

Правила настольной игры «Грани судьбы» (Dice Forge)

Автор игры: Режи Боннессе

Перевод на русский язык: Юлия Клокова, ООО «Настольные игры — Стиль Жизни» ©

Игра для 2-4 участников от 10 лет

Продолжительность игры: 40 мин.

ВВЕДЕНИЕ

Приветствуем тебя, смертный!

Истории о твоих героических подвигах достигли нашего божественного царства. В порыве невиданной щедрости мы решили дать тебе шанс стать полубогом и занять место среди нас. Но ты будешь не единственным претендентом на это место под солнцем. Мы проведём величайшее состязание и определим достойнейшего, а заодно и развлечёмся — а то скука у нас тут смертная.

Приготовьтесь покинуть мир смертных — наш турнир пройдёт на небесных островах. Каждый из нас создал по острову, и вы заметите, что у нас разные... вкусы.

Мы также дадим вам кубик. Этот артефакт наделит вас божественными благословениями, которые помогут собирать золото и другие подношения для нас. Если они нас устроят, мы поможем вам улучшить кубик, чтобы ваши дары впечатляли нас ещё сильнее. Имейте в виду: мы предпочитаем щедрых смертных...

Помимо этого вы должны доказать нам свою ценность, совершая героические подвиги. Мы подготовили увлекательные и, конечно же, смертельные испытания — сможете ли вы их выдержать? Вы будете сталкиваться с ними, переходя по порталам, которые связывают острова. И да, вам ещё надо будет заплатить за это.

В награду вы получите божественные реликвии и существ, которые будут вам полезны, если вы раздобудете их вовремя...

Для турнира всё готово. В конце этих правил вы найдёте памятку героя, положите её рядом с собой, она поможет разобраться с тем, что будет встречаться на вашем пути.

Но для начала ознакомьтесь с общими правилами турнира ниже.

Удачи — если вы всё ещё верите в неё! Мы же, Боги, держимся от кубиков подальше...

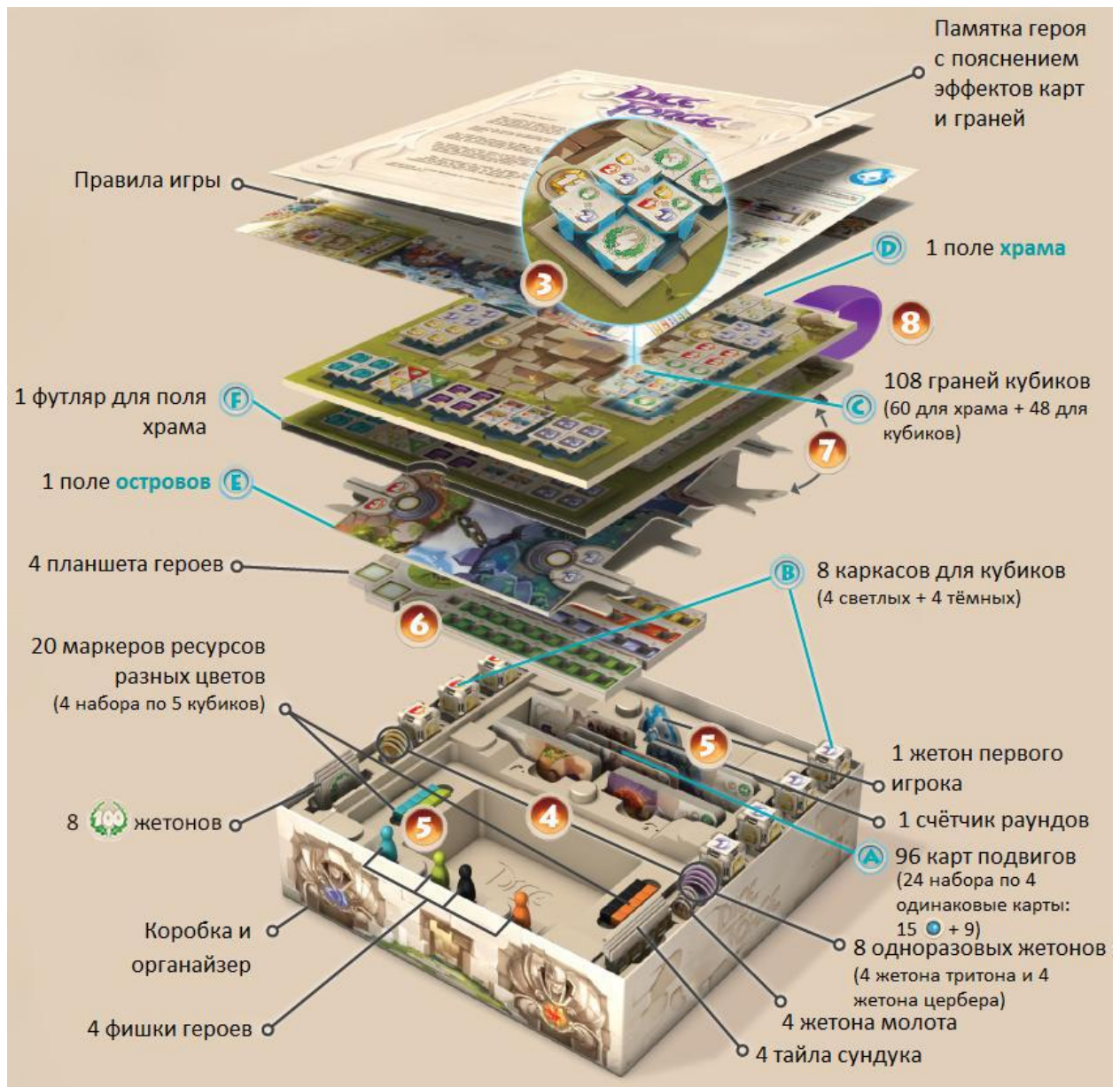
ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки (герои) бросают свои кубики, чтобы получить **золото** 🟡, **осколки солнца** 🔥 и **осколки луны** 🌙, которые они могут потратить на:

- приобретение новых граней для улучшения своих кубиков;
- совершение героических подвигов.

...И всё это для того, чтобы получить драгоценные **очки славы** 🏆!

КОМПОНЕНТЫ



ХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Экономьте время! В этой игре правильное складывание компонентов в коробку существенно сократит время подготовки к следующей партии.

После каждой игры складывайте компоненты игры в коробку в следующем порядке:

1. Рассортируйте карты подвигов (А) в стопки по 4 одинаковые карты. Положите их в соответствующие места органайзера, разделив их по стоимости и типу (с или без ).

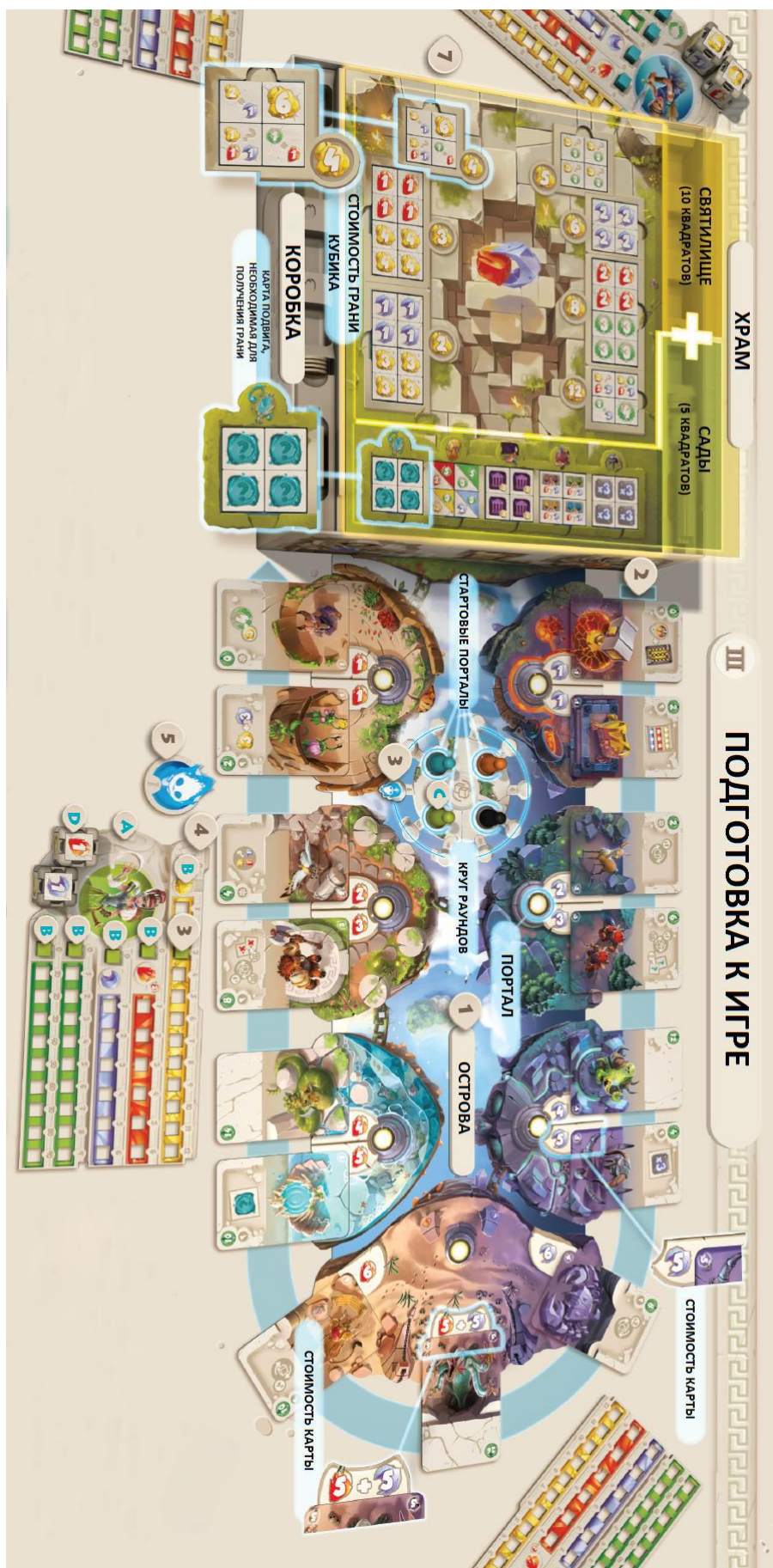


2. Соберите светлые и тёмные кубики (В), как показано на иллюстрации ниже (во время игры цвета каркасов кубиков не имеют значения):



Стартовая конфигурация кубиков игрока

3. Остальные грани (С) положите в храм (D), как показано на футляре для поля храма (F).
4. Положите одноразовые жетоны,  жетоны, жетоны молота  и тайлы сундука в соответствующие места органайзера.
5. Положите фишки героев, счётчик очков, жетон первого игрока и маркеры ресурсов в соответствующие места органайзера.
6. Положите планшеты игроков в отведённое для этого место в органайзере.
7. Сложите поле островов (Е) и положите его сверху.
8. Вставьте поле храма в футляр и положите его сверху поля островов.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ С 4 УЧАСТНИКАМИ

Изменения в подготовке к игре с 2 и 3 участниками см. в разделе «Подготовка к игре с разным количеством участников».

Убедитесь, что вы правильно сложили игру после прошлой партии, возьмите поле храма в футляре из коробки и пока отложите его в сторону.

1. Разверните поле островов и положите его рядом с коробкой.
2. Разложите все карты с  (эти карты рекомендуются для вводной игры) на соответствующие места вокруг поля островов так, чтобы в каждой стопке было по 4 одинаковых карты. Стоимость совершения подвига, указанная в углу карты и на поле острова рядом с этой картой, должна быть одинаковой. Если карты выложены на поле правильно, рисунок на поле станет продолжением рисунка на картах.
3. Положите счётчик раундов на «1» в круге раундов.
4. Каждый игрок выбирает цвет и берёт:
 - A. 1 планшет героя и кладёт его перед собой;
 - B. 5 маркеров ресурсов своего цвета и кладёт их на отметки с «0» на своём планшете;
 - C. фишку героя своего цвета и ставит её на соответствующий стартовый портал на поле островов;
 - D. светлый и тёмный кубики (собранные, как показано на иллюстрации «Стартовая конфигурация кубиков игрока» выше) и кладёт их на соответствующие места своего планшета.
5. Самый младший игрок берёт жетон первого игрока — он будет ходить первым в течение всей игры.
6. Игроки передвигают маркеры золота на своих планшетах в зависимости от очередности хода: первый игрок — 3 , второй игрок — 2 , третий игрок — 1 , четвёртый игрок не сдвигает маркер с отметки «0».
7. Выньте поле храма из футляра и положите его сверху коробки. Футляр отложите в сторону до конца игры.

Карта подвига

Лицевая сторона

A — очки славы (засчитываются в конце игры);

B — эффект карты (у некоторых карт нет эффекта — только очки славы);

C — тип эффекта  /  /  ;

D — стоимость совершения подвига.



ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА

РУБАШКА

Рубашка

E — постоянный эффект (у некоторых карт нет постоянного эффекта);

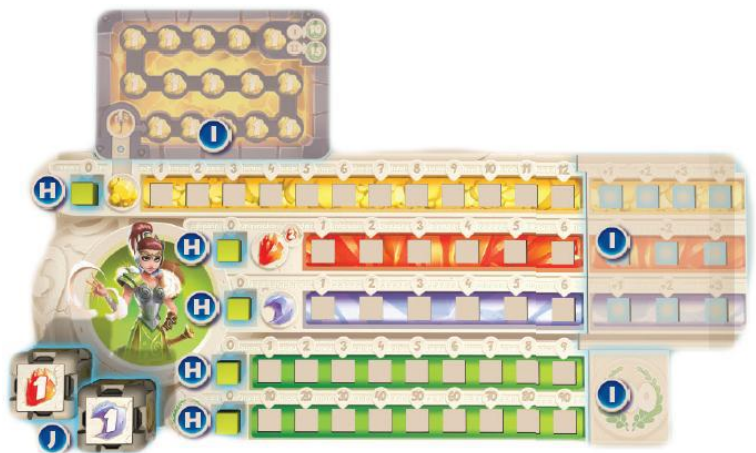
F — тип постоянного эффекта  /  ;

G — карта подходит для вводной игры.

Планшет игрока

H — 4 резерва:

- резерв золота (от 0 до 12);
- резерв осколков солнца (от 0 до 6);
- резерв осколков луны (от 0 до 6);
- резерв очков славы (от 0 до 99), разделённый на единицы и десятки.



I — 3 отведённые области:

- для карты подвига «Молот кузнеца»;
- для карты подвига «Сундук кузнеца» (дополнительный резерв);

— для жетонов  ;

J — место для кубиков героя.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ С РАЗНЫМ КОЛИЧЕСТВОМ УЧАСТНИКОВ

Количество игроков		4	3	2
Количество карт в стопке		4	3	2*
Количество граней кубиков в каждом квадрате святилища		4	4	2
* Случайным образом уберите по 2 грани из каждого квадрата святилища.				
Стартовое золото каждого игрока в зависимости от очередности (1-й, 2-й, 3-й, 4-й игрок)		3/2/1/0	3/2/1	3/2
Изменения в ходе игры	Количество раундов	9	10	9
	При игре вдвоём каждый игрок выполняет первое действие хода («Божественное благословение») дважды в начале каждого раунда — см. «Ход раунда» ниже.			

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗНЫХ КАРТ ПОДВИГОВ

После первой игры можно изменить набор карт подвигов, которые будут появляться в игре. Для этого при подготовке к игре замените от 1 до 9 наборов карт подвигов с альтернативными наборами.

Например, вы можете заменить наборы  ,  и  наборами  ,  и  соответственно. Чем больше наборов вы замените, тем сложнее будет игра.



ХОД РАУНДА

Игра разделена на раунды. В каждом раунде игроки делают по одному ходу, начиная с первого игрока. Ход каждого игрока состоит из 4 последовательных этапов:

1. Божественное благословление



Все игроки получают божественное благословление **одновременно**. В случае конфликта эффектов некоторых граней кубиков разыгрывайте их в порядке очерёдности, начиная с игрока, который совершает ход в данный момент.

Напоминание: при игре с 2 участниками каждый игрок выполняет это действие дважды.

Получение божественного благословления

Бросьте оба своих кубика и положите их на соответствующие места планшета **выпавшими гранями вверх**. Примените эффекты двух граней в любом порядке (в большинстве случаев вы будете получать ресурсы).

Это происходит:

- в начале хода каждого игрока;
- в случае срабатывания эффекта карты;
- после **изгнания** героя.

Получение малого божественного благословления



Выберите и бросьте один из своих кубиков, положите его на планшет выпавшей гранью вверх и примените эффект грани. Малое божественное благословление не является частью первого этапа хода и происходит только в случае срабатывания эффектов карт.

2. Активация карт усиления

Если у игрока есть карты усиления (), то в свой ход он может применить эффект каждой карты по одному разу в любом порядке.

3. Основное действие

У игрока, совершающего ход, есть выбор из 2 основных действий — А или Б:

А — Поднести дары богам

Игрок может взять 2 **строго разные** грани кубиков из святилища, заплатив за каждую столько золота, сколько указано у квадрата, в котором она лежит. Сразу после этого игрок должен заменить грани своих кубиков новыми по своему усмотрению.

Замена грани кубика

Новой гранью подденьте ту, которую хотите заменить в вашем кубике. Вставьте новую грань в пустое место кубика, а старую грань положите рядом со своим планшетом. Затем положите обновлённый кубик на свой планшет новой гранью вверх.

Б — Совершить подвиг

- 1) Игрок выбирает подвиг, который он хочет совершить, и тратит на это столько ресурсов, сколько указано рядом с картой подвига. Затем он двигает свою фишку на портал у карты этого подвига. Если его фишка уже стоит на этом портале, двигать её не нужно. Если на этом портале стоит фишка другого игрока, то игрок, совершающий ход, **изгоняет** её.

Изгнание героя

Если игрок, совершающий ход, двигает фишку своего героя на портал, на котором уже стоит фишка другого героя, то владелец этой фишки передвигает её на стартовый портал и немедленно получает божественное благословение в качестве компенсации.

- 2) Игрок берёт верхнюю карту подвига из выбранной стопки и применяет её  эффект, если он есть.
- 3) Затем он кладёт карту лицевой стороной вниз рядом со своим планшетом в одну из трёх стопок, разделённых по типам эффектов:

Первая стопка: подвиги без постоянного эффекта.

Вторая стопка*  : эти постоянные эффекты активируются в течение игры при выполнении определённых условий (см. памятку игрока). Этот эффект встречается на картах, которые не используются для вводной игры .

** При наклаывании карт все эффекты должны оставаться видимыми.*

Третья стопка*  : эти постоянные эффекты доступны в течение всей игры и игрок может активировать их во время второго этапа своего хода (см. памятку игрока).

4. Дополнительное действие

Один раз в свой ход игрок может потратить **2** , чтобы совершить дополнительное основное действие (А или Б) из этапа №3 выше.

На этом ход игрока завершается, следующим ходит игрок слева от него.

КОНЕЦ РАУНДА

Когда все игроки сделали по ходу, раунд завершается. Подвиньте счётчик очков на следующее деление круга раундов и начните новый раунд. Игра завершается, когда

сыграны все раунды (9 раундов при игре с 2 и 4 участниками и 10 раундов при игре с 3 участниками).

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

После окончания последнего раунда игра завершается и происходит подсчёт очков.

Все игроки подсчитывают набранное количество  на своих картах подвигов

и планшете, включая  жетоны. Игрок с наибольшим количеством  объявляется победителем и занимает заслуженное место среди богов. В случае ничьей игроки разделяют победу.

ВАЖНЫЕ ДЕТАЛИ

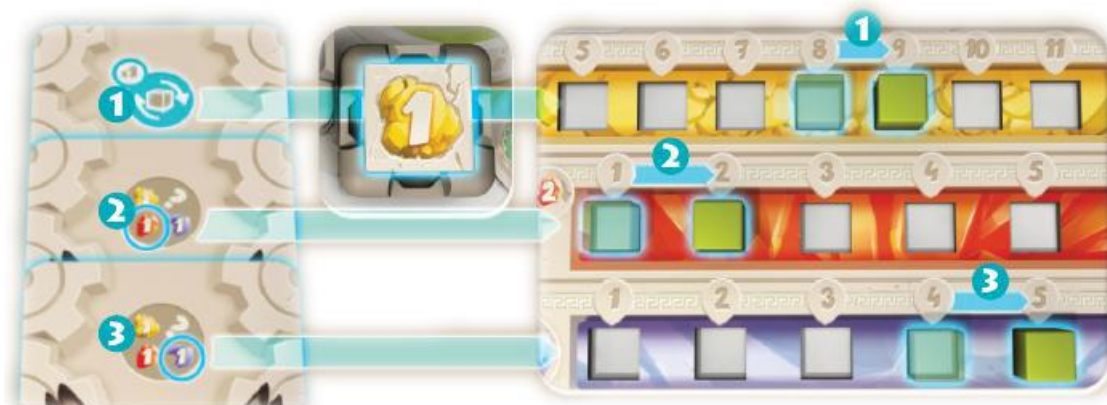
- Во время игры можно брать и рассматривать свои кубики, но возвращать на место их нужно той же гранью вверх, которой они лежали до этого.
- Подношение даров богам — единственный способ заменить грани кубика. Нельзя менять грани кубика местами или вставлять заменённые ранее грани обратно в свой кубик.
- Фишка героя остаётся на портале до тех пор, пока герой не будет изгнан или не перейдёт на другой портал.
- При наличии ресурсов и карт подвигов игрок может совершить любой подвиг, включая те, которые он уже совершил, даже в течение одного и того же хода.
- Если вы достигли максимума какого-то из резервов на планшете (,  или ) , все заработанные сверх резерва ресурсы сгорают.
- Если вы набираете **100**  в резерве очков славы на планшете, возьмите жетон  , верните маркеры на отметку «0» и продолжайте учитывать очки.

ПРИМЕР ХОДА ИГРОКА

1. Все игроки получают божественные благословения. Максим выбрасывает на кубиках  и  и сразу передвигает маркеры ресурсов на своём планшете.



2. У Максима есть три карты с  эффектами. Он решает активировать их в таком порядке:
- «Серебряная лань»: Максим получает малое божественное благословление и по его результатам добавляет 1  в свой резерв.
 - Первая «Сова стража»: Максим решает добавить 1  в свой резерв.
 - Вторая «Сова стража»: Он добавляет 1  в свой резерв.

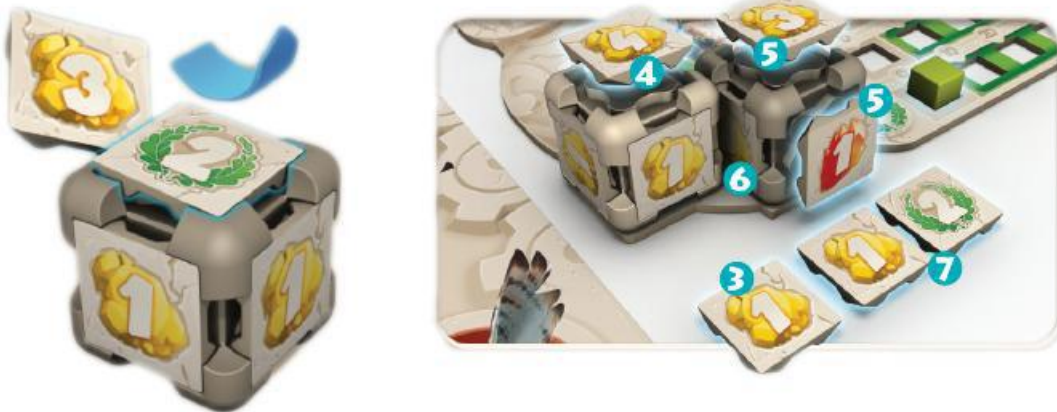


3. У Максима 9 , и он решает преподнести дары богам:
- Он тратит 3 , чтобы взять грань с , и ещё 3 , чтобы взять грань с .
 - Так как по правилам Максим не может взять в свой ход одинаковые грани, он тратит ещё 2  на грань с . В общей сложности Максим потратил 8 .



Максим решает поставить одну из приобретённых граней в один кубик, а две других грани — во второй.

- в. Сначала он снимает грань с  со своего первого кубика и ставит на его место грань с .
- г. Затем он кладёт первый кубик на планшет гранью с  вверх.
- д. Во второй кубик Максим вставляет грань с  вместо , а затем ставит грань с  вместо .
- е. Второй кубик он кладёт на планшет стороной с  вверх.
- ж. Извлечённые из кубиков грани Максим кладёт рядом с планшетом.



4. Максим решает потратить 2 , чтобы совершить дополнительное действие.



У Максима есть 5 , он решил приобрести карту «Паромщик», которая стоит 4 . Портал на соответствующем острове уже занят фишкой героя Саши, который до этого купил карту «Шлем невидимости».

- а. Максим тратит 4  и ставит фишку своего героя на портал острова с картой подвига «Паромщик».
- б. Герой Саши **изгнан**: Саша двигает фишку своего героя на стартовый портал и сразу получает божественное благословление (Саша бросает кубики и применяет выпавшие эффекты).
- с. Максим берёт верхнюю карту подвига «Паромщик».

- d. У этой карты нет мгновенного  или постоянного  /  эффекта. Поэтому он переворачивает карту и кладёт её лицевой стороной вниз перед собой в соответствующую стопку.



ПАМЯТКА ГЕРОЯ

I. КАРТЫ ПОДВИГОВ

Название	Стоимость	Описание
 Молот кузнеца (<i>The Blacksmith's Hammer</i>)		Переверните карту и присоедините её к своему планшету. Возьмите жетон молота  и положите его стороной с «I» вверх на стартовое деление карты молота. С этого момента каждый раз, когда вы получаете  любым способом, вы можете выбрать, куда его засчитывать. Часть или всё полученное  вы можете потратить на продвижение по карте молота (1  = 1 деление на карте). Если жетон молота доходит до финального деления , получите 10 . Переверните жетон второй стороной и положите его обратно на стартовое деление карты. Если жетон снова доходит до финального деления , получите 15 . После этого положите карту молота в стопку своих карт без постоянного эффекта, а жетон молота уберите в сброс. Если вы берёте карту молота перед тем, как разыграна предыдущая: — временно положите её под ещё действующую карту; — когда вы провели жетон до финального деления дважды, уберите разыгранную карту, жетон снова поверните стороной с «I» вверх и выложите его на следующую карту.
 Сундук кузнеца (<i>The Blacksmith's Chest</i>)		Возьмите тайл сундука и присоедините его к своему планшету — так вы увеличите резерв ресурсов.

Название	Стоимость	Описание
 Большая Медведица (<i>Great Bear</i>)		Без мгновенного эффекта.  эффект: Получите 3  каждый раз, когда: – вы изгнали героя; – вашего героя изгнал другой игрок.
 Серебряная лань (<i>The Silver Hind</i>)		Без мгновенного эффекта.  эффект: Получите малое божественное благословление  .
 Упрямый боров (<i>Tenacious Boar</i>)		Мгновенный эффект: Возьмите из коробки грань с упрямым борвом. Выберите игрока, которому вы отдадите эту грань. Этот игрок обязан немедленно поменять одну из граней своих кубиков на грань с борвом (игрок сам решает, какую грань он хочет заменить). Грань с борвом нельзя убирать из кубика до конца игры.  эффект: Получите 1  , 1  или 3  каждый раз, когда игрок применяет эффект грани с упрямым борвом. Важно:  эффект не получает штрафа от карты «Минотавр».
 Сатиры (<i>Satyrs</i>)		Все игроки, кроме владельца карты, бросают свои кубики, кладут их обратно на свои планшеты, но не применяют их эффекты. Затем владелец карты выбирает 2 грани, выпавшие у соперников, и применяет их эффекты (как при получении божественного благословления).

Название	Стоимость	Описание
 Цербер (Cerberus)		Возьмите одноразовый жетон цербера и положите его перед собой. После получения божественного благословения или малого божественного благословения вы можете сбросить этот жетон, чтобы применить эффекты выпавших граней ещё раз. После использования положите этот жетон лицевой стороной вниз рядом со стопками своих карт. <i>Примечание 1: Если грань предлагает ресурсы на выбор, во второй раз вы можете выбрать другой ресурс.</i> <i>Примечание 2: Вы можете использовать не более одного жетона цербера зараз.</i>
 Паромщик (Ferryman)		Без эффекта, приносит только .
 Шлем невидимости (Helmet of Invisibility)		Возьмите грань с  из коробки и поменяйте на неё одну из граней своего кубика.
 Смотрящий (Sentinel)		Получите 2 божественных благословения подряд . Если на кубиках выпали  или , вы можете либо добавить их в резерв, либо за каждый  или  можете получить по 2 .

Название	Стоимость	Описание
 Рак (Cancer)		Получите 2 божественных благословения подряд  .
 Старейшина (The Elder)		Без мгновенного эффекта.  эффект: Вы можете потратить 3  на 4  .
 Дикие духи (Wild Spirits)		Получите 3  и 3  .
 Сова стража (The Guardian's Owl)		Без мгновенного эффекта.  эффект: Получите 1  , 1  или 1  .
 Небесный корабль (Celestial Ship)		Возьмите грань с  из коробки и поменяйте на неё одну из граней своего кубика.

Название	Стоимость	Описание
 Минотавр (Minotaur)		Все игроки, кроме владельца карты, бросают свои кубики, кладут их обратно на свои планшеты и применяют их эффекты, но со следующими изменениями: – Все грани, которые обычно дают ресурсы (включая ), сейчас отбирают их. – Грани небесного корабля не срабатывают. <i>Примечание 1: Если маркер в резерве ресурса достигает нуля (или изначально был на нуле), то штраф этого ресурса игнорируется.</i> <i>Примечание 2: Если игрок может выбирать, какой из ресурсов потерять, он может минимизировать потери, выбрав ресурс, которого у него совсем немного или вообще нет.</i>
 Щит стража (The Guardian's Shield)		Возьмите грань с  из коробки и поменяйте на неё одну из граней своего кубика.
 Горгона (Gorgon)		Без эффекта, приносит только .
 Тритон (Triton)		Возьмите одноразовый жетон тритона. Во время любого этапа своего хода вы можете сбросить жетон тритона и получить 2 , 2  или 6 . После использования положите этот жетон лицевой стороной вниз рядом со стопками своих карт.

Название	Стоимость	Описание
 Зеркало бездны (<i>Mirror of the Abyss</i>)		Возьмите грань с  из коробки и поменяйте на неё одну из граней своего кубика.
 Сфинкс (<i>Sphinx</i>)		Получите 4 малых божественных благословения  подряд (используйте один кубик для получения всех 4 благословений).
 Циклоп (<i>Cyclops</i>)		Получите 4 малых божественных благословения  подряд (используйте один кубик для получения всех 4 благословений). Каждый раз, когда на кубике выпадает  , вы можете либо добавить его в резерв, либо за каждое  получить по 1  .
 Гидра (<i>Hydra</i>)	 + 	Без эффекта, приносит только  .
 Тифон (<i>Typhon</i>)	 + 	Получите по 1  за каждую грань, которую вы заменили с начала игры (ориентируйтесь на количество граней, лежащих перед вами).

II. ЭФФЕКТЫ КАРТ



Мгновенные эффекты

Когда берёте карту, сразу примените её  эффект, а затем положите её лицевой стороной вниз к другим картам, если у неё нет постоянного эффекта.



Эффекты усиления

Когда берёте карту, положите её лицевой стороной вниз к другим картам с .

Постоянный эффект: Применяйте  эффект карты во время этапа №2 **своего** хода.



Автоматические эффекты

Когда берёте карту, положите её лицевой стороной вниз к другим картам с .

Постоянный эффект: Применяйте  эффект каждый раз, когда выполняется условие на карте.

III. ХОД ИГРОКА

1. **Все игроки** одновременно получают **божественное благословление**.

В случае конфликта эффектов некоторых граней кубиков разыгрывайте их в порядке очерёдности, начиная с игрока, который совершает ход в данный момент.

2. Игрок может активировать свои **карты усиления** () по одному разу в любом порядке.

3. Игрок может совершить **одно** из двух основных действий:

- **Поднести дары богам** (взять грани из коробки).
- **Совершить подвиг** (взять карту с острова).

4. Игрок может потратить 2 , чтобы совершить дополнительное основное действие (один раз за ход).

IV. РЕСУРСЫ

-  — Золото
-  — Осколок солнца
-  — Осколок луны
-  — Очки славы

V. ЭФФЕКТЫ БАЗОВЫХ ГРАНЕЙ

Стандартные грани



Получите 1/3/4/6 🍌.



Получите 1/2 🍒.



Получите 1/2 🌀.



Получите 2/3/4 🌿.

Гибридные грани



Выберите 🍌, 🍒 или 🌀

и получите 1 или 2 этих ресурса.



Получите 2 🍌 и 1 🌀.



Получите 1 🌿 и 1 🍒.



Получите 3 🍌 или 2 🌿.



Получите 1 🌿, 1 🍒, 1 🌀 и



1 🍌. Получите 2 🌿 и 2 🌀.

VI. ЭФФЕКТЫ СПЕЦИАЛЬНЫХ ГРАНЕЙ

Миниатюра грани	Описание эффекта
	Эта грань не даёт ресурсов сама по себе, но увеличивает значение второй выпавшей грани втрое. <i>Примечание: когда эта грань выпадает с гранью, в которой нужно выбирать между несколькими ресурсами, сначала выберите ресурс, который хотите получить, а затем умножьте его количество на 3.</i> Пример: + = 3 🍌, 3 🍒 или 3 🌀 + : Вы ничего не получаете. + : Вы ничего не получаете.
	Копирует значение, выпавшее на кубике противника. + : Сначала выберите грань, которую будете копировать, а затем умножьте её значение на 3.

	Вы можете купить грань на 2  дешевле и сразу поменять на неё одну из граней своего кубика. Примечание: Если у двух и более игроков на кубиках выпала эта грань во время этапа №1 «Божественное благословление», они разыгрывают их эффекты в порядке очерёдности — по часовой стрелке от игрока, совершающего ход в данный момент.  +  : Вы можете купить грань из коробки со скидкой 6 .
	Каждая грань с  соответствует карте. Если на кубике выпадает грань, то: — владелец кубика получает 1  или 1 . — владелец карты применяет  эффект карты «Упрямый боров». Частный случай: Если вы используете , чтобы скопировать эффект  на кубике противника, получите 1  или 1 . Владелец карты применяет  эффект карты «Упрямый боров».  +  : владелец кубика получает 3  или 3 . Владелец карты применяет  эффект карты «Упрямый боров» трижды.
 = 	В игре 4 разных грани «Щит стража», по одной для каждого типа ресурса. На каждой грани 2 варианта наград (А и Б). «Щит стража» не всегда даёт игроку одинаковые ресурсы. Всё зависит от того, какой гранью выпал второй кубик. А — Если на втором кубике выпал ресурс, совпадающий с изображённым на грани «Щит стража», получите 5 . Б — Если ресурс, выпавший на втором кубике, не совпадает с изображённым на грани «Щит стража», получите указанный ресурс. Пример А:  +  = 4  + 5 . Б:  +  = 1  + 3 .

Примечание: когда эта грань выпадает с гранью, в которой нужно выбирать между несколькими ресурсами, сначала выберите ресурс, который хотите получить, затем определяйте награду за «Щит стража».

Пример



А — если игрок выбирает 1  :  = 5 .

Б — если игрок выбирает 1  или 1  :  = 3 .



: Умножьте награду Б на 3 — 9 .



: Получите награду Б.