сначала должен её призвать — разыграть из руки. Для этого нужно выполнить следующие требования:

- Стоимость призыва карты должна быть выплачена. Игрок обязан сбросить все указанные на карте жетоны энергии и/или кристаллы.
- Силы призыва игрока должно хватать на призыв ещё одной карты. Например, чтобы призвать вторую карту способности, сила призыва игрока должна быть не менее 2.

Если все необходимые требования выполнены, то игрок призывает карту способности, выкладывая её лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом и зачитывая описание её эффектов соперникам.

Примечания:

- В течение хода можно призывать карты несколько раз, главное — каждый раз выполнять указанные выше требования.
- Игрок может разыграть 2 экземпляра одной и той же карты: их эффекты будут суммироваться.
- В руке игрока может находиться сколько угодно карт способностей.
- Если эффект карты способности противоречит основным правилам игры, то эффект карты считается приоритетнее.
- В конце этого буклета вы найдёте подробное описание всех карт способностей.
- Карта, разыгранная бесплатно (с помощью эффекта другой карты), не считается призванной.



Пример: Паша хочет призвать карту способности «Длань судьбы». Сначала он проверяет, достаточно ли у него силы призыва для розыгрыша новой карты. На данный момент перед ним уже выложено 3 карты, а его сила призыва равна 4, значит, он может призвать ещё 1 карту. Он выплачивает стоимость призыва, сбрасывая 1 жетон энергии земли, 1 жетон огня, 1 жетон воздуха и 3 кристалла, и призывает «Длань судьбы», выкладывая её лицевой стороной вверх над своим планшетом.

2. Типы эффектов карт способностей

Тип эффекта карты способности определяет момент, когда этот эффект вступает в силу. В игре 3 типа эффектов:

-  **Немедленное действие.** Эффект карты срабатывает 1 раз и только в момент розыгрыша карты.
-  **Постоянное действие.** Эффект карты действует до конца партии или пока она не покинет игру.
-  **Активация.** Эффект карты срабатывает только тогда, когда владелец карты его активирует. Чтобы активировать эффект разыгранной карты способности, игрок должен:

- Повернуть карту на 90°. В начале следующего раунда она повернётся обратно. Уже повернутую карту нельзя активировать повторно.
- Выплатить стоимость активации карты. Для активации некоторых карт способностей требуется выполнить и другие условия, например, пожертвовать карту. Если вы не можете выплатить стоимость активации карты, то не можете и использовать её эффект.

Выполнив оба этих требования, игрок применяет эффект карты.

Действия, связанные с использованием бонусов

В течение всей партии игрок может использовать не более 3 бонусов. Действия бонусов дают дополнительные преимущества, но приводят к потере очков престижа в конце игры.

В игре 4 типа бонусов:



Используя этот бонус, вы меняете 2 любых жетона энергии из своего резерва на 2 любых жетона энергии из общего запаса.



Используя этот бонус, вы кристаллизуете жетоны энергии из своего резерва. Сверьтесь с таблицей кристаллизации текущего сезона и получите по 1 дополнительному кристаллу за каждый кристаллизованный жетон. Например, 1 жетон энергии земли, который зимой приносит 3 кристалла, дал бы вам 4 кристалла при использовании этого бонуса.



Используя этот бонус, вы увеличиваете свою силу призыва на 1.



Используя этот бонус вместо выполнения действия «Взять карту» по кубику сезона , вы берёте 2 карты способностей из колоды. Добавьте в руку одну из них и сбросьте другую.

Каждый раз, используя бонус, игрок передвигает фишку чародея по своей шкале бонусов на 1 деление вперёд. Этим он увеличивает штраф, из-за которого у него в конце игры вычитаются очки престижа. Если игрок за весь турнир воспользуется только одним бонусом, из его итогового количества очков престижа в конце игры будет вычтено 5. Если он воспользуется двумя бонусами, то потеряет 12 очков престижа. Наконец, если он применит три бонуса, штраф составит 20 очков престижа.

Примечание: за всю игру вы можете воспользоваться не более чем 3 бонусами. Это может быть один и тот же бонус, выбранный несколько раз, либо разные бонусы. Вы можете использовать все 3 бонуса в одном и том же раунде или в разных.

Порядок выполнения действий во время хода

Следующие действия, указанные на кубиках сезонов, всегда выполняются раньше прочих: взять карту способности, получить жетоны энергии/кристаллы, увеличить силу призыва. Выполнив эти действия, игрок может выполнять другие действия в любом порядке по своему выбору.

III. Конец раунда

Когда все игроки сделают ходы, раунд заканчивается.

Продвижение фишки сезона и смена сезона

Количество точек на верхней грани кубика сезона, не выбранного никем из игроков в начале раунда, определяет то, на сколько делений вперёд продвинется фишка сезона в конце раунда. Вне зависимости от конкретного сезона, распределение точек на всех кубиках одно и то же: две грани с 1 точкой, две грани — с 2, и две — с 3. Таким образом, не востребованные игроками кубики сезонов задают длительность партии.

Когда фишка сезона покидает деления 3, 6, 9 и 12, происходит смена сезона, с чем могут быть связаны эффекты некоторых карт способностей.



Пример: этот кубик не выбрал никто из игроков. В конце раунда фишка сезона переместится на 3 деления — именно столько точек указано на кубике.

Смена года

Если фишка сезона перемещается от деления 12 к делению 1 по колесу сезонов, происходит смена года. Фишка года в центре игрового поля передвигается на 1 деление вперёд. Когда начинаются второй и третий игровые годы, участники добавляют в руку карты способностей, хранящиеся под их соответствующими жетонами архива. Если в руке игрока остались карты способностей предыдущего года, он просто добавляет к ним новые карты из архива.

Смена первого игрока

Участник, сидящий слева от текущего первого игрока, становится новым первым игроком и бросает кубики нового сезона (определяется по положению фишки сезона). Начинается новый раунд.

IV. Конец игры

Партия завершается во время третьего игрового года, когда на этапе конца раунда фишка сезона покидает деление 12. В этот момент каждый игрок суммирует:

- общее количество своих кристаллов (1 кристалл — 1 очко престижа);
- очки престижа на разыгранных перед ним картах способностей.

Из получившегося результата игрок вычитает:

- 5 очков престижа за каждую оставшуюся у него в руке карту способности;
- штрафные очки, указанные на шкале бонусов.

Примечание: неиспользованные жетоны энергии в конце игры не приносят очки престижа.

Игрок, набравший больше всего очков престижа, провозглашается новым архимагом королевства Ксидит. Если получается ничья, то побеждает тот, у кого разыграно больше карт способностей.



Пример: к концу игры Паша накопил 72 кристалла на счётчике кристаллов, что равноценно 72 очкам престижа. Подсчитав сумму очков престижа на разыгранных картах, он добавляет к 72 ещё 68, получая в итоге 140 очков престижа. В процессе игры он воспользовался 2 бонусами (-12 очков) и не разыграл 1 карту из руки (-5 очков). Его финальный результат: 123 очка престижа.

Перечень карт с уточнениями



1/50 Амулет воздуха

Разыграв эту карту, передвиньте свою фишку чародея на 2 деления вперёд по шкале призыва.



2/50 Амулет огня

Разыграв эту карту, возьмите 4 карты способностей из колоды. Изучите их, добавьте 1 из них в руку и сбросьте 3 оставшиеся.



3/50 Амулет земли

Разыграв эту карту, передвиньте свою фишку чародея по счётчику кристаллов на 9 делений вперёд.



4/50 Амулет воды

- Разыграв эту карту, возьмите 4 любых жетона энергии из общего запаса и выложите их на эту карту.
- Жетоны на этой карте не считаются частью вашего резерва энергии (но могут использоваться в этом качестве). На них не действуют эффекты карт «Шкатулка чудес», «Рог попрошайки», «Элементаль воздуха», «Светоч Ксидита», «Льюис Хмуроликий», «Зелье мечтаний», «Зелье жизни», «Проклятый том Аруса».



5/50 Весы Иштар

- Для активации этой карты кристаллизуйте 3 одинаковых жетона энергии в 9 кристаллов: передвиньте свою фишку чародея на 9 делений вперёд по счётчику кристаллов.
- Эту карту можно активировать, даже если вам недоступно действие кристаллизации.
- Если у вас разыграна карта «Кошель Ио», вы получаете 12 кристаллов вместо 9 каждый раз, когда активируете «Весы Иштар».



6/50 Посох весны

- Каждый раз, призвав карту способности, вы передвигаете свою фишку чародея на 3 деления вперёд по счётчику кристаллов.



- Эффект этой карты действует только на карты способностей, призванные из руки. Карты способностей, бесплатно разыгранные с помощью эффектов других карт (таких как «Священная чаша», «Хрустальный шар», «Зелье мечтаний»), не приносят вам кристаллы эффектом «Посоха весны».



7/50 Сапоги-скороходы

- Для призыва этой карты не требуются кристаллы и жетоны энергии.
- Разыграв эту карту, передвиньте фишку сезона на 1–3 деления вперёд или назад по колесу сезонов.
- Если эффект этой карты перемещает фишку сезона с зимы на осень, то:
 - переместите фишку года на 1 деление назад;
 - оставьте все карты способностей в руке.
- Если эффект этой карты вызывает смену сезона (при перемещении фишки сезона вперёд или назад), тут же примените эффекты карт, связанных со сменой сезона (таких как «Фигрим Крохобор» и «Часы сезонов»).



8/50 Кошель Ио

- Каждый раз, кристаллизуя жетон энергии, передвигайте свою фишку чародея на 1 деление вперёд по счётчику кристаллов в дополнение к кристаллам, полученным за кристаллизацию.
- Эффект этой карты действует на карты «Весы Иштар» и «Зелье жизни».
- Эффект этой карты не действует на карты «Прожорливый котёл» и «Череп дракона».



9/50 Священная чаша

- Призвав эту карту, возьмите 4 карты способностей из колоды, выберите из них 1 и бесплатно разыграйте, игнорируя стоимость её призыва. Сбросьте 3 другие карты. На новую карту способности не действуют эффекты карт «Колдовская пивка», «Посох весны», «Забывтая ваза И-Цзана».
- Вашей силы призыва должно хватать на то, чтобы разыграть взятую карту. В противном случае сбросьте карту.



10/50 Силлас Верный

- Разыграв эту карту, вы вынуждаете каждого соперника пожертвовать 1 разыгранную у него карту способности.



11/50 Фигрим Крохобор

- Стоимость призыва этой карты зависит от числа игроков.
- Каждый раз при смене сезона каждый ваш соперник отдаёт вам 1 кристалл. (Соперники передвигают свои фишки чародеев на 1 деление назад по счётчику кристаллов, а вы — на столько делений вперёд, сколько получили кристаллов.)
- На соперников, не имеющих кристаллов, эффект этой карты не действует.



12/50 Нария Провидица

- Разыграв эту карту, возьмите столько карт способностей из колоды, сколько игроков участвует в партии (включая вас). Выберите одну из них и добавьте в руку. Затем раздайте по 1 оставшейся карте каждому сопернику. Кто какую карту получит, решаете вы.



13/50 Шкатулка чудес

- Каждый раз, когда в конце раунда в вашем резерве оказывается 4 или более жетона энергии, вы получаете 3 кристалла.
- Эта карта учитывает жетоны, выложенные на карту «Зачарованная книга» и считающиеся частью вашего резерва энергии, но не учитывает жетоны, выложенные на карты «Амулет воды» и «Прожорливый котёл», так как они не считаются частью резерва.



14/50 Рог попрошайки

- Каждый раз, когда в конце раунда в вашем резерве оказывается не более 1 жетона энергии, вы добавляете в свой резерв 1 любой жетон энергии из общего запаса.
- Эта карта учитывает жетоны, выложенные на карту «Зачарованная книга» и считающиеся частью вашего резерва энергии, но не учитывает жетоны, выложенные на карты «Амулет воды» и «Прожорливый котёл», так как они не считаются частью резерва.



15/50 Кубик хитрости

- Для призыва этой карты не требуются кристаллы и жетоны энергии.
- Каждый раз, активируя эту карту, перебросьте свой кубик сезона, прежде чем начать выполнять какие-либо его действия. Учитывайте только новый результат броска.
- Вы получаете 2 кристалла каждый раз, когда активируете эффект этой карты.
- Если у вас разыграно 2 экземпляра этой карты, вы можете последовательно активировать эффекты обеих карт, если результаты первых двух бросков кубика вас не устроили. Также вы получаете в общей сложности 4 кристалла.



16/50 **Каирн Разрушитель**

Чтобы активировать эту карту, сбросьте 1 любой жетон энергии из своего резерва. Каждый соперник передвигает свою фишку чародея по счётчику кристаллов на 4 деления назад.



17/50 **Амсуг Длинная Шея**

- При розыгрыше этой карты каждый игрок (включая вас) забирает обратно в руку одну из разыгранных у него карт волшебных предметов.
- Эффект этой карты не действует на игроков, у которых нет разыгранных волшебных предметов.



18/50 **Зачарованная книга**

- Разыграв эту карту, возьмите 2 любых жетона энергии из общего запаса и выложите их на «Зачарованную книгу».
- Пока эта карта остаётся в игре, она увеличивает ваш резерв энергии, позволяя хранить до 10 жетонов энергии вместо 7.
- Жетоны энергии, выложенные на эту карту, считаются частью вашего резерва. На них действуют эффекты карт «Шкатулка чудес», «Рог попрошайки», «Элементаль воздуха», «Светоч Ксидита», «Льюис Хмуроликий», «Зелье мечтаний», «Зелье жизни», «Проклятый том Аруса».
- В любой момент игры вы можете перемещать жетоны энергии с этой карты в свой резерв энергии и наоборот.
- Разыграв 2 экземпляра этой карты, вы не увеличиваете свой резерв до 13 жетонов энергии! Вы по-прежнему ограничены 10 жетонами и не можете хранить на второй «Зачарованной книге» жетоны сверх этого лимита.



19/50 **Шлем Рагфилда**

В конце игры, если у вас разыграно больше карт способностей, чем у кого-либо из соперников, вы получаете 20 дополнительных кристаллов. Если у вас поровну карт хотя бы с одним соперником, вы не получаете дополнительных кристаллов.



20/50 **Длань судьбы**

- Каждый раз, призвав карту способности, вы платите за неё на 1 любой жетон энергии меньше. Однако стоимость призыва карты не может стать меньше 1 жетона энергии.
- Эта карта никогда не уменьшает стоимость активации ваших карт способностей (например, «Хрустального шара»).
- Эффект этой карты влияет на стоимость призыва карты «Амулет стихий».



21/50 **Льюис Хмуроликий**

- Разыграв эту карту, возьмите из общего запаса и добавьте в свой резерв ровно те же жетоны энергии (тех же типов и в том же количестве), что находятся в резерве одного выбранного вами соперника.
- «Скопированные» жетоны энергии не считаются украденными. Жетоны соперника остаются у него.
- Эффект этой карты не копирует жетоны энергии, выложенные на карты «Амулет воды» и «Прожорливый котёл», но копирует жетоны на карте «Зачарованная книга».



22/50 **Рунный куб Эолиса**

У этой карты нет никаких эффектов, она просто приносит 30 очков престижа в конце игры.



23/50 **Зелье силы**

- Чтобы активировать эту карту, пожертвуйте её. Возьмите 1 карту способности из колоды и передвиньте свою фишку чародея по шкале призыва на 2 деления вперёд.
- Вы обязаны добавить взятую карту способности в руку. Сбросить её нельзя.



24/50 **Зелье мечтаний**

- Чтобы активировать эту карту, пожертвуйте её. Сбросьте все жетоны энергии из своего резерва, чтобы бесплатно разыграть карту способности из руки.
- Если у вас нет жетонов энергии, вы всё равно можете использовать «Зелье мечтаний».
- Когда игрок активирует эту карту, жетоны энергии, выложенные на его карты «Амулет воды» и «Прожорливый котёл», не сбрасываются, но сбрасываются жетоны с его карты «Зачарованная книга».
- На карту, разыгранную эффектом «Зелья мечтаний», не действуют карты «Колдовская пивка», «Посох весны» и «Забывтая ваза И-Цзана».



25/50 **Зелье познаний**

Чтобы активировать эту карту, пожертвуйте её. Возьмите 5 любых жетонов энергии из общего запаса и добавьте их в свой резерв энергии.



26 / 50 **Зелье жизни**

- Чтобы активировать эту карту, пожертвуйте её. Кристаллизуйте каждый жетон энергии из своего резерва в 4 кристалла. Передвиньте свою фишку чародея на соответствующее количество делений по счётчику кристаллов.
- Эту карту можно активировать, даже если вам недоступно действие кристаллизации.
- Эффект этой карты не действует на жетоны энергии, выложенные на карты «Амулет воды» и «Прожорливый котёл», но действует на жетоны на вашей «Зачарованной книге».
- Если действие кристаллизации доступно вам только благодаря активации этой карты (на вашем кубике сезона нет кристаллизации, и вы не используете соответствующий бонус), то после активации оно перестаёт быть вам доступным.
- На эту карту влияет эффект карты «Кошель Ио».



27 / 50 **Часы сезонов**

Каждый раз при смене сезона вы получаете 1 любой жетон энергии из общего запаса. Добавьте его в свой резерв.



28 / 50 **Скипетр величия**

Разыграв эту карту, передвиньте свою фишку чародея на 3 деления вперёд по счётчику кристаллов за каждую другую разыгранную у вас карту волшебного предмета.



29 / 50 **Святая статуя Олафа**

Разыграв эту карту, передвиньте свою фишку чародея на 20 делений вперёд по счётчику кристаллов.



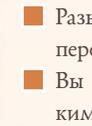
30 / 50 **Забытая ваза И-Цзана**

- Каждый раз, призвав карту способности, вы добавляете 1 любой жетон энергии из общего запаса в свой резерв.
- Эффект «Забытой вазы И-Цзана» действует только на карты способностей, призванные из руки игрока. Карты способностей, бесплатно разыгранные благодаря эффектам других карт (таких как «Священная чаша», «Хрустальный шар», «Зелье мечтаний»), не приносят энергию.



31 / 50 **Амулет стихий**

- Каждый тип жетонов энергии связан со своим эффектом, который применяется, если, призывая эту карту, вы оплачиваете этим жетоном стоимость призыва.
- Разыграв эту карту и выплатив её стоимость жетоном энергии воды, возьмите 2 любых жетона энергии из общего запаса и добавьте их в свой резерв энергии.
- Разыграв эту карту и выплатив её стоимость жетоном энергии земли, передвиньте свою фишку чародея на 5 делений вперёд по счётчику кристаллов.
- Разыграв эту карту и выплатив её стоимость жетоном энергии огня, возьмите 1 карту способности из колоды и добавьте её в руку. Вы не можете сбросить взятую карту.



32 / 50 **Древо света**

- Чтобы активировать эту карту, вы либо сбрасываете 3 кристалла (и получаете 1 любой жетон энергии из общего запаса), либо сбрасываете 1 жетон энергии (и делаете для себя доступным действие кристаллизации).
- В ходе одной активации этой карты вы можете использовать только 1 из 2 её эффектов.



33 / 50 **Колдовская пиявка**

- Стоимость призыва этой карты зависит от числа игроков.
- Прежде чем призвать карту способности, соперник должен отдать вам 1 свой кристалл. (Он передвигает свою фишку чародея на 1 деление назад по счётчику кристаллов, а вы — на 1 деление вперёд.) Если соперник не может отдать кристалл, он не может и призвать карту способности.
- Эффект «Колдовской пиявки» действует только на карты способностей, призванные из руки игрока. Соперник не отдаёт вам кристалл за карты способностей, бесплатно разыгранные благодаря эффектам других карт (таких как «Священная чаша», «Хрустальный шар», «Зелье мечтаний»).



34 / 50 **Хрустальный шар**

- Активировав эту карту, вы можете:
 - либо посмотреть верхнюю карту способности из колоды, а затем вернуть её обратно на колоду или сбросить 4 жетона энергии, чтобы бесплатно её разыграть;
 - либо передвинуть свою фишку чародея на 3 деления назад по счётчику кристаллов, чтобы убрать верхнюю карту способности из колоды в стопку сброса.
- Стоимость призыва карты, разыгранной эффектом «Хрустального шара», выплачивать не нужно. Но, разумеется, вы должны обладать достаточной силой призыва.
- На карту, разыгранную благодаря эффекту «Хрустального шара», не действуют эффекты карт «Колдовская пиявка», «Посох весны», «Забытая ваза И-Цзана».
- В ходе одной активации этой карты вы можете использовать только 1 из 2 её эффектов.



35/50 **Прожорливый котёл**

- Для призыва этой карты не требуются кристаллы и жетоны энергии.
- В каждый свой ход вы можете откладывать на эту карту 1 жетон энергии из своего резерва.
- Жетоны, выложенные на эту карту, нельзя использовать.
- Когда на этой карте появляется 7-й жетон энергии, вы тут же применяете её эффект: пожертвуйте карту «Прожорливый котёл», перенесите её жетоны энергии в свой резерв и передвиньте вашу фишку чародея на 15 делений вперёд по счётчику кристаллов.
- Жетоны энергии, выложенные на эту карту, не считаются частью вашего резерва энергии. На них не действуют эффекты карт «Шкатулка чудес», «Рог попрошайки», «Элементаль воздуха», «Светоч Ксидита», «Льюис Хмуроликий», «Зелье мечтаний», «Зелье жизни», «Проклятый том Аруса».
- **Примечание:** в вашем резерве не может быть больше жетонов энергии, чем он способен вместить.



36/50 **Корона вампира**

- Разыграв эту карту, возьмите или сбросьте карту способности из колоды. Добавьте в свой резерв энергии столько любых жетонов энергии из общего запаса, сколько очков престижа указано на взятой или сброшенной карте.
- Если, применяя эффект «Короны вампира», вы решаете взять карту, то должны оставить её себе.
- Вы обязаны показать взятую или сброшенную карту соперникам.
- Если взятая или сброшенная карта не приносит очки престижа или вычитает их, вы не получаете жетоны энергии.



37/50 **Череп дракона**

- Для активации этой карты пожертвуйте 3 карты способностей и передвиньте свою фишку чародея на 15 делений вперёд по счётчику кристаллов.
- На эффект этой карты не действует карта «Кошель Ио».



38/50 **Аргосский демон**

- Когда вы разыгрываете эту карту, каждый соперник (в порядке очереди) передвигает фишку чародея на 1 деление назад по своей шкале призыва и берёт 1 карту способности из колоды. Взятую карту способности нельзя сбросить.
- Соперники, у которых после применения эффекта этой карты оказывается больше разыгранных карт, чем составляет их сила призыва, не жертвуют «лишние» карты.



39/50 **Тит Яснокий**

- Стоимость призыва этой карты зависит от числа игроков.
- В конце раунда каждый соперник обязан отдать вам 1 кристалл. (Каждый соперник передвигает свою фишку чародея на 1 деление назад по счётчику кристаллов, а вы — на столько делений вперёд, сколько кристаллов получили.)



40/50 **Элементаль воздуха**

- Когда вы разыгрываете эту карту, каждый соперник превращает все жетоны энергии из своего резерва в жетоны энергии воздуха.
- Жетоны энергии, выложенные на карту «Зачарованная книга», считаются частью резерва энергии игрока, и на них тоже действует эффект «Элементаля воздуха». Жетоны, выложенные на карты «Амулет воды» и «Прожорливый котёл», не считаются частью резерва, поэтому на них не действует эффект «Элементаля воздуха».



41/50 **Феи-воровки**

- Стоимость призыва этой карты зависит от числа игроков.
- Эффект этой карты применяется, когда соперник активирует  одну из своих разыгранных карт способностей. Эффект не применяется к картам способностей «немедленного» и «постоянного» действия.
- Первый кристалл, который вы получаете, вы крадёте у игрока, активировавшего эффект своей карты.
- Второй кристалл даётся вам просто так, это не кристалл соперника.
- Если у соперника нет кристаллов на момент активации своей карты, вы не получаете от него кристалл. Однако это не мешает этому сопернику активировать свою карту. Вы по-прежнему получаете 1 дополнительный кристалл.



42/50 **Проклятый том Аруса**

- Призвав эту карту, возьмите 2 любых жетона энергии из общего запаса и добавьте их в свой резерв. Передвиньте свою фишку чародея на 1 деление вперёд по шкале призыва. Передвиньте свою фишку чародея на 10 делений вперёд по счётчику кристаллов.
- Если вы жертвуете эту карту, сбросьте все жетоны энергии из своего резерва, включая жетоны на карте «Зачарованная книга» (если они есть), но не жетоны на картах «Амулет воды» и «Прожорливый котёл».
- Если эта карта окажется разыгранной у вас в конце игры, вы потеряете очки престижа.



43 / 50 **Идол фамильяра**

- Разыграв эту карту, передвиньте свою фишку чародея на 10 делений вперёд по счётчику кристаллов.
- Активировав эту карту, передвиньте свою фишку чародея по счётчику кристаллов на столько делений вперёд, сколько карт фамильяров у вас разыграно.



44 / 50 **Жертвенный кинжал**

- Для активации этой карты сбросьте 1 карту фамильяра из руки или пожертвуйте 1 свою разыгранную карту фамильяра. Затем добавьте в свой резерв 4 любых жетона энергии из общего запаса.



45 / 50 **Светоч Ксидита**

- В конце игры вы получаете по 3 кристалла за каждый оставшийся в вашем резерве жетон энергии. Передвиньте свою фишку чародея на соответствующее число делений по счётчику кристаллов.
- Выложенные на «Зачарованную книгу» жетоны энергии считаются частью вашего резерва и тоже приносят по 3 кристалла.
- Жетоны, выложенные на карты «Амулет воды» и «Прожорливый котёл», не считаются частью вашего резерва и не приносят кристаллы в конце игры.



46 / 50 **Запертый ларец Урма**

- В конце игры передвиньте свою фишку чародея на 20 делений вперёд по счётчику кристаллов, если у вас нет разыгранных карт фамильяров.
- Карты фамильяров в руке не учитываются при применении эффекта этой карты.



47 / 50 **Зеркало времён года**

- Для активации этой карты передвиньте свою фишку чародея на X делений назад по шкале кристаллов. Затем поменяйте X одинаковых жетонов энергии из своего резерва (сбросьте их) на X одинаковых жетонов энергии другого типа из общего запаса.
- X — это число кристаллов, потраченных вами на активацию этой карты. Если вы тратите 3 кристалла, то можете обменять 3 одинаковых жетона из своего резерва энергии на 3 одинаковых жетона другого типа энергии из общего запаса.
- X должно быть больше 0.



48 / 50 **Медальон Рагнора**

- Разыграв эту карту, возьмите и добавьте в свой резерв 1 любой жетон энергии из общего запаса за каждую другую разыгранную у вас карту волшебного предмета.



49 / 50 **Сид Ночная Тень**

- Стоимость призыва этой карты зависит от числа игроков.
- Если вы разыгрываете эту карту в тот момент, когда ваша фишка чародея продвинулась дальше всех по счётчику кристаллов, украдите по 5 кристаллов у каждого соперника. (Соперники перемещают свои фишки чародеёв на 5 делений назад по счётчику кристаллов, а вы — на столько делений вперёд, сколько кристаллов украли.)
- Если хотя бы у одного соперника столько же или больше кристаллов, чем у вас, вы ни у кого не крадёте кристаллы.
- Если у соперника меньше 5 кристаллов, вы забираете все его кристаллы. (Он передвигает свою фишку чародея на деление 0 счётчика кристаллов, а вы — на столько делений вперёд, сколько кристаллов у него украли.)



50 / 50 **Мятежный дух Ониса**

- Разыграв эту карту, передвиньте свою фишку чародея на 10 делений вперёд по счётчику кристаллов и получите 1 жетон энергии воды из общего запаса. Добавьте его в свой резерв.
- Лишь тот, кто разыграл эту карту, получает 10 кристаллов и жетон энергии воды.
- В любой момент своего хода владелец этой карты может сбросить 1 жетон воды и выложить её перед соседом слева — тогда «Мятежный дух Ониса» перейдёт к другому владельцу. Эта карта может сменить владельца несколько раз за раунд.
- В конце раунда текущий владелец этой карты теряет 3 кристалла.
- Если эта карта окажется разыгранной у вас в конце игры, вы потеряете очки престижа.
- Игрок может получить эту карту от соседа справа, даже не обладая достаточной силой призыва.



Вкратце об игре

Подготовка к игре

- Расположите игровое поле посередине стола. Поместите фишку года на деление 1 шкалы лет, а фишку сезона — на деление I колеса сезонов.
- Возьмите столько кубиков каждого цвета, сколько в игре участников плюс один.
- Поместите счётчик кристаллов рядом с игровым полем.
- Положите жетоны энергии рядом со счётчиком кристаллов.
- Раздайте каждому игроку: личный планшет, 2 жетона архива и 4 фишки чародея цвета планшета. Каждый игрок выкладывает по 1 фишке чародея на:
 - нулевое деление внизу счётчика кристаллов;
 - нулевое деление сверху счётчика кристаллов;
 - нулевое деление шкалы бонусов своего планшета;
 - нулевое деление шкалы призыва своего планшета.

Каждый игрок получает 9 карт способностей лицевой стороной вниз. Поместите колоду оставшихся карт рядом с игровым полем. Предусмотрите место для стопки сброса.

Прелюдия

Выберите себе 9 карт способностей

- Изучите полученные 9 карт способностей. Выберите из них 1 карту и положите перед собой лицевой стороной вниз.
- Оставшиеся карты положите лицевой стороной вниз между собой и соседом слева.
- Когда все игроки сделают то же, возьмите 8 карт, отложенных для вас соседом справа. Снова выберите 1 карту и поместите её лицевой стороной вниз к выбранной ранее карте. Продолжайте передавать и выбирать карты, пока они не закончатся.

Соберите наборы карт

- Из 9 выбранных вами карт сделайте 3 набора по 3 карты в каждом. Первый набор возьмите в руку.
- Второй и третий наборы поместите под жетоны архива II и III соответственно. Вы добавите их в руку в начале второго и третьего годов.

Турнир

Начало раунда

Первый игрок — самый младший участник. Он бросает кубики сезонов, соответствующие сезону текущего раунда (определяется положением фишки сезона). Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, участники поочередно выбирают по 1 кубик и кладут его перед собой.

Ходы игроков

В свой ход игрок делает следующее:

- выполняет действия, указанные на его кубике сезона;
- призывает/активирует карту(ы) способностей;
- использует бонус(ы) со своего планшета.

Следующие действия, указанные на кубике сезона, всегда выполняются раньше любых других действий: взять карту способности, получить жетоны энергии/кристаллы, увеличить силу призыва.

Конец раунда

- После того как игроки выберут кубики и выполнят действия, фишка сезона передвигается на столько делений вперёд, сколько точек указано на оставшемся (не выбранном никем) кубике сезона.
- Когда фишка сезона перемещается от деления 12 к 1 (с осени на зиму), фишка года передвигается на следующее деление по шкале лет. Игроки берут карты способностей из-под жетона архива нового года.
- Участник, сидящий слева от первого игрока, становится новым первым игроком. Он бросает кубики сезонов (соответствующие сезону нового раунда) и начинает новый раунд.

Конец игры и подсчёт очков

Игра завершается в третий игровой год, если на этапе конца раунда фишка сезона оказывается за делением 12 колеса сезонов. Каждый игрок суммирует:

- количество накопленных кристаллов;
- очки престижа на разыгранных перед ним картах способностей.

Из получившегося результата он вычитает:

- пять очков престижа за каждую карту способности, оставшуюся в руке;
- штрафные очки по шкале бонусов.

Карты способностей

Карты способностей с **сиреневым** фоном — это **волшебные предметы**, а карты с **оранжевым** фоном — **фамильяры**.



- 1 Название карты.
- 2 Стоимость, выплачиваемая энергией и/или кристаллами.
- 3 Эффект разыгранной карты.
- 4 Очки престижа, которые карта приносит в конце игры.
- 5 Символ игры и номер карты.
- 6 Тип эффекта карты, определяющий момент его применения.

**1** Распространённость типов энергии в зависимости от сезона

	Часто	Редко	Нет
Зима	Вода, воздух	Огонь	Земля
Весна	Земля, вода	Воздух	Огонь
Лето	Земля, огонь	Вода	Воздух
Осень	Огонь, воздух	Земля	Вода

2 Символы на кубиках

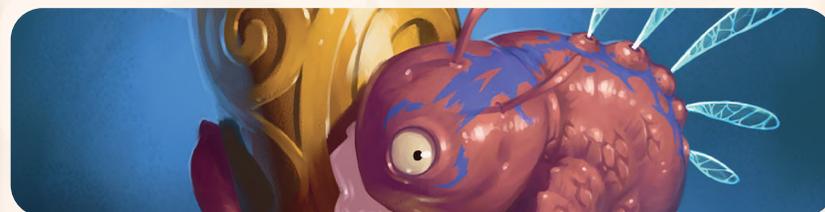
- За каждый символ добавьте в свой резерв жетон энергии соответствующего типа.
- 6** Получите столько кристаллов, сколько указано цифрой.
- Во время хода можно делать кристаллизацию.
- Увеличьте силу призыва на 1.
- Возьмите 1 карту способности из колоды.
- Фишка сезона передвигается на столько делений, сколько точек показывает оставшийся кубик.

3 СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

- ▶ **Активировать карту** — повернуть горизонтально разыгранную карту с эффектом активации, чтобы применить её эффект; действие.
- ▶ **Волшебный предмет** — тип карт способностей с сиреневой рамкой.
- ▶ **Колода** — стопка карт способностей, не распределённых между игроками во время прелюдии.
- ▶ **Кристаллизация** — превращение жетонов энергии из резерва энергии в кристаллы по таблице кристаллизации на игровом поле; действие.
- ▶ **Общий запас** — область хранения не используемых игроками жетонов энергии.
- ▶ **Очки престижа** — победные очки.
- ▶ **Пожертвовать карту** — поместить разыгранную карту в стопку сброса.
- ▶ **Получить кристаллы** — передвинуть фишку чародея на столько делений вперёд по счётчику кристаллов, сколько кристаллов получено.
- ▶ **Получить энергию** — добавить жетоны энергии из общего запаса в резерв энергии планшета.
- ▶ **Призвать карту** — разыграть карту способности из руки, выплатив её стоимость призыва, если сила призыва достаточна; действие.
- ▶ **Резерв (энергии)** — одна из зон планшета, где можно хранить до 7 жетонов энергии.
- ▶ **Сброс** — стопка карт, куда лицевой стороной вниз кладутся пожертвованные и сброшенные из руки карты способностей.
- ▶ **Сбросить жетон энергии** — переместить жетон энергии из резерва энергии в общий запас.
- ▶ **Сбросить карту** — поместить карту способности из руки в стопку сброса.
- ▶ **Сила призыва** — одна из зон планшета, определяющая максимально возможное число разыгранных у игрока карт способностей.
- ▶ **Фамильяр** — тип карт способностей с оранжевой рамкой.

4 Символы на картах

- Жетон энергии воды.
- Жетон энергии земли.
- Жетон энергии огня.
- Жетон энергии воздуха.
- Кристалл.
- Показатель того, что стоимость призыва карты меняется в зависимости от числа игроков (2, 3 или 4).
- Немедленное действие.
- Постоянное действие.
- Активация.
- Очки престижа на карте.

**Русское издание игры**

Издатель: Crowd Games
 Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский
 Выпускающий редактор: Александр Петрунин
 Редакторы: Ольга Боброва, Анна Полянская
 Переводчик: Татьяна Леонтьева
 Корректор: Алёна Миронова
 Верстальщики: Вячеслав Терсков, Алина Клеймёнова

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games.
 Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.

