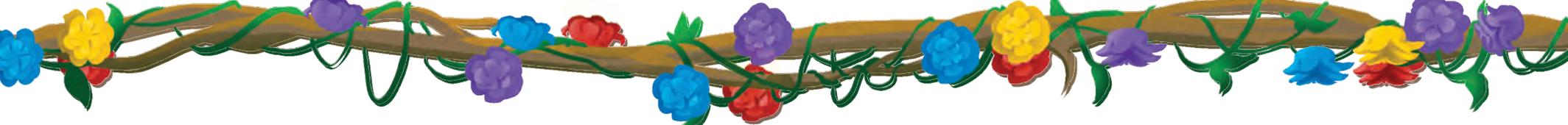


ОСКРОВ ДУХОА

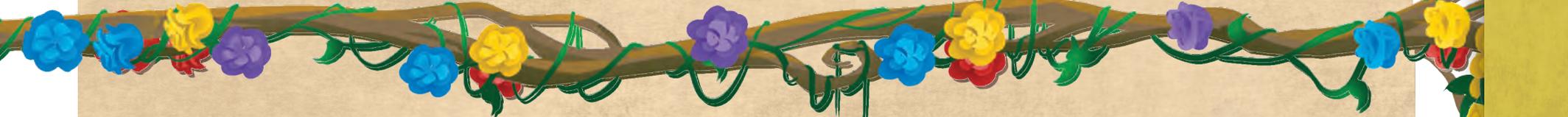
КООПЕРАТИВНАЯ НАСТОЛЬНАЯ
СТРАТЕГИЯ ЭРИКА РОЙСА

ПРАВИЛА ИГРЫ



СОДЕРЖАНИЕ

Вступление	3
Обзор игры	3
Как пользоваться этим буклетом	3
Первая партия	3
 Состав игры	4
 Подготовка к игре	6
Поле захватчиков	6
Остров и запас	6
Подготовка игроков	6
Начальное действие захватчиков	6
 Процесс игры	8
Фаза духов	8
Фаза быстрых способностей	8
Фаза захватчиков	9
Фаза медленных способностей	10
Течение времени	10
 Принципы игры	12
Победа и поражение	12
Страх и ужас	12
Поля и регионы	13
Присутствие и святилища	13
Энергия и число разыгрываемых карт	13
Духи	14
Захватчики	15
Скверна	15
Даханы	16
Способности	16
Временные эффекты	17
Получение карт способностей	18
Эффекты способностей и страха	18
 Советы и подсказки	20
Ускорение игрового процесса	20
Основная стратегия	21
 Варианты игры	22
Режим одиночной игры	22
Противники	22
Сценарии	23
Альтернативные поля	23
Подсчёт очков	23
 Предыстория	24
Предшествующие события	24
Знай своего врага	26
 Памятка	28
Влияние противников и сценариев на сложность	28
Создатели игры	28
Заметки разработчика	29
Алфавитный указатель	30



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



ОБЗОР ИГРЫ

«Остров духов» — кооперативная игра для 1–4 участников. Каждый из вас становится духом природы, защищающим свой дом от колонизаторов, которые не слишком церемонятся ни с природными богатствами острова, ни с его жителями — даханами. Каждый ход духи действуют одновременно, используя способности, чтобы расправиться с захватчиками, усилить остров и помочь даханам. Поначалу возможности духов будут невелики. Однако в процессе игры духи будут изучать новые способности, которые помогут им сдерживать стремительное наступление чужаков. Чужаками управляет сама игра, и они то и дело появляются в разных уголках острова, основывая поселения и сея скверну. Для победы духам необходимо (не без участия даханов) уничтожить захватчиков и прогнать с острова выживших. Духи потерпят поражение, если колонизаторам удастся бесповоротно осквернить остров, если какой-либо дух будет уничтожен, или если у них не получится выдворить чужаков и те прочно укрепятся на острове.

Когда вы освоитесь в игре, ваши партии будут занимать около 90–120 минут. Игра в одиночку будет проходить немного быстрее, а партии на четверых — немного дольше.



КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТИМ БУКЛЕТОМ

Буклет разделён на три части: «Подготовка к игре», «Процесс игры» и «Принципы игры». Прежде всего прочтите раздел «Подготовка к игре», а затем решите сами (учитывая личные предпочтения в способе изучения информации), с чем ознакомиться дальше: с разделом «Процесс игры» или «Принципы игры». Первый расскажет о том, как протекает игра, а второй — о её механиках.



ПЕРВАЯ ПАРТИЯ

«Остров духов» — комплексная игра с динамичным процессом. Если вы играете в первый или во второй раз, советуем сделать следующее.

- **Выберите планшет духа с низкой сложностью** (Стремительный Удар Молнии, Живая Сила Земли, Играющая под Солнцем Река или Дрожащая Подобно Пламени Тень; из этих четырёх Дрожащая Подобно Пламени Тень — самый сложный дух).
- **Возьмите карту изучения способностей выбранного духа.** Найдите все указанные на ней карты великих и малых способностей, а все остальные карты великих и малых способностей уберите из игры. Когда вы в процессе игры должны будете получить новую карту способности, вместо того, чтобы следовать обычным правилам, берите на руку следующую по очередности карту из списка. Обратите внимание, что цвет уголков всех карт из списка совпадает с цветом уголков на карте изучения способностей — это облегчит вам поиск.

Также, если все вы играете впервые.

- **Не берите карту скверны.** Вместо этого используйте область «Скверна», изображённую прямо на поле захватчиков.
- **Не добавляйте в игру противника и сценарий.** Они повышают сложность и привносят новые правила.

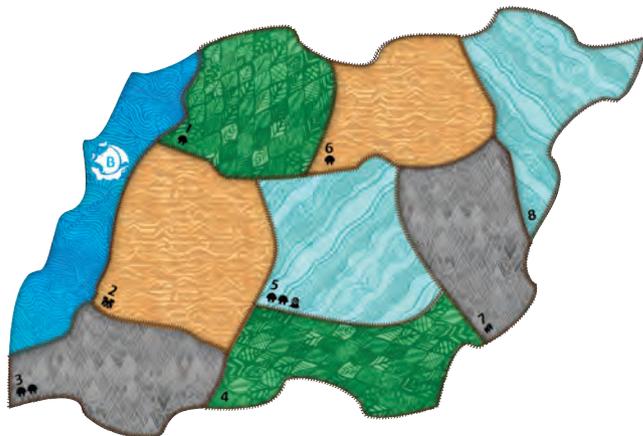
Когда ваша игровая группа решит, что готова к более серьёзным испытаниям, советуем выбрать в качестве первого противника королевство Бранденбург-Пруссию, поскольку оно изменяет не столько правила, сколько процесс подготовки к игре. В свою очередь, королевство Англия и королевство Швеция вносят ощутимые изменения в поведение захватчиков.

СОСТАВ ИГРЫ

ПОЛЕ ЗАХВАТЧИКОВ



4 МОДУЛЬНЫХ ПОЛЯ ОСТРОВА



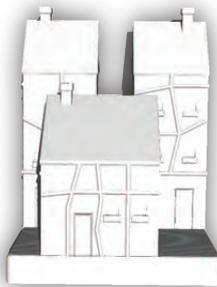
8 ПЛАНШЕТОВ ДУХОВ



36 ФИШЕК ДАХАНОВ



20 ФИШЕК ГОРОДОВ



32 ФИШКИ ПОСЕЛЕНИЙ



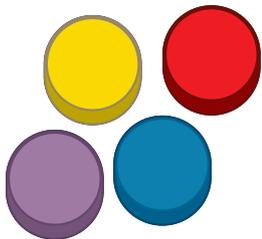
40 ФИШЕК РАЗВЕДЧИКОВ



38 ФИШЕК СКВЕРНЫ



52 ФИШКИ ПРИСУТВИЯ ДУХОВ (ПО 13 КАЖДОГО ИЗ 4 ЦВЕТОВ)



12 ЖЕТОНОВ ВРЕМЕННЫХ ЭФФЕКТОВ (ПО 3 КАЖДОГО ИЗ 4 ЦВЕТОВ)



32 ЖЕТОНА ЭНЕРГИИ (20 ЖЕТОНОВ СО ЗНАЧЕНИЕМ 1) (12 ЖЕТОНОВ СО ЗНАЧЕНИЕМ 3)



20 ЖЕТОНОВ СТРАХА



8 ПАМЯТОК



4 КАРТЫ ИЗУЧЕНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ



15 КАРТ СТРАХА



2 ЖЕТОНА-РАЗДЕЛИТЕЛЯ СТЕПЕНЕЙ УЖАСА



2 КАРТЫ СКВЕРНЫ



15 КАРТ ЗАХВАТЧИКОВ



22 КАРТЫ ВЕЛИКИХ СПОСОБНОСТЕЙ



36 КАРТ МАЛЫХ СПОСОБНОСТЕЙ



32 КАРТЫ УНИКАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ



3 ПЛАНШЕТА ПРОТИВНИКОВ

КОРОЛЕВСТВО БРАНДЕНБУРГ-ПРУССИЯ		
Дополнительное условие поражения Нет.	Эскалация на этапе II Стремительное завоевание. На каждом поле с добавьте 1 в регион без	
Уровень 1	9 (3/3/3)	Игровые эффекты (суммируются) Быстрый старт. При подготовке к игре добавьте 1 в регион №3 каждого поля.
2	9 (3/3/3)	Нашествие колонизаторов. При подготовке колоды захватчиков поместите 1 из карт этапа III между картами этапов I и II. (Новый порядок карт: III-3-2222-3333)
3	10 (3/4/3)	Набег. При подготовке колоды захватчиков удалите 1 карту этапа I. (Новый порядок карт: III-3-2222-3333)
4	11 (4/4/3)	Агрессивное наступление. При подготовке колоды захватчиков удалите 1 карту этапа II. (Новый порядок карт: II-3-222-3333)
5	11 (4/4/3)	Безжалостный набег. При подготовке колоды захватчиков удалите 1 карту этапа I. (Новый порядок карт: 1-3-222-3333)
6	12 (4/4/4)	Ужасающий набег. При подготовке колоды захватчиков удалите последнюю оставшуюся карту этапа I. (Новый порядок карт: 3-222-3333)

3 ЖЕТОНА ПРОТИВНИКОВ



4 ПЛАНШЕТА СЦЕНАРИЕВ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



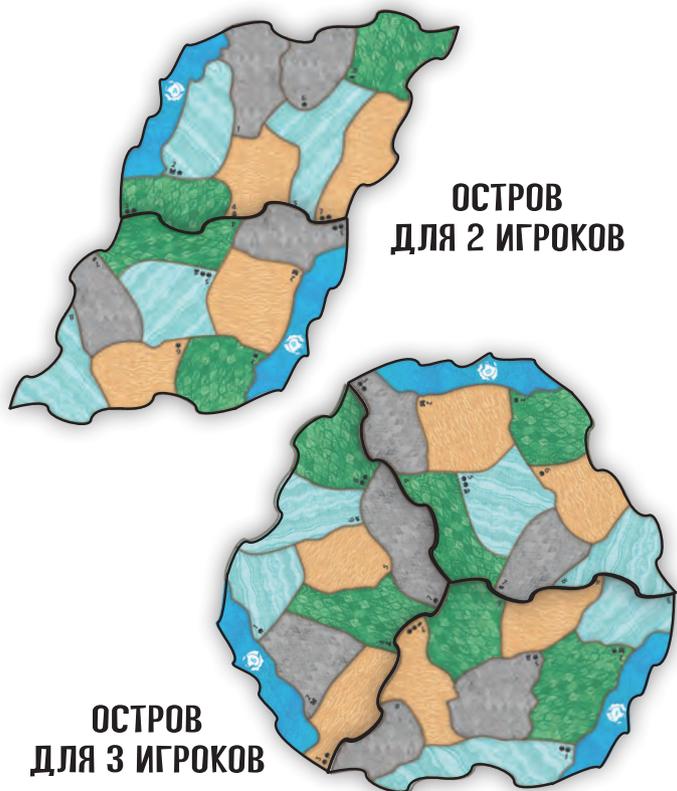
Если карты из колоды страха выложить в один ряд, то она будет выглядеть так

ПОДГОТОВКА КОЛОДЫ ЗАХВАТЧИКОВ

Колода захватчиков должна состоять из 12 карт:

- на верху колоды лежат 3 карты этапа I;
- под ними — 4 карты этапа II;
- в самом низу колоды — 5 карт этапа III.

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



ОСТРОВ для 4 ИГРОКОВ ПОКАЗАН
В ИЛЛЮСТРАЦИИ ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

В общем случае подготовка к игре протекает так, как описано ниже. Однако этот процесс может меняться, если вы используете противника и/или сценарий.

ПОЛЕ ЗАХВАТЧИКОВ

1. Поместите поле захватчиков сбоку от общей игровой области.
2. Поместите в область «Резерв страха» 4 жетона страха **за каждого игрока**.
3. Перемешайте карты страха и выложите 9 из них в область «Колода страха». Поместите разделитель «Степень ужаса III» поверх трёх нижних карт колоды, а разделитель «Степень ужаса II» — поверх трёх следующих по очерёдности карт. У вас получится колода, разделённая на 3 группы из 3 карт (см. слева).
4. Подготовьте колоду захватчиков (см. слева) и поместите её в область действия «Разведка».
5. Возьмите случайную карту скверны и поместите её в область «Скверна» стороной «Первозданный остров» вверх. Не смотрите обратную сторону карты! Если вы играете без карты скверны (см. с. 3), руководствуйтесь текстом в области «Скверна» на поле захватчиков. Поместите на карту (или в соответствующую область поля, если карты нет) указанное количество скверны.

ОСТРОВ И ЗАПАС

Для подготовки острова:

- случайным образом возьмите по 1 полю острова на игрока и состыкуйте их так, чтобы получился остров (см. слева);
- заполните остров захватчиками, даханами и скверной (из коробки, не с карты скверны) в соответствии с символами в каждом регионе.

Для подготовки запаса:

- перемешайте по отдельности колоды карт малых и великих способностей. Выложите их рядом с островом, оставив место для сброса каждой колоды;
- поместите жетоны энергии и фишки городов, поселений, разведчиков и даханов рядом с полем захватчиков так, чтобы всем было удобно до них дотянуться. При необходимости разделите эти компоненты на кучки.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

Каждый игрок выбирает цвет и берёт фишки присутствия и жетоны временных эффектов выбранного цвета. Затем он выбирает духа, берёт его планшет и 4 карты уникальных способностей. Эти карты станут его начальной рукой. Новичкам рекомендуется выбрать духов низкой сложности и взять их карты изучения способностей, как описано на с. 3.

Каждый игрок начинает партию на отдельном поле острова и выполняет все указания по подготовке с обратной стороны своего планшета духа. Подготовка всегда включает в себя добавление фишек присутствия в один или несколько регионов поля. У некоторых духов есть и иные указания. (В процессе игры духи не будут ограничены своим начальным полем острова, они смогут добавлять присутствие и применять способности на любом поле.) Затем игроки переворачивают планшеты духов и заполняют пунктирные круги своих шкал присутствия оставшимися фишками присутствия своего цвета. Крайние левые сплошные круги не заполняются.

НАЧАЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ ЗАХВАТЧИКОВ

В завершение подготовки захватчики выполняют начальное действие. Откройте верхнюю карту из колоды захватчиков: они выполняют разведку в регионах указанного типа (см. «Разведка» на с. 10). Затем переместите эту карту в область «Строительство».

ВИХРЬ ВОЙНЫ

Некоторые духи склонны долго выбирать карты способностей, а у неспешных духов земли этот процесс может растянуться на столетия. Однако неотвратимая поступь захватчиков лишает духов такой роскоши, как бесконечно долгий выбор.

Игроки могут установить временное ограничение на длительность фазы духов. Для этого можно воспользоваться таймером, задать условие («когда я вернусь, мы начнём»), либо придумать что-то ещё. Но не забывайте, что это кооперативная игра, поэтому намеренно усложнять себе жизнь тоже не стоит.

КОМУ РЕШАТЬ?

Что делать, если игра требует принять решение (куда распространяется скверна, каким захватчиком нанести урон и т. д.), но не указывает, кому принимать это решение?

Если ситуация вызвана применением способности, то решение принимает дух, применяющий эту способность.

В прочих ситуациях игроки должны прийти к общему решению.

Если всё-таки игроки не могут договориться:

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

Каждый ход состоит из пяти фаз:

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

В каждой фазе игроки действуют одновременно, по возможности обсуждая свои решения друг с другом. Общение в этой игре не только желательно, но и порой необходимо для достижения победы.

ФАЗА ДУХОВ

Каждый дух делает три вещи в указанном порядке:

1. **Рост.** Выберите один вариант (если не указано иное) из области «Рост» в правом верхнем углу планшета духа. Один вариант — это одна секция символов. Вы обязаны сделать всё, что указано в этом варианте, но можете сами выбрать порядок. (См. подробнее на с. 14.)
2. **Получение энергии.** Получите столько энергии, сколько указано наибольшим незакрытым числом на вашей верхней шкале присутствия. Поместите полученную энергию на планшет духа или рядом с планшетом.
3. **Розыгрыш и оплата карт способностей.** Выберите карты способностей (быстрые и медленные), которые будете использовать на этом ходу. Максимальное число карт, которое вы можете разыграть на каждом ходу, определяется наибольшим незакрытым числом на вашей нижней шкале присутствия (даже если у вас достаточно энергии, чтобы заплатить за большее количество). Вы должны сразу же расплатиться энергией за все разыгранные карты способностей, включая медленные. Вы сразу же получаете все стихии от разыгранных карт способностей, даже если это медленные способности. Пока что не применяйте эффекты карт способностей.



ФАЗА БЫСТРЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

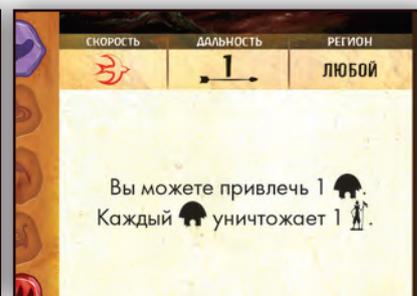
Игроки применяют эффекты быстрых способностей — разыгранных карт способностей и природных способностей, указанных на их планшетах духов. По возможности игроки действуют в этой фазе одновременно. Если последовательность применения эффектов имеет значение, игроки применяют их в любом удобном им порядке; при этом нельзя прерывать эффекты одной способности применением другой.

Если игрок не хочет или не может применить текстовый эффект карты способности, он может полностью его проигнорировать. Иногда карты способностей разыгрывают только из-за их стихий (см. «Получаемые стихии» на с. 16).

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



Карта игрока 1



Карта игрока 2

ПРИМЕРЫ. Игрок 1 применяет быструю способность, чтобы выбрать регион без скверны, но со своим присутствием (т. к. дальность равна 0). Он привлекает в него 1 разведчика из соседнего региона.

После этого игрок 2 применяет свою быструю способность, чтобы выбрать тот же регион и привлечь в него 1 дахана, а затем уничтожить даханом разведчика, только что привлечённого в регион способностью игрока 1.

ФАЗА ЗАХВАТЧИКОВ

Фаза захватчиков включает в себя следующее:

1. Осквернённый остров (когда применимо).
2. Страх.
3. Действия захватчиков:
 - а. разорение;
 - б. строительство;
 - в. разведка.
4. Перемещение карт захватчиков.

1. ОСКВЕРНЁННЫЙ ОСТРОВ

Если карта скверны лежит стороной «Осквернённый остров» вверх, следуйте её указаниям. Чтобы не забывать это сделать, можете положить фишку скверны из коробки на колоду страха в качестве напоминания.

2. СТРАХ

Если у вас есть **полученные** карты страха (см. «Страх и ужас» на с. 12), возьмите всю их стопку с области «Полученные карты страха», переверните лицевой стороной вверх и применяйте эффекты карт одну за другой (в том порядке, в котором их получили), откладывая их в область «Сброс карт страха». Применяйте лишь эффекты, соответствующие текущей степени ужаса. Степень может быть выше, чем в момент получения карты. Эффекты страха действуют только на текущем ходу.

3. ДЕЙСТВИЯ ЗАХВАТЧИКОВ

На поле захватчиков есть три области действий: «Разорение», «Строительство» и «Разведка». Карта захватчиков в области действия определяет, в каких регионах выполняется это действие. (Если в области действия нет карты, это действие не выполняется.)

а) РАЗОРЕНИЕ

Посмотрите на карту захватчиков (если она есть), лежащую в области действия «Разорение»: захватчики разоряют каждый регион указанного типа.

Если в регионе указанного типа имеются захватчики, они наносят урон. Урон от каждого разведчика равен 1, от каждого поселения — 2 и от каждого города — 3. Уменьшите суммарный урон в соответствии с разыгранными защитными картами способностей (см. с. 18). Затем одновременно:

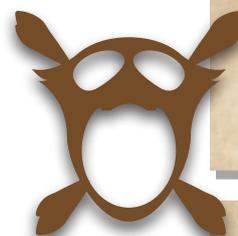
- **захватчики наносят урон региону.** Если нанесено 2 урона или больше, добавьте в этот регион 1 фишку скверны (см. справа). Вне зависимости от величины урона в регион не добавляется больше 1 фишки скверны. Частичный урон региону игнорируется;
- **захватчики сражаются с даханами.** Каждые 2 единицы урона уничтожают 1 дахана. Если дахана можно уничтожить, он должен быть уничтожен: вы не можете распределить урон между даханами так, чтобы они избежали уничтожения. Если дахан получает 1 урон, переверните его фишку, чтобы показать, что он ранен. В конце хода выжившие раненые даханы восстанавливаются.

После того как захватчики нанесли урон региону и даханам, **выжившие в регионе даханы контратакуют.** Каждый дахан наносит 2 урона захватчикам. (Подробнее о стойкости захватчиков см. на с. 15.) Даханы контратакуют, даже если захватчики не нанесли урон во время разорения (например, из-за защитных способностей). Но если действие разорения было пропущено или отменено, даханы НЕ контратакуют.

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

СТРАХ, ПОЛУЧЕННЫЙ ЗА СЧЁТ ЭФФЕКТОВ СТРАХА

В основном эффекты страха не порождают страх. Обычно они удаляют захватчиков, а не наносят им урон и не уничтожают их. Но бывают и исключения. Если вы получаете новую карту страха во время применения эффектов страха, кладите её под низ стопки карт, эффекты которых вы применяете в настоящий момент.



ВСЕ ИГРОКИ

Многие эффекты страха обязывают «каждого игрока» или «всех игроков» выполнить то или иное действие. Игроки ограничены лишь регионами применения эффекта, указанными на картах. Эффект связан с деятельностью захватчиков или даханов, но не духов. Сначала один из игроков полностью выполняет все указания, затем следующий и т. д.



ОЧЕРЕДНОСТЬ РЕГИОНОВ

Если вам важно, в какой очередности в регионах выполняется то или иное действие, выберите её сами.

ЭФФЕКТЫ СКВЕРНЫ

РАСПРОСТРАНЕНИЕ. Всякий раз, когда вы добавляете скверну в регион, в котором уже есть скверна, вы также обязаны добавить дополнительную фишку скверны в 1 соседний регион. (Если в нём уже есть скверна, она вновь распространяется в соседний регион, и так далее).

ПРИСУТВИЕ. Добавление скверны в регион уничтожает 1 фишку присутствия каждого духа в этом регионе (если они есть). Не забывайте, что уничтоженные фишки присутствия выходят из игры (кладутся рядом с островом) и не возвращаются на планшеты духов.

(Подробнее о скверне см. на с. 15.)



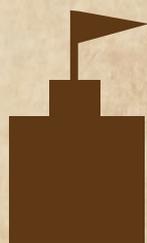
НЕ ЗАБЫВАЙТЕ!

Разорение, строительство и разведка действуют только на типы ландшафта, указанные на картах захватчиков. Действия разорения и строительства выполняются лишь в регионах с захватчиками. Действие разведки выполняется только при наличии источника захватчиков (см. «Разведка» справа).

ЭСКАЛАЦИЯ НА ЭТАПЕ II

На большинстве карт этапа II присутствует символ флага. Его эффект определяется конкретным противником. Если вы играете без планшета противника, игнорируйте символ флага.

Эффекты эскалации применяются, как только открывается карта, — до разведки (если на планшете противника не указано иное). Некоторые эффекты влияют на будущую разведку.



ЭТАП III

На картах этапа III указаны два типа ландшафта, объединённые знаком плюса. Действия захватчиков выполняются в регионах обоих типов ландшафта.



б) СТРОИТЕЛЬСТВО

Посмотрите на карту захватчиков, лежащую в области действия «Строительство»: захватчики возводят постройки в каждом регионе указанного типа. Если там есть захватчики, они добавляют в этот регион 1 поселение **или** 1 город.

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

Не выполняйте действие строительства в регионах без захватчиков.

в) РАЗВЕДКА

Откройте верхнюю карту из колоды захватчиков. Захватчики выполняют разведку в доступных регионах указанного типа, отправляясь в путь из поселений, городов и океана. Если на карте захватчика присутствует символ флага и вы играете с планшетом противника, прежде всего примените эффект эскалации (см. слева). Если вы должны открыть карту, но в колоде захватчиков их уже не осталось, значит, ваше время вышло и вы проиграли.

При разведке добавьте 1 разведчика в каждый регион указанного типа, который:

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

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

4. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КАРТ ЗАХВАТЧИКОВ

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



ФАЗА МЕДЛЕННЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

Игроки применяют эффекты медленных способностей: природных способностей, указанных на их планшетах духов, и карт способностей, разыгранных в первой фазе. Фаза медленных способностей проходит так же, как и фаза быстрых, описанная на с. 8.

ТЕЧЕНИЕ ВРЕМЕНИ

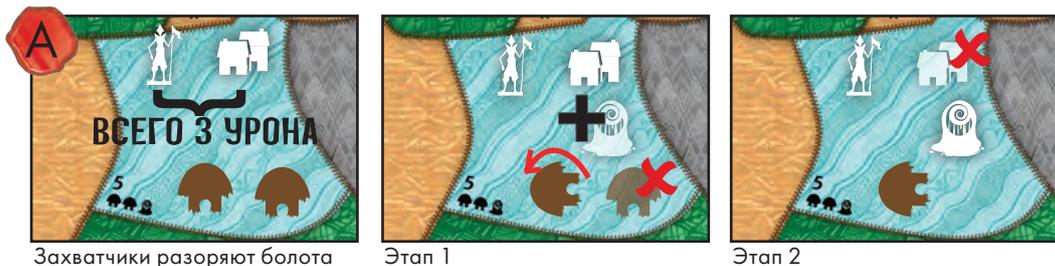
В этой фазе вы готовитесь к следующему ходу.

Сброс. Игроки кладут все карты способностей, разыгранные на текущем ходу, в личные стопки сброса.

Урон и стихии. Все стихии пропадают. Весь урон, нанесённый на текущем ходу, исчезает; если вы положили какие-либо фишки набок (или перевернули), чтобы показать полученный ими частичный урон, поставьте их вертикально.

Если вы используете жетоны временных эффектов, не забудьте их убрать.

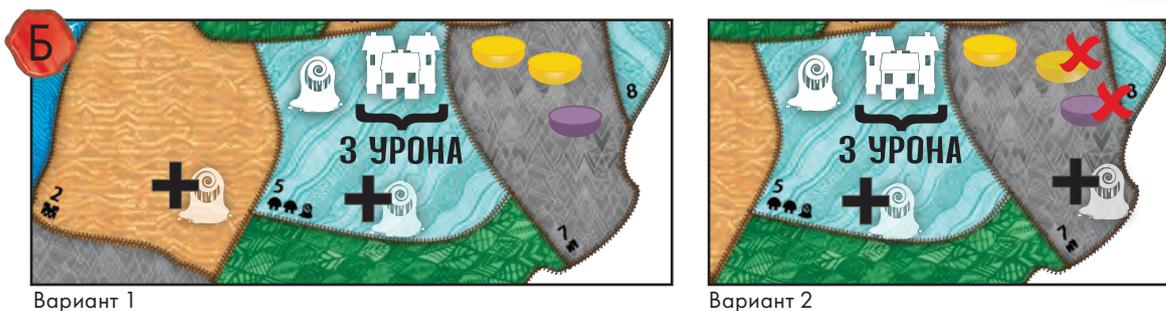
ПРИМЕРЫ РАЗОРЕНИЯ



Захватчики разоряют болота

Этап 1

Этап 2



Вариант 1

Вариант 2

В этих примерах захватчики выполняют действие разорения на болотах в соответствии с показанной картой.

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

Этап 1: 3 урона региону добавляют 1 скверну. 3 урона даханам уничтожают первого дахана и наносят 1 урон второму.

Этап 2: выживший дахан контратакует, нанося 2 урона. Игроки решают направить его на поселение. Поселение уничтожено, и это порождает 1 страх.

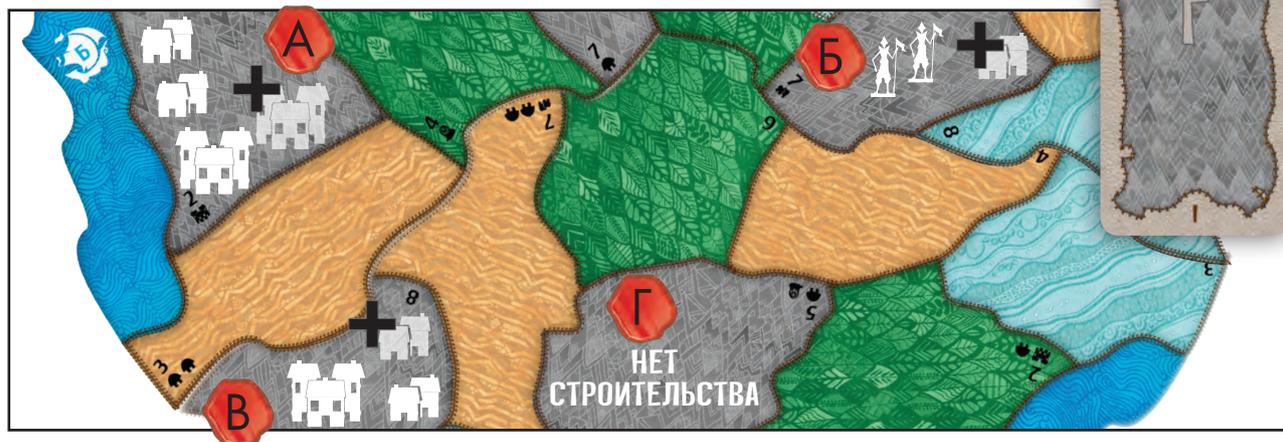
Б. Город наносит 3 урона региону. Поскольку было нанесено 2 урона и более, в регион добавляется 1 скверна. В регионе уже есть скверна, поэтому скверна распространяется в соседний регион по выбору игроков. Два из возможных вариантов:

Вариант 1: скверна добавляется в регион № 2, пока ещё пустой.

Вариант 2: скверна добавляется в регион № 7, уничтожая 1 жёлтый диск присутствия (а значит, этот регион больше не будет святилищем играющего жёлтыми) и 1 фиолетовый диск присутствия (целиком выдворяя играющего фиолетовыми из региона).

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

ПРИМЕРЫ СТРОИТЕЛЬСТВА



ПРИМЕРЫ РАЗВЕДКИ



В этом примере захватчики выполняют действие строительства в горах в соответствии с показанной картой.

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

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

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

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

В этом примере захватчики выполняют действие разведки в джунглях в соответствии с показанной картой.

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

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

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

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



Область степени ужаса на поле захватчиков

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ



Степень ужаса I. На острове нет захватчиков.



Степень ужаса II. На острове нет поселений и городов.



Степень ужаса III. На острове нет городов.



ПОБЕДА по страху. Немедленная победа!

В редком случае, когда карта способности или другой эффект заставляют вас одновременно и выиграть, и проиграть, вы приносите себя в жертву во имя победы. Вас уничтожают, но остров, даханы и многие другие духи будут жить.

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

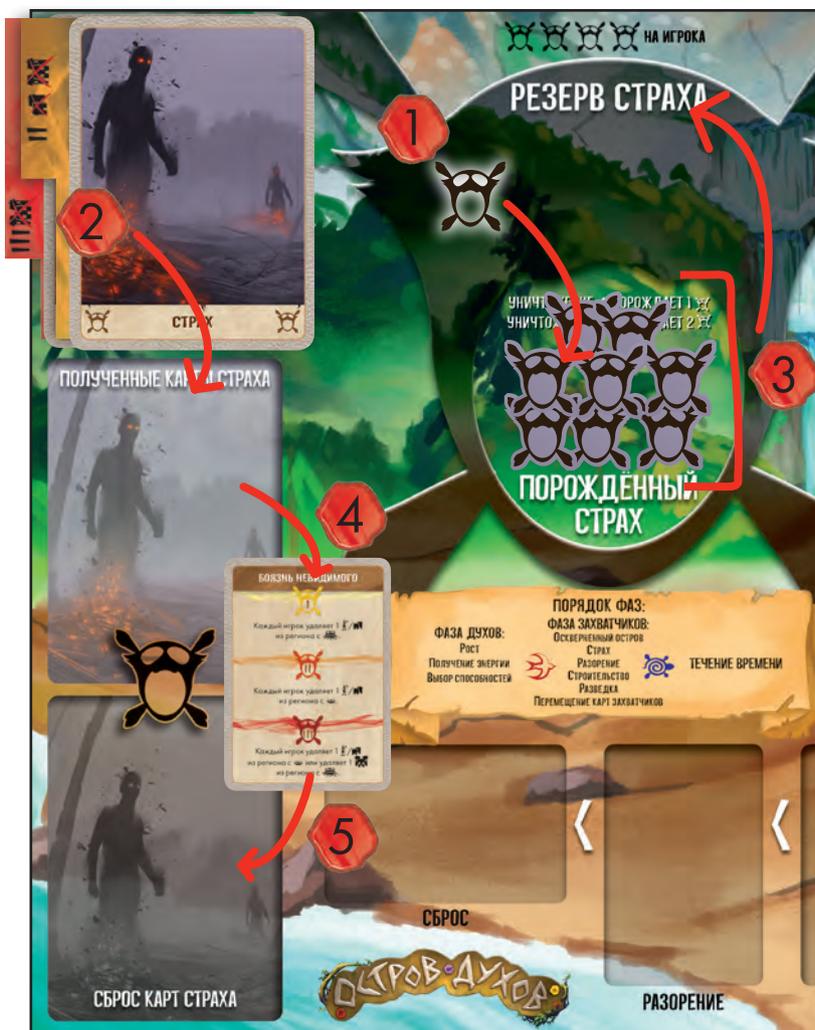
Захватчики начинают игру на степени ужаса I. Они не боятся острова и, вполне возможно, даже не слышали о его духах. Для победы вам необходимо целиком очистить остров от захватчиков. По мере получения карт страха (см. «Страх и ужас» ниже) вы достигаете новых степеней ужаса, которые упростят условия победы.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

Вы проигрываете в одном из трёх случаев.

- **Слишком много скверны.** Если на остров перенесена последняя фишка с карты скверны, вы следуете указаниям на карте (обычно это поражение).
- **Уничтожение духа.** Если на острове не остаётся фишек присутствия какого-либо духа, вы проиграли.
- **Истёкшее время.** Если вы должны открыть карту из колоды захватчиков (чтобы выполнить разведку), а в ней не осталось карт, вы проиграли.

СТРАХ И УЖАС

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



Как только последний жетон страха перенесён (1), переместите верхнюю карту из колоды страха в область «Полученные карты страха» лицевой стороной вниз (2). Если в результате этого откроется разделитель степени ужаса, перенесите его в правую верхнюю часть поля захватчиков — накройте им текущую степень ужаса (степень ужаса I напечатана на самом поле). Перенесите жетоны страха обратно в резерв страха (3). Если после получения карты у вас ещё остались единицы страха, перенесите соответствующее количество жетонов страха из резерва в область «Порождённый страх».

Во время следующей фазы захватчиков карты из области «Полученные карты страха» перевернутся и их текст вступит в силу (см. с. 9) (4). Подобно способностям, эффекты страха действуют в течение хода, если только они тем или иным образом не изменят положение дел на игровом поле. Применив эффекты карты страха, переместите её в область «Сброс карт страха» (5).

Когда вы открываете новый разделитель степени ужаса, его условие победы вступает в силу **немедленно**, поэтому вы сразу же можете выиграть.

ПОЛЯ И РЕГИОНЫ

Игра проходит на острове, составленном из отдельных полей. Их количество равно количеству игроков (см. «Подготовка к игре» на с. 6). Каждое поле острова разделено на 8 пронумерованных регионов, по 2 региона каждого типа ландшафта (джунгли, горы, пустыня, болото). В большинстве случаев фишки взаимодействуют друг с другом в пределах одного региона.

Два региона считаются соседними, если граничат друг с другом, даже если они расположены на разных полях острова или соприкасаются лишь частично.

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

На обратной стороне полей острова изображены альтернативные поля. Вы сможете использовать их, когда освоитесь в игре (см. «Альтернативные поля» на с. 23).

ПРИСУТВИЕ И СВАТИЛИЩА

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

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

Святилище духа — это регион, в котором у этого духа более 1 фишки присутствия. Некоторые способности применяются только в регионах, где есть святилище.



СИМВОЛ ПРИСУТВИЯ



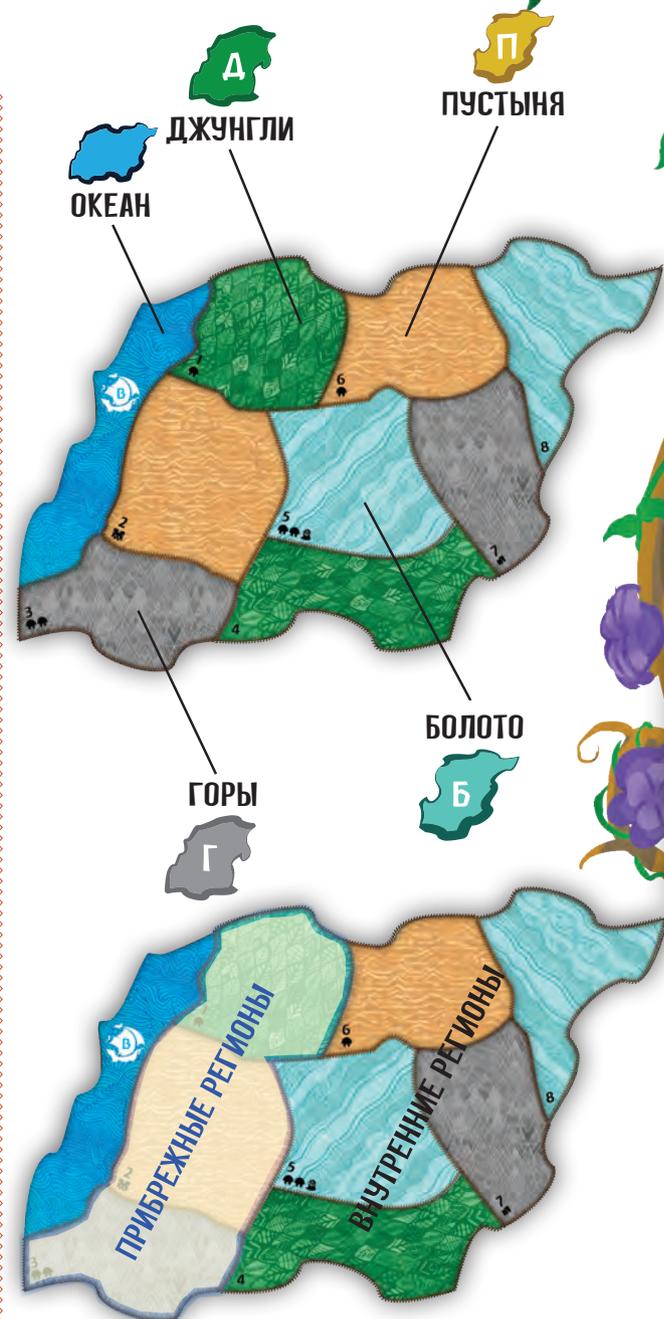
СИМВОЛ СВАТИЛИЩА

ЭНЕРГИЯ И ЧИСЛО РАЗЫГРЫВАЕМЫХ КАРТ

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

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

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



В левом верхнем углу карты указано, сколько энергии нужно потратить на её розыгрыш.



Энергию можно получить от эффекта роста и с верхней шкалы присутствия на планшете духа.

ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

ОБЩИЕ ЭФФЕКТЫ РОСТА



Добавьте 1 фишку присутствия на поле в пределах дальности 2 (не далее чем в 2 регионах от региона с вашим присутствием).



Получите 2 энергии (в дополнение к обычной энергии, получаемой на этом ходу).



Получите 1 карту способности (см. с. 18).

Получить карту способности



Верните на руку все разыгранные карты способности (из личной стопки сброса).

Вернуть карты

ПЕРЕРАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПРИСУТСТВИЯ

Возможно, это правило вам и не понадобится, но всякий раз, когда вы должны добавить 1 присутствие с планшета духа, вы можете вместо этого перенести свою фишку присутствия из любого региона острова. Это полезно, если у вас нет присутствия на планшете, но вам надо продолжать распространять своё влияние.

ФОРМУЛЫ СТИХИЙ

У природных способностей есть формулы стихий. Вы можете использовать эти способности, лишь обладая всеми необходимыми стихиями. При этом стихии не расходуются, вы просто проверяете их наличие.

Стихии от карт способностей не сохраняются на будущие ходы. Они доступны вам, пока такие карты в игре.

(См. «Формулы стихий» на с. 17.)

ДУХИ

У каждого духа есть:

- планшет духа с областью «Рост», шкалами присутствия и природными способностями;
- 4 уникальные карты способностей (в качестве примера см. с. 16).

СТРУКТУРА ПЛАНШЕТА ДУХА



1. **Имя духа.**
2. **Изображение духа.**
3. **Предыстория духа.**
4. **Подготовка к игре.** Размещение начальных фишек присутствия и прочие указания.
5. **Стиль игры и сложность.** Краткое описание стратегии игры за этого духа, сравнение его слабых и сильных сторон, а также диаграмма способностей.
6. **Особые свойства.** Изменение обычных правил для этого духа.
7. **Варианты роста.** Возможности духа по получению энергии, занятию новых регионов и изучению способностей. Выбирая вариант роста, дух выбирает целую секцию символов и применяет все их эффекты, если не указано иное. (См. «Общие эффекты роста» слева и «Этап роста» в описании фазы духов на с. 8.)
8. **Шкалы присутствия.** На каждом планшете духа имеются две шкалы присутствия. Верхняя отвечает за получаемую каждый ход энергию, а нижняя — число разыгрываемых карт. Перенос фишку присутствия на остров, вы сами выбираете, с какой шкалы её забрать, однако вы всегда забираете крайнюю левую фишку с выбранной шкалы. Каждый раз, когда вы убираете присутствие со шкалы, вам открываются новые возможности. Убирая присутствие с верхней шкалы, вы будете увеличивать количество получаемой энергии, а с нижней — увеличивать количество разыгрываемых карт способностей. Вы используете лишь наибольшее незакрытое число на каждой шкале (предшествовавшие числа не суммируются). Не забывайте, что уничтоженные фишки присутствия выходят из игры, а не возвращаются на планшет.
 - У некоторых духов есть такое деление шкалы, как «Вернуть 1 карту». Если оно у вас открыто, один раз в любой момент каждой фазы духов вы можете вернуть на руку 1 сброшенную карту способности. Это можно сделать даже в тот ход, на котором открылся символ. Это позволит вам реже прибегать к варианту роста с символом «Вернуть карты».
 - На шкалах некоторых духов есть бонусные стихии. Если такое деление у вас открыто, вы будете получать указанную стихию на каждый ход (см. «Получаемые стихии» на с. 16). Деление «Любая» приносит на каждый ход 1 стихию по вашему выбору. В разные ходы это могут быть разные стихии, однако, выбрав стихию на текущий ход, вы не можете изменить её до конца хода.
9. **Природные способности.** Бесплатные способности, используемые благодаря стихиям (подробнее о способностях см. на с. 16). Если не сказано иное, использование природной способности не расходует энергию и не считается розыгрышем карты. Как и все способности, природные способности по умолчанию применяются к одному выбранному региону или духу.

ЗАХВАТЧИКИ

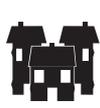
Захватчики колонизируют ваш остров. И хотя их экспансия не направлена против вас лично, их агрессия и методы освоения земель нарушают хрупкий природный баланс. Ваша цель — выдворить захватчиков, выполнив условие победы текущей степени ужаса. Чем сильнее вы запугаете колонизаторов, тем проще будет достичь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

Захватчики в регионе не взаимодействуют с даханами и фишками присутствия сами по себе. Они наносят вред, лишь выполняя действие разорения (см. «Разорение» на с. 9). У каждого типа захватчиков есть своё значение стойкости. Чтобы уничтожить захватчика, вы должны за один ход нанести ему число урона, которое больше или равно его значению стойкости. Некоторые эффекты позволяют уничтожать захватчиков без учёта урона и стойкости.

В игре три типа захватчиков: разведчики, поселения и города. Регион, содержащий любое количество захватчиков любых типов, считается регионом с захватчиками. Количество захватчиков не ограничено числом их фишек. В редком случае, если они закончились, используйте жетоны энергии в качестве маркеров «ещё 1 фишка такого же типа» или «ещё 3 фишки такого же типа».

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

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

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

Уничтожение поселений и городов снижает боевой дух захватчиков. Уничтожение поселения порождает 1 страх, а уничтожение города — 2 страха. (См. «Страх и ужас» на с. 12.)

СКВЕРНА

Захватчики медленно, но неуклонно оскверняют остров. Совсем избежать скверны невозможно (к примеру, ущерб от лесных пожаров), но избыточная скверна грозит навсегда изменить остров. Когда в ходе игры вы добавляете скверну на остров, берите её с карты скверны (которая начинает игру стороной «Первозданный остров» вверх) или из области «Скверна» поля захватчиков, если вы играете без карты скверны. Удаляя скверну с острова, возвращайте её на карту скверны. Если на карте закончились фишки скверны, следуйте указаниям на карте: вы либо проигрываете, либо переворачиваете карту и делаете то, что на ней сказано. Перевернутая карта скверны уже не переворачивается обратно — острову понадобится немало времени, чтобы очиститься от скверны и вернуться к первоначальному виду.

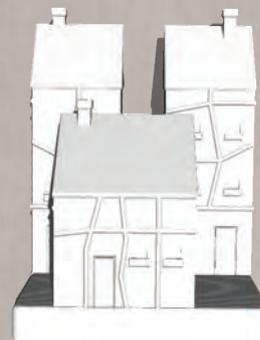
После подготовки к игре всякий раз, когда вы добавляете скверну в регион (включая распространение скверны), может произойти следующее.

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

(См. примеры разорения на с. 11.)

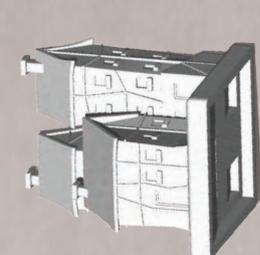
ОТСЛЕЖИВАНИЕ УРОНА

Фишки поселений и городов сделаны так, чтобы вы всегда видели, сколько ещё урона им нужно нанести для уничтожения.

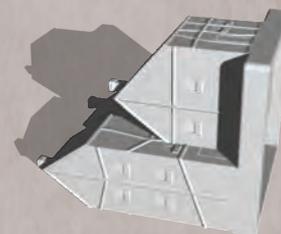


ГОРОДА (стойкость 3)

Городу нужно нанести 3 урона, чтобы уничтожить. Об этом напоминают 3 домика на фишке, когда она стоит вертикально.



Этот город получил 1 урон (осталось ещё 2 урона, и он будет уничтожен). Его фишка кладётся набок двумя домиками вверх.

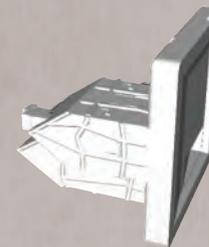


Этот город получил 2 урона (осталось ещё 1 урон, и он будет уничтожен). Его фишка кладётся набок одним домиком вверх.



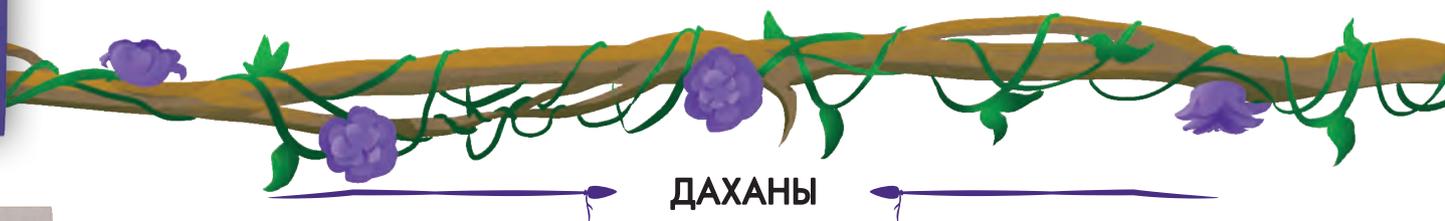
ПОСЕЛЕНИЯ (стойкость 2)

Поселению нужно нанести 2 урона, чтобы уничтожить. На фишке показаны 2 домика, напоминающие об этом.



Поселение получило 1 урон (осталось ещё 1 урон, и оно будет уничтожено). Его фишка кладётся набок.

Когда захватчик получает урон, который больше или равен его стойкости, этот захватчик уничтожен. Уберите его в запас. Если это был город, вы порождаете 2 страха, а если поселение — 1. В конце каждого хода (в фазе течения времени) стойкость восстанавливается и все фишки ставятся вертикально.



ДАХАНЫ

ОТСЛЕЖИВАНИЕ УРОНА



ДАХАН (стойкость 2)

Дахану нужно нанести 2 урона, чтобы уничтожить.



Этот дахан получил 1 урон (остался ещё 1 урон, и он будет уничтожен). Его фишка превращается.

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

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

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

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



СПОСОБНОСТИ

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

СТРУКТУРА СПОСОБНОСТЕЙ

- Энергия, которая тратится на розыгрыш (только у карт способностей).**
- Название.**
- Получаемые стихии (только у карт способностей).** Всего в игре 8 стихий: солнце, луна, огонь, воздух, вода, земля, флора и фауна. Разыграв карту способности, вы получаете указанные на ней стихии. У некоторых способностей есть дополнительные эффекты, применяющиеся, если вы обладаете определёнными стихиями (см. п. 8 на следующей странице). Стихии не сохраняются в конце хода. Вы получаете стихии в момент оплаты стоимости розыгрыша карты вне зависимости от того, какая это способность: быстрая или медленная. Вы теряете стихии, когда карта с ними покидает игру (обычно в фазе течения времени).
- Скорость.** Быстрые способности (↻) применяются перед фазой захватчиков, а медленные (🌀) — после неё. Дополнительной подсказкой о скорости карт способностей служит красное или синее кольцо, в которое обведена их стоимость.
- Дальность.** Показывает, на каком расстоянии от вашей фишки присутствия должен находиться регион, к которому применяется способность. Это максимальное расстояние; вы всегда можете выбрать регион ближе. Если дальность равна 0, то подразумевается регион с вашим присутствием. На некоторых способностях указан (слева от символа дальности) конкретный источник расчёта дальности: например, святилище или тип ландшафта.
- Цель.** Показывает, в регионе какого типа можно применить способность. Большинство способностей позволяет выбрать любой регион, но некоторые ограничены конкретным типом ландшафта или фишками, которые находятся в регионе. Также некоторые способности действуют только на прибрежные или внутренние регионы. По умолчанию целью выбирается 1 регион. Некоторые способности обязывают выбрать целью не регион, а духа (см. «Выбор цели» на с. 32).
- Эффекты (только у карт способностей).** Все эффекты применяются только к одному выбранному региону, если не сказано иное. Например, «уничтожьте все 🏠» означает «уничтожьте все поселения в выбранном регионе». Применяйте эффекты в указанном порядке, пропуская всё, что нельзя выполнить. Эффекты, ничего не меняющие на поле (к примеру, «строительство не добавляет захватчиков в выбранный регион»), действуют только до конца хода.



8. **Формулы стихий.** Дополнительные эффекты, которые можно применить, только если на текущем ходу у духа есть определённые стихии (см. п. 3 на прошлой странице). Требуемые стихии не тратятся; для формул стихий достаточно, чтобы они просто были в игре. Например, если у духа есть 2 воды, их можно использовать во всех формулах с водой. Вы всегда можете использовать способность, если для неё требуется меньше стихий, чем у вас есть. Применяйте основной эффект способности и все эффекты от формул стихий, которые у вас есть, сверху вниз.

- **Исключение.** Если в эффекте формулы сказано «вместо этого», то он заменяет выше-описанное.

БАЗОВЫЙ ПРИНЦИП: ДЕЛАЙТЕ СТОЛЬКО, СКОЛЬКО МОЖНО

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

БАЗОВЫЙ ПРИНЦИП: ВЫ НЕ ОБЯЗАНЫ ИСПОЛЬЗОВАТЬ СПОСОБНОСТЬ

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

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

БАЗОВЫЙ ПРИНЦИП: ОДИН РЕГИОН, ОДИН ХОД, ОДНО ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Если в тексте способности не указано иное, то:

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

ВРЕМЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ

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



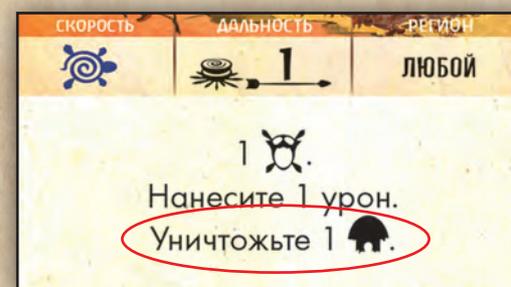
ЖЕТОНЫ ВРЕМЕННЫХ ЭФФЕКТОВ

СТИХИИ

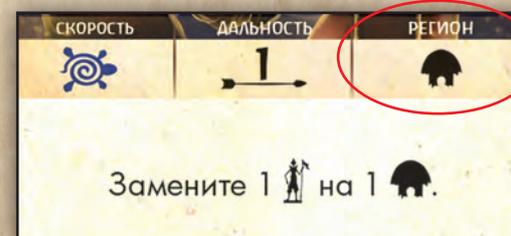
- Солнце.** День, свет, тепло, господство, управление, постоянство.
- Луна.** Ночь, цикличность, темнота, сны, трансформация.
- Огонь.** Напряжение, злость, разрушение, страсть, насильственные перемены.
- Воздух.** Ветер, небо, звук, расстояние, скорость, плутовство, намерения.
- Вода.** Река, течение,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

ДЕЛАЙТЕ СТОЛЬКО, СКОЛЬКО МОЖНО

Вы можете разыграть карту способности, даже если не имеете возможности применить все её эффекты. Например, даже если на карте написано:



вы не обязаны выбирать целью регион с даханом. В противном случае это было бы отмечено в графе «Регион», как, например, здесь:



КАКУЮ КАРТУ СПОСОБНОСТИ МОЖНО ЗАБЫТЬ?

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

НАНЕСЕНИЕ УРОНА ЗАХВАТЧИКАМ

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

ЖЕТОНЫ УРОНА?

В игре нет жетонов для отслеживания урона. Вместо этого полученный урон отображается самими фишками.

(См. «Отслеживание урона» на с. 15 и 16.)

СТРАХ ОТ РАЗРУШЕНИЯ

Всякий раз, когда вы уничтожаете поселение или город (нанеся урон или иным способом), это пугает захватчиков. Уничтожение каждого города порождает 2 страха, а поселения — 1 страх (в дополнение к страху, который может породить используемая способность).

Если вы удаляете или заменяете поселение или город, то само по себе это не порождает страх.

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ СПОСОБНОСТЕЙ

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

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

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

Если вы играете с картами изучения способностей, то вместо того, чтобы брать 4 карты и выбирать одну из них, просто берите следующую карту из списка. (См. «Первая партия» на с. 3.)

ЭФФЕКТЫ СПОСОБНОСТЕЙ И СТРАХА

УРОН, ЗАМЕНА, УНИЧТОЖЕНИЕ, УДАЛЕНИЕ

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

Всякий раз, когда в тексте способности или иного эффекта говорится об уроне, то по умолчанию подразумевается урон захватчикам. Нанося урон, вы наносите его любым захватчикам в выбранном регионе, разделяя его между ними так, как считаете нужным. Если захватчик получает урон, который больше или равен его стойкости (см. «Захватчики» на с. 15), он сразу же уничтожается. Урон от разных способностей суммируется. В конце хода выжившие захватчики восстанавливают стойкость (фишки ставятся вертикально).

ЗАЩИТА

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



«ЗАЩИТНАЯ» СТОРОНА ЖЕТОНОВ ВРЕМЕННЫХ ЭФФЕКТОВ

УДАЛЕНИЕ СКВЕРНЫ

Удаляя скверну с острова, возвращайте её на карту скверны. Карта скверны, выложенная стороной «Осквернённый остров» вверх, уже не перевернётся обратно, сколько бы скверны вы на неё ни вернули.

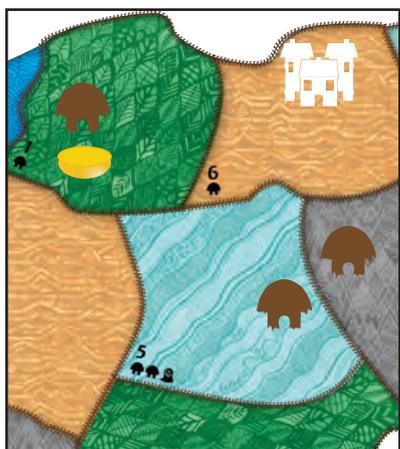
ПРИВЛЕЧЬ И ВЫТОЛКНУТЬ

Некоторые способности предписывают **привлечь фишки в выбранный регион** (например, «привлеките 1 🏠» или «привлеките 3 🏠 или меньше»). Под этим понимается «переместите указанные фишки в выбранный регион из 1 или нескольких соседних регионов». Вы можете привлечь фишки только из регионов по соседству с выбранным; увеличение дальности способности не влияет на дальность привлечения.

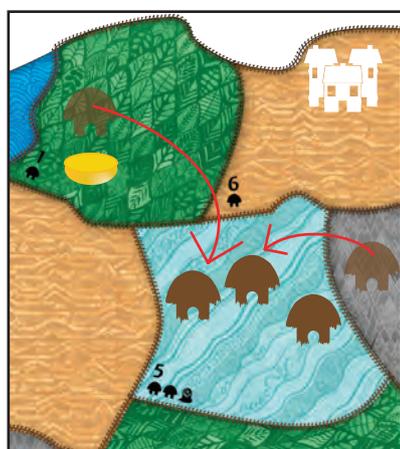
Другие способности позволяют **вытолкнуть фишки из выбранного региона** (например, «вытолкните 1 🏠» или «вытолкните 3 🏠 или меньше»). Это действие прямо противоположно привлечению и означает «переместите указанные фишки из выбранного региона в 1 или несколько соседних регионов». Вы можете вытолкнуть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

ПРИМЕРЫ ПРИВЛЕЧЕНИЯ И ВЫТАЛКИВАНИЯ

ПРИВЛЕЧЕНИЕ

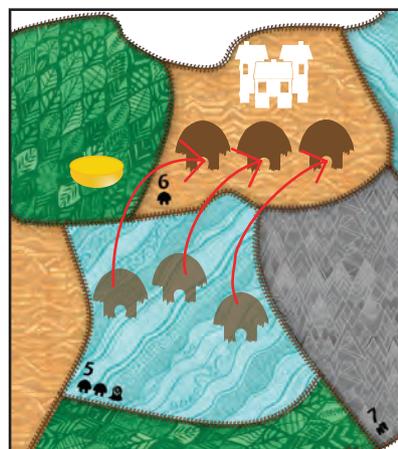


Захватчики готовятся разорить пустыни на следующем ходу. Духи хотели бы, чтобы находящиеся поблизости даханы контратаковали город в регионе № 6.



Используя карту «Призыв к переселению», жёлтый дух привлекает 2 даханы из соседних регионов в выбранный регион № 5.

ВЫТАЛКИВАНИЕ



Затем дух использует второй эффект той же карты и выталкивает 3 даханы из выбранного региона № 5 в регион № 6. Теперь во время разорения город уничтожит 1 дахана и добавит в регион 1 скверну, но зато другие два дахана контратакуют и уничтожат город.

ПОВТОР

Повтор способности позволяет вам применить её эффекты ещё раз. Вы не получаете второй набор стихий от этой же карты способности (вы получаете стихии за розыгрыш карты, а не за применение её эффектов), и повтор не может вызвать цепочку повторов (игнорируйте все эффекты повтора у повторённой способности). Повторённая способность сохраняет свой быстрый или медленный статус. Есть ещё несколько нюансов.

- Модификации способности распространяются и на её повторное использование. Например, если игрок сделал способность быстрой или увеличил её дальность, то всё это будет действовать и при повторе.
- Вы можете принять иные решения при повторе способности.
- Если эффект повтора уточняет, где его нужно применить, следуйте этим указаниям (вместо обычного учёта дальности и цели). В противном случае вы выбираете любой подходящий регион по обычным правилам, включая тот же самый регион, что и при первом использовании способности.
- Повтор карты способности **не считается** розыгрышем новой карты (это важно, например, для «Дара несокрушимости»). Повтор карты способности **считается** использованием новой способности (это важно, например, для Властителя Снов и Кошмаров).

ПРИМЕР КАРТЫ С ЭФФЕКТАМИ ПРИВЛЕЧЕНИЯ И ВЫТАЛКИВАНИЯ



ОЙ-ОЙ!

Вы неожиданно осознали, что последние четыре хода применяли эффект карты способности к регионам, которые не могли стать её целью. Что делать?

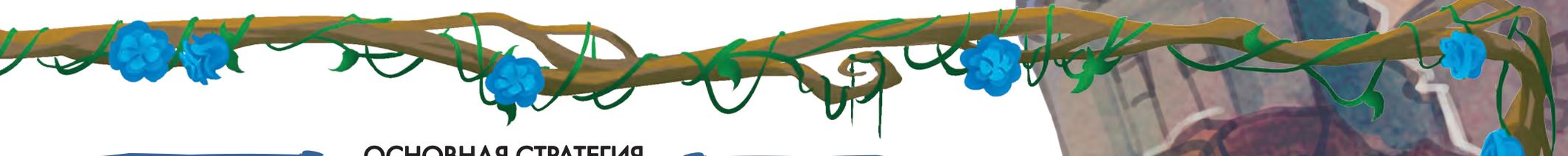
Если кратко: не берите в голову.

Скорее всего, в первой и даже во второй партии вы будете допускать небольшие ошибки то тут, то там. Но вряд ли это «сломает» игру, она просто станет чуть сложнее или легче.

До тех пор пока игроки получают удовольствие от процесса, всё в порядке. Не стоит переигрывать какие-то события и пытаться что-то исправить. Просто запомните, как надо делать правильно, и делайте так впредь.

УСКОРЕНИЕ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

- Разыгрывая карты способностей, кладите на них требуемую энергию. Это поможет отслеживать, за что вы уже заплатили.
- Применив эффекты карты способности, сдвиньте её вверх или поверните боком, чтобы видеть, что вы ею уже воспользовались. Не сбрасывайте карту до конца хода, ведь вам могут понадобиться её стихии.
- Если эффект карты страха влияет на действие захватчиков (например, «защита 2 во всех регионах»), кладите карту страха поверх соответствующей карты действия захватчиков, чтобы не забыть об этом эффекте.
- На каждом поле острова по 2 региона каждого типа ландшафта. Помните об этом, и тогда вам будет проще находить нужные регионы.
- Доверьте кому-то одному выполнять действия захватчиков, чтобы не получилось, что они где-то сделают 2 разорения, строительства или разведки. В некоторых игровых группах участники выполняют действия захватчиков каждый на своём начальном поле острова. Это помогает новичкам быстрее понять, чего ждать от захватчиков.
- Во время подготовки к игре, когда вы поместили скверну на остров и карту скверны, уберите оставшиеся фишки скверны в коробку. Так во время игры вы точно возьмёте скверну из нужного источника и перенесёте её туда, куда нужно. Проще один раз дотянуться до коробки, когда остров станет осквернённым.
- Координируя действия с другими духами, старайтесь не держать в голове каждую связанную с ними мелочь. Будет куда продуктивнее сосредоточиться на целях, а в детали вникать, только когда это будет необходимо.
- Некоторые любят играть, тщательно планируя и просчитывая каждый ход. Другие предпочитают более динамичный стиль в духе «и так сойдёт!». Игра приносит удовольствие при первом, втором и даже некоем среднем подходах. Однако применять оба подхода сразу было бы неправильно. Старайтесь, чтобы все участники играли в одном ритме. (См. также «Вихрь войны» на с. 8.)



ОСНОВНАЯ СТРАТЕГИЯ

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

БОРЬБА С ЗАХВАТЧИКАМИ

- Уничтожайте или перемещайте разведчиков до того, как они затеют строительство. Этим эффективным способом вы помешаете их распространению.
- Уничтожайте захватчиков до того, как они начнут разорение. Так они не навредят регионам и даханам.
- Как только захватчики выполняют разведку на определённом типе ландшафта, вы будете точно знать, где они возведут постройки на следующем ходу и где устроят разорение ходом после. Учитывайте это при выборе медленных способностей.
- Сосредоточьтесь на типах регионов, где вскоре начнётся строительство или разорение. Это ваши главные угрозы.

КУДА ПОМЕЩАТЬ ПРИСУТВИЕ/СВЯТИЛИЩЕ

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

КУДА ПЕРЕМЕЩАТЬ ДАХАНОВ

- Туда, где есть захватчики, но их мало. Многие эффекты страха выкуривают захватчиков из регионов с даханами и призывают даханов к оружию. А если захватчики захотят разорить эти регионы, выжившие даханы нанесут им ответный удар.
- Прочь из регионов с засильем захватчиков. Если вы видите, что скорое разорение истребит даханов, спасите их, выведя из региона.

ПРОЧЕЕ

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



ИГРА СЛИШКОМ СЛОЖНА?

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

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

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

РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Игра в одиночку во многом напоминает обычную. Она проходит на одном поле острова. Её главное отличие: вы можете применять способности, цель которых — «другой дух», на себя. Впрочем, вы не получаете дополнительные бонусы способностей, дающие большую награду, если они применяются к другому духу (например, таких как «Дар неизменности» и «Дар стихий»). Учтите, что в этом режиме больше случайностей и рядом не будет товарищей, компенсирующих слабые стороны вашего духа.

ПЛАНШЕТЫ ПРОТИВНИКОВ

КОРОЛЕВСТВО БРАНДЕНБУРГ-ПРУССИЯ		
Дополнительное условие поражения Нет.	Эскалация на этапе II Стремительное завоевание. На каждом поле с добавьте 1 в регион без .	
Уровень	Карты страха	Игровые эффекты (суммируются)
1	9 (3/3/3)	Быстрый старт. При подготовке к игре добавьте 1 в регион № 3 каждого поля.
2	9 (3/3/3)	Нашествие колонизаторов. При подготовке колоды захватчиков поместите 1 из карт этапа III между картами этапов I и II. (Новый порядок карт: 111-3-2222-3333)
3	10 (3/4/3)	Напик. При подготовке колоды захватчиков удалите 1 карту этапа I. (Новый порядок карт: 11-3-2222-3333)
4	11 (4/4/3)	Агрессивное наступление. При подготовке колоды захватчиков удалите 1 карту этапа II. (Новый порядок карт: 11-3-222-3333.)
5	11 (4/4/3)	Безжалостный напик. При подготовке колоды захватчиков удалите 1 карту этапа I. (Новый порядок карт: 1-3-222-3333.)
6	12 (4/4/4)	Ужасающий напик. При подготовке колоды захватчиков удалите последнюю оставшуюся карту этапа I. (Новый порядок карт: 3-222-3333.)

КОРОЛЕВСТВО АНГЛИЯ		
Дополнительное условие поражения Величественная столица. Если в одном регионе оказывается 7 или больше, захватчики побеждают.	Эскалация на этапе II Строительный бум. На каждом поле с выполните строительство в регионе с наибольшим количеством .	
Уровень	Карты страха	Игровые эффекты (суммируются)
1	10 (3/4/3)	Раздача земель подданным. Действия строительства затрагивают регионы без захватчиков, если перед строительством те соседствуют хотя бы с 2 .
2	11 (4/4/3)	Преступники и бунтовщики. При подготовке к игре добавьте на каждое поле: 1 в регион № 2 и 1 в регион № 1. Высокая иммиграция I. Поместите жетон «Высокая иммиграция» на поле захватчиков слева от области «Разорение». Захватчики выполняют это действие строительства в каждой фазе захватчиков перед разорением. Карты сдвигаются на этот жетон из области «Разорение», а отсюда — в сброс. Уберите этот жетон, когда на него сдвигается карта этапа II; эта карта сразу же попадает в сброс.
3	13 (4/5/4)	Высокая иммиграция II. Жетон высокой иммиграции не убирается с поля до конца игры.
4	14 (4/5/5)	Местная автономия. и имеют +1 к стойкости.
5	14 (4/5/5)	Стойкие убеждения. При подготовке к игре добавьте в резерв страха 1 дополнительное за каждого игрока. В каждой фазе захватчиков, в которой вы не применяете эффекты карт страха, выполните действие строительства с жетоном «Высокая иммиграция» дважды. (Этот эффект не действует, если в дополнительной области строительства нет карты.)
6	13 (4/5/4)	

КОРОЛЕВСТВО ШВЕЦИЯ		
Дополнительное условие поражения Нет.	Эскалация на этапе II Ассимиляция. После того как захватчики выполнят разведку во всех регионах в этой фазе: если в регионе столько же захватчиков, сколько (или больше), замените 1 на 1 .	
Уровень	Карты страха	Игровые эффекты (суммируются)
1	9 (3/3/3)	Добыча полезных ископаемых. Если захватчики наносят хотя бы 6 урона региону во время разорения, добавляйте ещё 1 . Дополнительная не уничтожает и не приводит к распространению.
2	10 (3/4/3)	Перенаселённость империи. При подготовке к игре добавьте 1 в регион № 4 каждого поля. На полях, где в регионе № 4 начинается игра фишка , перенесите эту в регион № 5.
3	10 (3/4/3)	Отличная сталь для инструментов и ружей. наносит 3 урона, а — 5 урона.
4	11 (3/4/4)	Королевская поддержка. При подготовке к игре после добавления всех других захватчиков сбросьте верхнюю карту колоды захватчиков. На каждом поле: добавьте 1 в регион с указанной местностью и с наименьшим количеством захватчиков.
5	12 (4/4/4)	Обилие шахт. Если разорение добавляет в регион хотя бы 1 , также добавляйте 1 в соседний регион без . Распространение не вызывает этот эффект.
6	13 (4/4/5)	Геологическая разведка. При подготовке к игре добавьте 1 и 1 в регион № 8 каждого поля. Это берётся из коробки, а не с карты скверны.

ПРОТИВНИКИ

Противники — это конкретные колониционные державы из мира игры «Остров Духов». Играть с противником необязательно, но это добавляет дополнительную глубину и тактику. Выбрать противника нужно ещё до подготовки к игре, поскольку некоторые из них меняют подготовку.

На планшете противника описан эффект эскалации, применяющийся при появлении символа на картах захватчиков этапа II (см. с. 10). Некоторые противники добавляют новые условия поражения. Эти два правила действуют всегда, немного повышая сложность игры. Они называются **базовым уровнем**. Помимо них, у каждого противника есть несколько дополнительных уровней (отмечены числом в левой части таблицы на планшете противника), ещё больше повышающих сложность игры. Все их эффекты суммируются. Например, если вы играете с противником уровня 3, вы также применяете эффекты его уровней 1 и 2. Некоторые противники видоизменяют действия захватчиков. Чтобы не забыть об этих изменениях, выкладывайте жетоны противников, входящие в состав игры, ниже областей соответствующих действий на поле захватчиков. В таблице на с. 28 показано, как влияют уровни противников на сложность игры.

КАРТЫ СТРАХА

С увеличением сложности достичь высшей степени ужаса становится труднее. Каждый уровень противника определяет, сколько карт замешивается в верхнюю, среднюю и нижнюю стопку карт колоды страха.

КОРОЛЕВСТВО БРАНДЕНБУРГ-ПРУССИЯ

- Отлично подходит в качестве дебютного противника. Добавляет минимум новых правил и в основном изменяет подготовку к игре.
- Игра проходит довольно динамично: захватчики действуют быстро и слаженно, а карты с 2 типами регионов появляются быстрее, чем духи успевают к ним подготовиться.
- Этот противник **ощутимо сложнее** для духов, которым требуется время на развитие.

КОРОЛЕВСТВО АНГЛИЯ

- Постройки, постройки, постройки... Из Англии отплывает так много людей, что неизведанные земли быстро становятся её колониями. Англичане не так быстры, но их границы будут неуклонно расширяться. На этапе II они покажут себя во всей красе, когда будут пытаться возвести столицу.
- Этот противник **ощутимо легче** для духов, умеющих сносить поселения (например, для Стремительного Удара Молнии).
- Этот противник **ощутимо сложнее** для духов, ориентированных на предотвращение строительства за счёт перемещения или уничтожения разведчиков (например, для Дрожащей Подобно Пламени Тени).

КОРОЛЕВСТВО ШВЕЦИЯ

- Передовые методы ведения войны, большая численность населения и заинтересованность в освоении земель и добыче полезных ископаемых делают разорения шведов крайне опасными. Политика короны поощряет ассимиляцию даханов, однако это даёт плоды только при большом скоплении захватчиков.
- Этот противник **ощутимо легче** для духов, умеющих предотвращать разорения (например, для Роста Буйной Зелени и Живой Силы Земли).
- Замечание о подготовке к игре.** Швеция может добавить скверну во время подготовки к игре. Эта скверна не распространяется и не уничтожает присутствие духов.

СЦЕНАРИИ

Сценарии меняют ситуацию, в которой оказались духи, а также их возможности. Помимо изменения правил, они могут добавить дополнительные условия победы или внести коррективы в их обычные условия. В правом верхнем углу планшетов сценариев указано число, определяющее их сложность по шкале от 0 (нет изменений) до 10 (безумно трудно).

Играть со сценариями необязательно. Вы можете включить в игру противника и сценарий одновременно или только что-то одно. Если планшет противника и сценария противоречат друг другу, приоритет за сценарием.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПОЛЯ

На обратной стороне полей острова изображены альтернативные поля с более правдоподобным ландшафтом. Главная особенность обычных полей в их сбалансированности. Особенность альтернативных полей — в их реалистичности (одинаковые регионы расположены рядом, болота находятся с наветренной стороны гор и т. д.).

Альтернативные поля предназначены для опытных игроков, поскольку различить на них типы ландшафта труднее, а внесённые изменения усложняют игру (на поле больше регионов, типы ландшафтов объединены, в начале игры больше захватчиков и т. п.).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ С АЛЬТЕРНАТИВНЫМИ ПОЛЯМИ

Альтернативные поля всегда стыкуются одинаково. Вы можете использовать любые из них, однако по географическим соображениям используйте следующие в зависимости от количества игроков.

- **1 игрок:** используйте северо-восток.
- **2 игрока:** используйте запад и восток, стыкуя их сторонами, противоположными океану.
- **3 игрока:** используйте запад и восток, как в варианте выше, а сверху востока присоедините северо-восток.
- **4 игрока:** используйте запад, восток, северо-восток и северо-запад (см. справа).

Некоторые регионы немного выступают за границы своих полей на соседние поля. Считается, что регион присутствует на том поле, на котором находится его номер и символы подготовки к игре. Игнорируйте все неприсоединённые фрагменты регионов, они не участвуют в игре.

В некоторых регионах есть символы жетонов из дополнения. Игнорируйте их, если играете без дополнения. Изображения духов, рек и пожаров никак не влияют на процесс игры, они здесь просто для красоты.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Если вы хотите подсчитать очки (чтобы сравнить результат с результатами прошлых партий), предлагаем следующие способы.

- **Победа.** Число очков = $5 \times \text{сложность} + 10$ (бонус за победу) + $2 \times \text{число карт захватчиков, оставшихся в колоде}$.
- **Поражение.** Число очков = $2 \times \text{сложность} + 1 \times \text{число карт захватчиков не в колоде}$ (в сбросе и в областях действий захватчиков).
- **Победа или поражение.** +1 за каждые X выживших даханов и -1 за каждые X скверны на острове, где X — количество игроков.

ПЛАНШЕТ СЦЕНАРИЯ



ОСТРОВ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ



ОСТРОВ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ



ОСТРОВ ДЛЯ 4 ИГРОКОВ



ПРЕДШЕСТВУЮЩИЕ СОБЫТИЯ

Мир «Острова Духов» напоминает прошлое нашего мира. Он не является точной копией нашей истории, но общественное устройство и уровень технологий у них схожи.

Европа не исключение. Её политические события развиваются иначе, однако привычки и взгляды людей сродни тем, что мы знаем из собственной истории. Европейцы — люди суеверные, это ясно по их культуре и традициям. Религиозные деятели тоже вносят свою лепту, рассказывая о добрых и злых силах, усиливая веру в сверхъестественное. Тем не менее нигде в Европе или в другом очаге цивилизации не найти говорящих каменных глыб или деревьев, самовольно бродящих по окрестностям.

Неудивительно, что захватчики не смогли понять остров Духов, высадившись на его берегах.

ОСТРОВ

Остров существовал задолго до появления людей. Но вопреки воспоминаниям духов-старожилов, восстановить его подлинную историю не представляется возможным. Ведь даже рассказы самых достойных из них изобилуют противоречиями и путаницей. При этом каждый клянётся, что так всё и было. Действительно ли Голос Глубочайшего Ущелья принёс себя в жертву? Или низвергся в поисках более величественной судьбы? Или же остался в виде какого-то оракула? Возможно, всё вместе. Для тех, что живёт вечно, время и события протекают иначе.

ДУХИ

Остров населён множеством не похожих друг на друга духов. Вихри колючего ветра, странные и едва различимые тени над спокойной водой, солнечные лучи, образующие бесконечно прекрасные узоры даже в мрачном сухостое. Большинство духов не сражается с захватчиками. Самые маленькие слишком слабы, а самые крупные слишком апатичны. К тому же, они настолько сильны, что ненароком могут уничтожить весь остров. Некоторые, такие как Безучастный Смотритель, не вмешиваются в дела людей по своим убеждениям. Но остальные не могут мириться. Не у каждой рожи и оврага есть свой дух, но ясно одно — духов на острове больше, чем даханов.

ДАХАНЫ

Даханы были первыми людьми, ступившими на остров Духов. Они попали сюда столетия назад, во времена, когда Голодная Хватка Океана не так часто рыскала вокруг острова. Предания даханов рассказывали о духах, и они подозревали, что на острове могут обитать некоторые из них, но даханы и подумать не могли, что их здесь окажется так много и что они будут показываться столь часто. Некоторые наиболее внушительные духи были даже ошибочно приняты за богов.

Земледелие и животноводство даханов принесло на остров скверну, что вызвало их конфликт с духами, прозванный Первой расплатой. Даханы быстро запросили пощады и вскоре согласились на условия духов: духи адаптируют растения и животных даханов, чтобы те меньше воздействовали на природу острова, а взамен даханы уменьшат свой фермерский пыл и будут во всём советоваться с духами. Так они все и стали жить в союзе — компромиссным, но не равноценным: люди зависели от духов и чувствовали себя им обязанными.

ВТОРАЯ РАСПЛАТА

Много поколений спустя произошла Вторая расплата, когда даханы выяснили, что их наставники и покровители не были с ними до конца честны. После неё баланс сил между даханами и духами выровнялся, но это уже совсем другая история. Достаточно сказать, что даханы больше не считают духов богами.

ЗАХВАТЧИКИ

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

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

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

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

ВЫ ДУХИ ОСТРОВА. СМОЖЕТЕ ЛИ ВЫ ЕГО СПАСТИ?



ЗНАЙ СВОЕГО ВРАГА



Вам может показаться, что вы и так знаете достаточно о своих противниках, однако стоит приглядеться, и вы заметите, что в мире «Острова Духов» их история несколько отличается от описанной в учебниках. На дворе 1700 г., и крупнейшие европейские державы сражаются за колонии по всему свету. В мире игры эти сражения происходят ещё более интенсивно, чем происходили в нашем, что приводит к появлению новых могущественных военно-морских сил.

КОРОЛЕВСТВО БРАНДЕНБУРГ-ПРУССИЯ И ФРИДРИХ II

Фридрих Вильгельм унаследовал герцогство Пруссию и маркграфство Бранденбург после смерти своего отца Георга Вильгельма в 1640 г. Отказавшись от неэффективной и непоследовательной внешней политики отца, он отстранился от польской правящей династии Васа и объединился со шведским королём Густавом Адольфом против католической Польши. Тройственный союз со Швецией, Россией и Бранденбургом-Пруссией привёл к поражению польско-литовской федерации в 1644 г., и её последовавший раздел более чем вдвое увеличил протяжённость прусских земель.

После этой победы Фридрих Вильгельм, великий курфюрст Бранденбурга, объявил себя Фридрихом I, королём Пруссии, и приступил к развитию присоединённых территорий. Он умер в 1688 г., оставив в наследство своему сыну Фридриху II единое прусское королевство и одну из сильнейших армий в Европе.

Фридрих II продолжил расширять границы Пруссии, не нарушая при этом континентальный баланс сил между Швецией, Россией, Францией и Габсбургами. Построив флот, новый король пытался догнать другие колониальные державы Европы и быстро внедрить ресурсы колоний в прусскую экономику.

КОРОЛЕВСТВО АНГЛИЯ

В 1562 г. королева Елизавета I вышла замуж за Роберта Дадли, сына герцога Нортумберлендского. Брак вызвал настоящий скандал в связи с крайне подозрительными обстоятельствами смерти первой жены Дадли. Несколько дворянских домов подняли мятеж, который удалось подавить лишь в 1564 г. Популярность Роберта I и Елизаветы I, правящих вместе, начала расти и увеличилась ещё больше в 1566 г., когда у них родился наследник Эдуард. Отразив попытки вторжения Испании и Шотландии в 1587 г., Англия стала одной из ведущих морских держав в Северной Атлантике. После смерти Роберта в 1588 г. и Елизаветы в 1603 г. на английский престол взошёл их сын Эдуард VII.

Религиозные войны, сотрясавшие континент в XVII веке, лишь едва коснулись Англии. После неудачной попытки вторжения во Францию в 1633 г. и военного конфликта с шотландцами в 1651 г. Англия сосредоточилась на усилении границы с Шотландией и наращивании флота.

Не имея возможности оказывать серьёзное влияние на политические события на континенте, запертая на юге Британии Англия стала одной из первых стран, отправившихся покорять Новый Свет. В своих заморских владениях она могла предложить подданным больше возможностей, чем у них были дома.

КОРОЛЕВСТВО ШВЕЦИЯ И ЭРИК XV

Одержав триумфальную победу в битве при Лютцене в 1632 г., король Густав Адольф повёл Швецию к новым викториям над армиями католиков, разгромив польско-литовскую федерацию и разделив её земли с Бранденбургом и Россией в 1644 г. После его смерти в 1651 г. королевство унаследовал его сын Густав III, прославившийся победой над Данией в серии кампаний 1657–1668 гг. и установлением полного военного превосходства в Балтийском море.

В 1683 г. престол перешёл к сыну Густава III Эрику, который стал восьмым королём Швеции из династии Васа. Дальнейшее расширение территории королевства было ограничено Россией на востоке и Священной Римской империей и Пруссией на юге, поэтому Эрик отправил флот на создание колоний по всему свету.

Поглощение бывших польских земель в восточной Прибалтике значительно увеличило численность населения Швеции. Но, несмотря на то, что славянские и другие нескандинавские народы внесли огромный вклад в развитие экономики и военной мощи державы, этот демографический сдвиг также стал причиной внутренних волнений, возникших в ответ на попытки правительства решить исторически трудную задачу интеграции многоэтнического общества. Желание получить новые природные ресурсы и желание отыскать своеобразную отдушину для бунтовщиков и политических агитаторов побудило Швецию заявить о себе как о колониальной державе.

ЕВРОПА

-1700-



А Т Л А Н Т И Ч Е С К И Й
О К Е А Н

Северное
море

Балтийское море

Бискайский
залив

Адриатическое море

Средиземное море

Северная Африка (Осм.)

ВЛИЯНИЕ ПРОТИВНИКОВ И СЦЕНАРИЕВ НА СЛОЖНОСТЬ

	СЦЕНАРИИ	КОРОЛЕВСТВО БРАНДЕНБУРГ-ПРУССИЯ	КОРОЛЕВСТВО АНГЛИЯ	КОРОЛЕВСТВО ШВЕЦИЯ
СЛОЖНОСТЬ 0 (НЕТ ИЗМЕНЕНИЙ)	БЛИЦ БОЙ ЗА СЕРДЦЕ ОСТРОВА			
СЛОЖНОСТЬ 1		БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ	БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ	БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ
СЛОЖНОСТЬ 2		УРОВЕНЬ 1		УРОВЕНЬ 1
СЛОЖНОСТЬ 3	РИТУАЛЫ УЖАСА		УРОВЕНЬ 1	УРОВЕНЬ 2
СЛОЖНОСТЬ 4	ВОССТАНИЕ ДАХАНОВ	УРОВЕНЬ 2	УРОВЕНЬ 2	
СЛОЖНОСТЬ 5				УРОВЕНЬ 3
СЛОЖНОСТЬ 6		УРОВЕНЬ 3	УРОВЕНЬ 3	УРОВЕНЬ 4
СЛОЖНОСТЬ 7		УРОВЕНЬ 4	УРОВЕНЬ 4	УРОВЕНЬ 5
СЛОЖНОСТЬ 8				УРОВЕНЬ 6
СЛОЖНОСТЬ 9		УРОВЕНЬ 5	УРОВЕНЬ 5	
СЛОЖНОСТЬ 10		УРОВЕНЬ 6	УРОВЕНЬ 6	

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АЛЬТЕРНАТИВНЫХ ПОЛЕЙ УВЕЛИЧИВАЕТ СЛОЖНОСТЬ ИГРЫ НА 3.

Обратите внимание, что величина сложности — это просто ориентир. Некоторые духи хуже или лучше противостоят тем или иным противникам и событиям сценариев. Комбинации противников и сценариев тоже могут по-разному влиять на сложность. Суммируйте сложность сценария и противника, чтобы получить грубую оценку их объединённой сложности.

Каждая единица сложности вносит свои заметные коррективы. Мы советуем повышать сложность на 1 в каждой новой партии. В крайнем случае на 2, если вы постоянно одерживаете сокрушительные победы (это когда карта скверны не переворачивается).

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик: Эрик Ройс
Развитие игры: Тед Вессенс
Главный редактор: Кристофер Бэдделл
Креативный директор: Адам Реботтаро
Руководящий художественный директор: Дженнифер Клоссон
Графический дизайн: Сэрей Хендерсон, Даррелл Лаудер
Иллюстрация на обложке: Джошуа Райт
Изображение лоз на обложке: Нолан Н. Нэссер
Скульптор: Хорхе Рамос
Редакторы: Брайан Блэнкстейн, Дилан Тёрстон, Тед Вессенс
Альтернативный историк: Пол Бендер

Отдельная благодарность моей жене Энн Кросс за долгие годы заботливой поддержки и Теду Вессенсу за долгие годы работы и предложений. «Остров Духов» не появился бы на свет без кого-либо из вас. — Эрик

Spirit Island is the property of Greater Than Games, LLC © 2019



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Выпускающий редактор: Валентин Матюша
Переводчик: Александр Петрунин
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Антон Русин
Корректор: Мария Шульгина
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов
 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. © 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 1.0 hobbyworld.ru

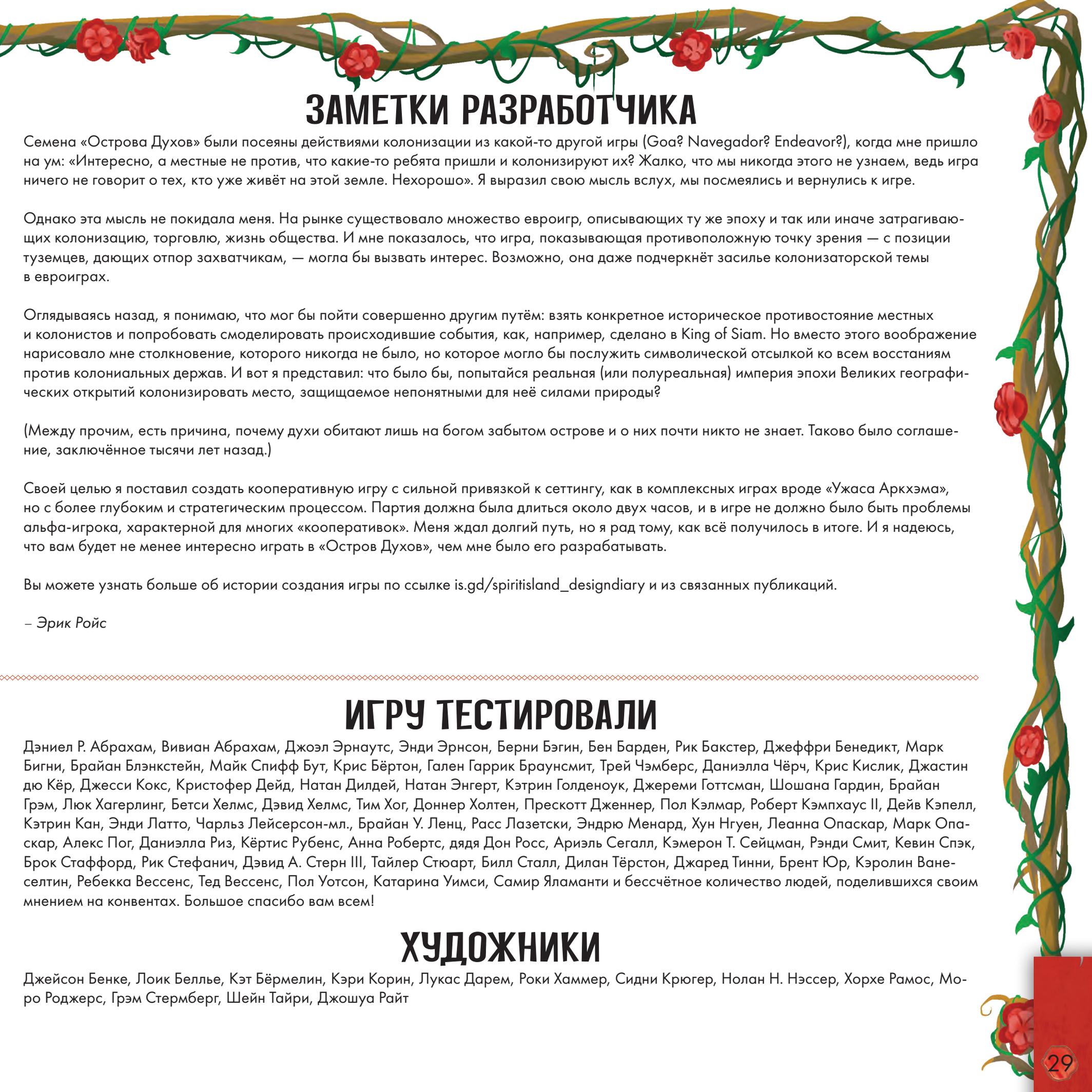


Играть интересно



Выпущено при поддержке CrowdRepublic.

Куратор игровых проектов CrowdRepublic: Алексей Бабайцев
crowdpublic.ru



ЗАМЕТКИ РАЗРАБОТЧИКА

Семена «Острова Духов» были посеяны действиями колонизации из какой-то другой игры (Goa? Navegador? Endeavor?), когда мне пришло на ум: «Интересно, а местные не против, что какие-то ребята пришли и колонизируют их? Жалко, что мы никогда этого не узнаем, ведь игра ничего не говорит о тех, кто уже живёт на этой земле. Нехорошо». Я выразил свою мысль вслух, мы посмеялись и вернулись к игре.

Однако эта мысль не покидала меня. На рынке существовало множество евроигр, описывающих ту же эпоху и так или иначе затрагивающих колонизацию, торговлю, жизнь общества. И мне показалось, что игра, показывающая противоположную точку зрения — с позиции туземцев, дающих отпор захватчикам, — могла бы вызвать интерес. Возможно, она даже подчеркнёт засилье колонизаторской темы в евроиграх.

Оглядываясь назад, я понимаю, что мог бы пойти совершенно другим путём: взять конкретное историческое противостояние местных и колонистов и попробовать смоделировать происходившие события, как, например, сделано в King of Siam. Но вместо этого воображение нарисовало мне столкновение, которого никогда не было, но которое могло бы послужить символической отсылкой ко всем восстаниям против колониальных держав. И вот я представил: что было бы, попытайся реальная (или полуреальная) империя эпохи Великих географических открытий колонизировать место, защищаемое непонятными для неё силами природы?

(Между прочим, есть причина, почему духи обитают лишь на богом забытом острове и о них почти никто не знает. Таково было соглашение, заключённое тысячи лет назад.)

Своей целью я поставил создать кооперативную игру с сильной привязкой к сеттингу, как в комплексных играх вроде «Ужаса Архэма», но с более глубоким и стратегическим процессом. Партия должна была длиться около двух часов, и в игре не должно было быть проблемы альфа-игрока, характерной для многих «кооперативок». Меня ждал долгий путь, но я рад тому, как всё получилось в итоге. И я надеюсь, что вам будет не менее интересно играть в «Остров Духов», чем мне было его разрабатывать.

Вы можете узнать больше об истории создания игры по ссылке is.gd/spiritisland_designdiary и из связанных публикаций.

– Эрик Ройс

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ

Дэниел Р. Абрахам, Вивиан Абрахам, Джоэл Эрнаутс, Энди Эрнсон, Берни Бэгин, Бен Барден, Рик Бакстер, Джеффри Бенедикт, Марк Бигни, Брайан Блэнкстейн, Майк Спифф Бут, Крис Бёртон, Гален Гаррик Браунсмит, Трей Чэмберс, Даниэлла Чёрч, Крис Кислик, Джастин дю Кёр, Джесси Кокс, Кристофер Дейд, Натан Дилдей, Натан Энгерт, Кэтрин Голденоук, Джереми Готтсман, Шошана Гардин, Брайан Грэм, Люк Хагерлинг, Бетси Хелмс, Дэвид Хелмс, Тим Хог, Доннер Холтен, Прескотт Дженнер, Пол Кэлмар, Роберт Кэмпхаус II, Дейв Кэпелл, Кэтрин Кан, Энди Латто, Чарльз Лейсерсон-мл., Брайан У. Ленц, Расс Лазетски, Эндрю Менард, Хун Нгуен, Леанна Опаскар, Марк Опаскар, Алекс Пог, Даниэлла Риз, Кёртис Рубенс, Анна Робертс, дядя Дон Росс, Ариэль Сегалл, Кэмерон Т. Сейцман, Рэнди Смит, Кевин Спэк, Брок Стаффорд, Рик Стефанич, Дэвид А. Стерн III, Тайлер Стюарт, Билл Сталл, Дилан Тёрстон, Джаред Тинни, Brent Юр, Кэролин Ванселтин, Ребекка Вессенс, Тед Вессенс, Пол Уотсон, Катарина Уимси, Самир Яламанти и бесчисленное количество людей, поделившихся своим мнением на конвентах. Большое спасибо вам всем!

ХУДОЖНИКИ

Джейсон Бенке, Лоик Беллье, Кэт Бёрмелин, Кэри Корин, Лукас Дарем, Роки Хаммер, Сидни Крюгер, Нолан Н. Нэссер, Хорхе Рамос, Морро Роджерс, Грэм Стермберг, Шейн Тайри, Джошуа Райт

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

Бонусная стихия. Стихия, изображённая на шкале присутствия. Если она не покрыта фишкой, то приносит стихию соответствующего типа (с. 14).

Ваш регион. Регион с вашим присутствием (с. 13).

Вернуть 1 карту. Взять на руку (и сделать вновь доступной) 1 карту способности из своей личной стопки сброса. Когда это действие на шкале присутствия открыто, вы можете выполнять его 1 раз за фазу духов, начиная с текущей (с. 14).

Вернуть карты. Взять на руку (и сделать вновь доступными) все карты способностей из своей личной стопки сброса (с. 14).

Внутренний регион. Регион, не соседствующий с океаном (с. 13).

Вытолкнуть. Переместить фишки из своего региона в 1 или несколько соседних регионов (с. 19).

Город (🏰). Один из типов захватчиков. Наносит 3 урона, его стойкость равна 3. Уничтожение города порождает 2 страха (с. 15).

Дальность. Параметр, который показывает, в пределах скольких регионов от вашего можно выбрать регион для применения эффекта или способности. Вы всегда можете выбрать более близкий регион, чем указано. Если не сказано иное, точкой отсчёта дальности служит регион с вашим присутствием (с. 16).

Дахан (👤). Фишка, символизирующая клан/селение местных островитян. Наносит 2 урона, его стойкость равна 2 (с. 16).

Действие захватчиков. Одна из трёх малоприятных вещей, которые проделывают захватчики во время фазы захватчиков: разорение, строительство или разведка (с. 9–11).

Забить карту способности. Лишиться карты способности с руки, из стопки сброса или из числа разыгранных карт. Положите забытую карту в сброс её колоды или под планшет духа, если это ваша уникальная способность (с. 18).

Заменить. Удалить одну фишку и добавить на её место другую (с. 18).

Захватчик. Город, поселение или разведчик (с. 9–11).

Защита. Оборона региона от сил захватчиков. Уменьшает урон, наносимый захватчиками региону и даханам, на указанную величину (с. 18).

Изучение способностей. Заданная последовательность получаемых духом карт способностей, заменяющая обычное правило «взять 4 карты из колоды и оставить 1». Используется лишь в первых, ознакомительных партиях (с. 3, 6).

Карта захватчиков. Карта из колоды захватчиков, показывающая, в регионах какого типа захватчики выполняют действие. Может относиться к этапу I, II или III (с. 6).

Карта скверны. Карта, на которой хранится ещё не добавившаяся на остров скверна. В начале игры выложена стороной «Первозданный остров» вверх, в процессе игры может перевернуться на сторону «Осквернённый остров» (с. 15).

Карта способности. Способность, представленная картой. Может быть великой, малой или уникальной (с. 16).

Карта страха. Карта из колоды страха, получаемая за планомерное устрашение захватчиков. Разделители степеней ужаса не считаются картами страха (с. 9, 12).

Ландшафт. Джунгли, горы, пустыня или болото. В каждом регионе 1 тип ландшафта (с. 13).

«Любая». Одна любая стихия, которую вы заново выбираете каждый ход. До начала следующего хода выбранная стихия не меняется (с. 14).

Океан. Место, откуда приплывают захватчики. Полоса океана на поле острова определяет, какие его регионы считаются прибрежными. Океан — это не регион (с. 13).

Осквернённый остров. Остров становится осквернённым, когда на поле перенесены все фишки скверны с лицевой стороны карты скверны. Игроки терпят поражение, если фишки скверны заканчиваются и на «осквернённой» стороне карты (с. 15).

Остров. Общая область, составленная из всех принимающих участие в игре полей островов (с. 6–7, 13).

Первозданный остров. В начале игры остров находится в первозданном виде. Он становится осквернённым, когда на карте скверны заканчивается скверна и карта переворачивается стороной «Осквернённый остров» вверх (с. 15).

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

Повторить. Использовать текстовые эффекты способности ещё раз. Это не приносит повторные стихии. Повтор не вызывает другие повторы (с. 19).

Поле захватчиков. Поле, на котором отслеживаются действия захватчиков и хранится колода захватчиков. Здесь же находится резерв страха, колода страха и область скверны, в которую выкладывается карта скверны при подготовке к игре (с. 6).

Поле острова. Фрагмент с частью острова. На обратной стороне изображено альтернативное поле, рассчитанное на опытных игроков (с. 6–7, 13).

Получить карту способности. В обычной игре возьмите 4 карты малых или великих способностей из колоды и оставьте себе одну. Если вы играете с картой изучения способностей, просто берите следующую карту из списка. Получив великую способность (любым способом), забудьте 1 карту способности (с. 3, 18).

Поселение (🏡). Один из типов захватчиков. Наносит 2 урона, его стойкость равна 2. Уничтожение поселения порождает 1 страх (с. 15).

Прибрежный регион. Регион, доступный для высадки захватчиков с кораблей. Находится по соседству с океаном (с. 13).

Привлечь. Переместить фишки в свой регион из 1 или нескольких соседних регионов (с. 19).

Природная способность. Способность с планшета духа (с. 14, 16).

Присутствие (☞). Фишка, показывающая, где обитает ваш дух (с. 13).

Противник. Колонизационная держава, завоёвывающая остров. Увеличивает сложность игры и изменяет некоторые правила (с. 22).

Разведка. Одно из действий захватчиков. Добавляет разведчиков в доступные регионы (с. 10).

Разведчик (👤). Один из типов захватчиков. Наносит 1 урон, его стойкость равна 1 (с. 15).

Разорение. Одно из действий захватчиков. Захватчики одновременно наносят урон региону и даханам. Затем выжившие даханы контратакуют (с. 9).

Распространение скверны. Добавляя скверну в регион со скверной, вы также должны добавить 1 скверну в 1 соседний регион (с. 15).



Регион с (даханами, захватчиками, скверной). Регион, в котором находится хотя бы 1 фишка (даханов, захватчиков, скверны).

Регион. Обведённая границей зона острова. (Океан не считается регионом.) Всякий раз, когда регион получает 2 урона или больше, в него добавляется 1 скверна (с. 13, 15).

Рост. Первая часть фазы духов. Позволяет поместить фишки присутствия на поле, получить способности и вернуть сброшенные карты способностей (с. 8, 14).

Святылище (☼). Регион, в котором у духа 2 или больше фишек присутствия (с. 13).

Скверна (☹). Фишка, символизирующая физический и духовный вред, нанесённый острову (с. 15).

Соседние регионы. Регионы, разделённые общей границей (с. 13).

Способность. Карта способности или природная способность (с. 16).

Степень ужаса. Величина от I до III, показывающая, как сильно запуганы захватчики. Определяет текущее условие победы (с. 12).

Стихия. Проявление природы, обычно получаемое благодаря карте способности. Позволяет использовать эффекты формул стихий (с. 16, 32).

Стойкость. Показатель того, сколько урона должен нанести захватчик или дахан, чтобы уничтожить ту или иную фишку (с. 15, 16).

Страх. Показатель испуга захватчиков. Переносит жетоны страха из резерва в область «Порождённый страх», приводит к получению карт страха (с. 12).

Строительство. Одно из действий захватчиков. Добавляет поселение или город (с. 10).

Сценарий. Ситуация, вводящая в игру новые правила и условия победы. Увеличивает сложность игры и изменяет её процесс (с. 23).

Тип региона. Указание на определённый регион. Может относиться к типу ландшафта, внутреннему/прибрежному статусу региона или указанию на то, что должно быть/отсутствовать в регионе, например, «регион с захватчиками» (с. 13, 16).

Удалить. Забрать что-либо с поля и вернуть в запас. Это не то же самое, что «уничтожить». Удаление захватчиков не порождает страх (с. 18).

Урон. Вред, причиняемый захватчиком, региону или даханам. Если карта не указывает, кому наносится урон, он наносится захватчиком. Чтобы уничтожить захватчика или дахана, нужно нанести ему урон, равный его стойкости. Нанесение 2 и более урона региону добавляет в него 1 скверну (с. 18).

Формулы стихий. Часть эффектов способности, применяемая при наличии у духа определённых стихий на этом ходу (с. 14).

«X или меньше». Понятие включает и 0. Выражение «3 или меньше» означает 0, 1, 2 или 3.

Цель. Регион или дух, к которому применяются эффекты способности (с. 16).

Число разыгрываемых карт. Максимально возможное количество карт способностей, которое может разыграть дух на каждом ходу. Определяется наибольшим незакрытым числом на нижней шкале присутствия (с. 14).

Энергия. Средство оплаты розыгрыша карт способностей. Непотраченная энергия переносится из хода в ход (с. 13).

Эффект страха. Эффект полученной карты страха (с. 12, 18).

Эффект эскалации (☠). Эффект, применяемый противником всякий раз, когда во время разведки на открывшейся карте захватчиков появляется символ флага. Символ присутствует только на картах этапа II (с. 10, 22).

Эффект. Текстовое указание карты или другого игрового компонента.

ОБЪЯСНЕНИЕ СИМВОЛОВ

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

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

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

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

 **Скверна.** Физический и духовный вред, причиняемый острову.

 **Страх.** Показатель испуга захватчиков. Переносит жетоны страха из резерва в область «Порождённый страх», приводит к получению карт страха.

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

 **Святылище.** Регион, где у духа не менее 2 фишек присутствия.

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

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

 Относится к разведчикам и поселениям.
«Вытолкнуть 2  / » означает вытолкнуть 2 , 2  или 1  и 1 .

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

ВЫБОР ЦЕЛИ

ЛЮБОЙ Цель — 1 любой регион.

 Цель — горы или болото.

ПРИБРЕЖНЫЙ Цель — регион, соседствующий с океаном.

ЛЮБОЙ  Цель — любой дух.

ВНУТРЕННИЙ Цель — регион, не соседствующий с океаном.

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

ЗАХВАТЧИКИ Цель — регион с захватчиками.

 Цель — регион с даханом.

~~**ЗАХВАТЧИКИ**~~ Цель — регион без захватчиков.

 Цель — регион со скверной.

~~~~ Цель — регион без скверны.

 Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем! Пишите свои вопросы на электронную почту yopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

ДАЛЬНОСТЬ

 Регион с вашим присутствием.

 В пределах дальности 1 от горы с вашим присутствием.

 В пределах дальности 2 от региона с вашим святилищем.

 Дальность увеличивается на 3 региона.

ШКАЛА ПРИСУТСТВИЯ

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

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

 **Вернуть 1 карту.** В каждой фазе духов можете вернуть на руку 1 свою сброшенную карту способности.

 **Бонусная стихия.** Если незакрыта, считается находящейся у вас.

ПОРЯДОК ХОДА

(В каждой фазе все играют одновременно.)

Фаза духов:

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

Фаза быстрых способностей (с планшетов и карт).

Фаза захватчиков:

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

Фаза медленных способностей (с планшетов и карт).

Течение времени:

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