

Гра Олександра Невського

♦ Форпост ♦



Правила

З давніх-давен ці місця славляться своїми багатствами: густими лісами, безкрайними ланами, прозорими озерами.

Однак ходять чутки й про хижих чудовиськ, які живуть там і нападають на необережних мандрівників, що осмілюються порушити їхній спокій.

Згадуються ці землі й у стародавніх пророцтвах. Кажуть, що той сміливець, який побудує тут найкращий форпост – стане правителем цього краю!

Мета гри

Упродовж гри вам треба ефективно керувати поселенцями й розпоряджатися ресурсами, щоб набрати найбільше переможних очок після завершення шостого раунду.

Вміст гри

1 ігрове поле



4 планшети гравців



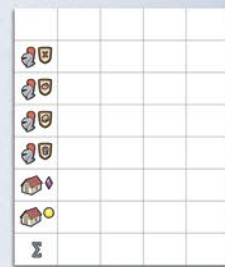
48 карт героїв



14 жетонів артефактів



1 блокнот для підрахунку очок



36 плиток будівель (по 3 кожного типу)



24 фігурки базових поселенців



24 фігурки додаткових поселенців



36 фігурок монстрів (по 9 кожного з чотирьох кольорів)



36 жетонів фортифікацій



36 плиток територій (по 12 для кожного з трьох регіонів)



48 фішок звичайних ресурсів

16 глини 16 каменю 16 дерева



32 фішки рідкісних ресурсів

16 алмазів 16 золота



1 маркер раундів



1 жетон першого гравця



Приготування до гри

1 Покладіть **ігрове поле** на середину стола в межах досяжності всіх гравців.

2 Розмістіть **маркер раундів** на першій поділці треку раундів.

3 Сформуйте 3 стоси **плиток територій** (по одному для кожного регіону – I, II та III). Окремо перемішайте кожен з них і покладіть долілиць на відповідні місця ігрового поля.



4 Перемішайте **плитки будівель**, сформуйте 3 приблизно рівні стоси й покладіть їх долілиць на відповідні місця ігрового поля. Візьміть 9 плиток з будь-яких стосів і розмістіть їх горілиць на ринку.



5 Перетасуйте колоду **карт героїв** і покладіть її долілиць на відповідне місце ігрового поля. Викладіть горілиць 4 верхні карти знизу ігрового поля.

6 Перемішайте **жетони артефактів**. Розмістіть жетони горілиць біля ігрового поля в кількості, рівній числу гравців +3. (Наприклад, для гри вдвох вам треба взяти 5 жетонів артефактів.) Решту жетонів поверніть у коробку – вони не знадобляться у грі.

7 Кожен гравець отримує **1 планшет гравця**, а також кладе у свій запас **6 базових поселенців** і **3 звичайні ресурси** (по одному кожного виду: дерево, глина й камінь).

8 З решти фішок звичайних і рідкісних ресурсів, додаткових поселенців та жетонів фортифікацій сформуйте **загальний запас** біля ігрового поля.

9 Навмання виберіть першого гравця й дайте йому **жетон першого гравця**.

10 Починаючи з гравця праворуч від першого гравця і далі проти годинникової стрілки, кожен гравець по черзі вибирає собі **жетон артефакту** й кладе його горілиць на відповідне місце свого планшета.

Перебіг гри

Гра триває 6 раундів. Починаючи з першого гравця, упродовж кожного раунду гравці по черзі виконують ходи за годинниковою стрілкою.

У свій хід ви можете виконати одну дію і/або запросити одного героя. Зазвичай ви спершу виконуете дію, однак порядок не має значення: ви також можете спершу запросити героя, а потім виконати дію.

Як не можете (або не хочете) ані виконати дії, ані запросити героя, то ви повинні пасувати. Ви також можете пасувати відразу після завершення свого ходу. Після того як ви спасували, ви більше не берете участі в поточному раунді.

Після того як усі гравці спасують, раунд завершується (див. розділ «Пас»).

Планшет гравця

Зона полювання

Зона фортифікації

Зона дослідження

Зона будівництва

Артефакт



Зона активації регіонів

Зона активації вулиць

Землі

Поселення



Звичайні ресурси

Рідкісні ресурси

Стандартний курс обміну ресурсів

Базові поселенці

Додаткові поселенці

I. Виконати дію

Використовуючи своїх поселенців, ви можете виконати одну з 7 дій:



1. Звести будівлю



2. Дослідити територію



3. Вполювати монстра



4. Спорудити фортифікацію



5. Активувати регіон



6. Активувати вулицю



7. Активувати фортифікацію

Використання поселенців

Щоб виконати дію, вам треба використати певну кількість своїх поселенців. Для цього ви переміщуєте їх у відповідну зону на вашому планшеті. Залежно від вибраної дії, ви використовуєте одного чи кількох поселенців.

Примітка. Якщо в зоні активації регіону, вулиці чи фортифікації вже є один поселенець, ви більше не можете активувати цей регіон, вулицю чи фортифікацію в цьому раунді. Для інших зон такого обмеження немає.

Для виконання дій ви можете використовувати базових поселенців, додаткових поселенців, або одночасно і тих, і тих.



1. Звести будівлю

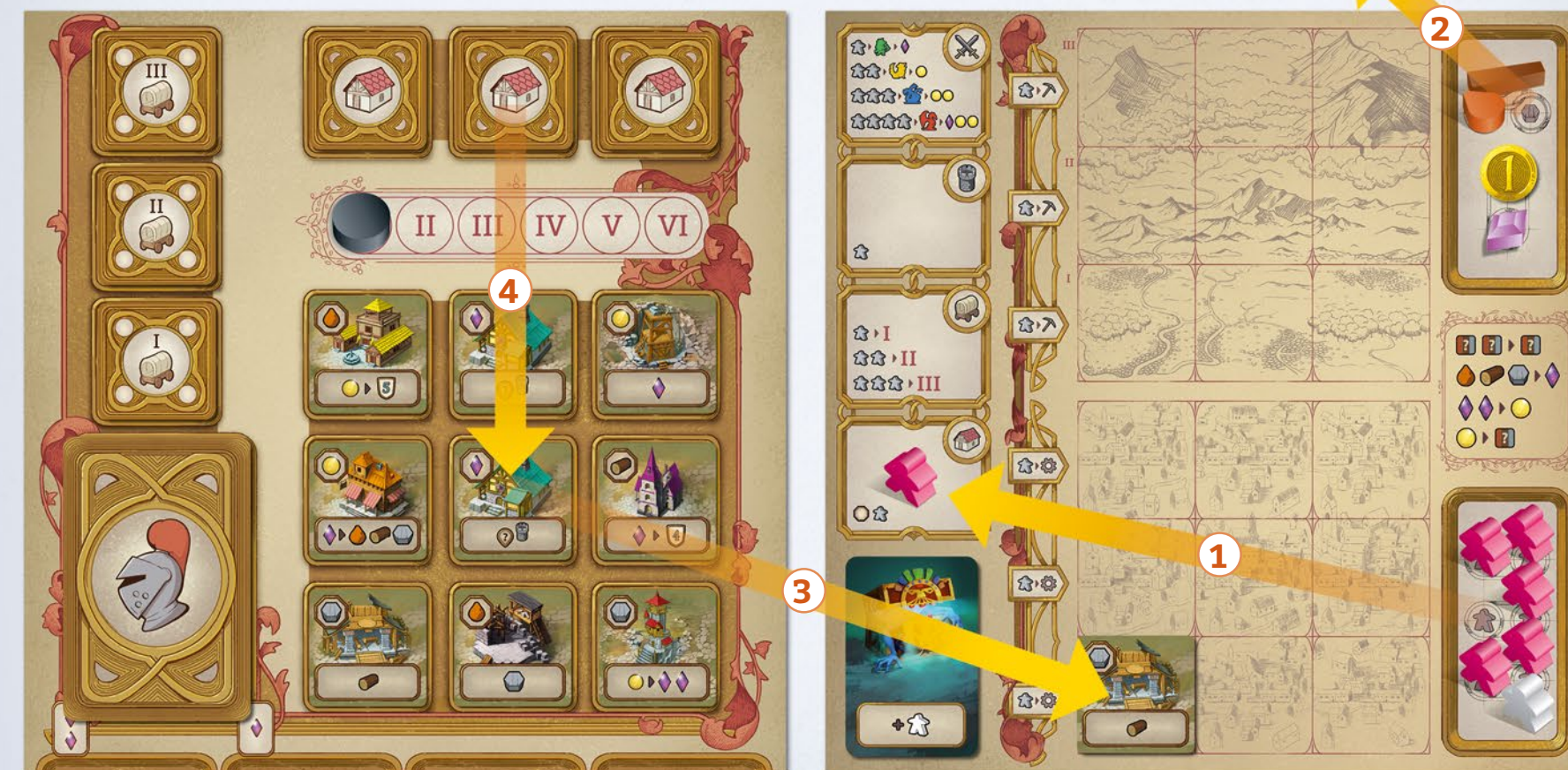
Будівлі забезпечують вас ресурсами, додатковими поселенцями й переможними очками.

Нижня частина вашого планшета – це ваше поселення. Воно розділене на три вулиці. На кожній вулиці є три місця для плиток будівель. Тут ви розмішуватимете свої будівлі.

Перемістіть 1 поселенця в зону будівництва.

Виберіть будівлю на ринку. Оплатіть її вартість (вказана в лівому верхньому куті), скинувши відповідний ресурс до загального запасу. Потім розмістіть цю будівлю на вільне місце на будь-якій вулиці вашого поселення. Викладіть горілиць нову будівлю з будь-якого стосу на звільнене місце на ринку, якщо таке з'явилося. Коли у вашому поселенні не залишилося жодного вільного місця, ви більше не можете зводити нові будівлі.

Приклад. Артем використовує одного поселенця [1], щоб побудувати тартак. Заплативши 1 камінь [2], він розміщує плитку будівлі у своєму поселенні [3]. Потім Артем бере зі стосу нову будівлю й викладає її на вільне місце на ринку [4].





2. Дослідити територію (і перевірити її на наявність монстрів)

Що більше територій вам вдасться дослідити, то більше ресурсів ви зможете отримувати.

Верхня частина вашого планшета – це **землі**. Вони розділені на три регіони. У кожному регіоні є три місця для плиток територій відповідного регіону.

Перемістіть вказану кількість поселенців у зону дослідження. Кількість поселенців, потрібна для виконання цієї дії, залежить від досліджуваного регіону:

Регіон I – 1 поселенець, регіон II – 2 поселенці, регіон III – 3 поселенці.

Потім помістіть горілиць плитку території з вибраного стосу на вільне місце у відповідному регіоні ваших земель.

Свою першу плитку ви повинні взяти зі стосу регіону I. Кожна наступна плитка мусить торкатися щонайменше однією стороною плитки вже дослідженої території.

Перевірка на наявність монстрів

Коли ви досліджуєте територію, на плитці може з'явитися монстр. Порівняйте колір монстра у правому нижньому куті плитки території з кольорами монстрів на картах у ряді героїв. Якщо колір монстра принаймні однієї карти збігається з кольором монстра на плитці території, тоді на ній з'являється монстр відповідного кольору. Навіть якщо є кілька карт героїв з монстрами того самого кольору, на плитці завжди з'являється лише один монстр. Інакше нічого не відбувається.



Приклад. Артем виконує своє перше дослідження території. Він використовує 1 поселенця, щоб узяти плитку території регіону I та викласти її на будь-яке вільне місце цього регіону. Будь-яку наступну плитку території треба розміщувати біля вже викладеної (у цьому прикладі це може бути плитка території регіону II або ще одна плитка регіону I).



Приклад. На плитці території Артема зображено зеленого монстра. Навіть якщо тепер є дві карти героїв із зеленими монстрами, на плитці все одно з'являється лише 1 монстр.



3. Вполювати монстра

Полювання на монстрів приносить рідкісні ресурси та звільняє території для отримання ресурсів.

Перемістіть вказану кількість поселенців у зону полювання, а монстра поверніть до загального запасу. Кількість поселенців, потрібна для виконання цієї дії, залежить від кольору монстра, на якого ви полюєте:

зелений – 1 поселенець, **жовтий** – 2 поселенці, **синій** – 3 поселенці, **червоний** – 4 поселенці.

Уполювавши монстра, ви **відразу** отримуєте за нього винагороду:

за **зеленого** – 1 алмаз, за **жовтого** – 1 золото, за **синього** – 2 золота, за **червоного** – 1 алмаз і 2 золота.



Лісові гноми – людиноподібні гієни, які крадуть і тягнуть до своїх лігвиць усе, що бачать, а нерозсудливому поселенцеві можуть і палицею по голові шваркнути.



Степові мантикори – чудовиська з тілом лева та хвостом скорпіона, які вистежують самотніх подорожніх, щоб напасти й затягнути до своїх нір.



Водяні гідри – живуть у лазурових озерах та широких річках і завиграшки можуть потопити рибальський човен.



Печерні дракони – вогнедишні крилаті звірі, здатні самотужки спопелити ціле поселення. Чомусь дуже люблять золото.



Приклад. У свій наступний хід Артем використовує одного поселенця, щоб полювати зеленого монстра. Він повертає фігурку зеленого монстра до загального запасу і як винагороду отримує 1 алмаз.



4. Спорудити фортифікацію

Спорудження фортифікації дозволяє отримувати ресурси з території, зберігати звичайні ресурси, а також запобігає появі монстрів.

Перемістіть 1 поселенця в зону фортифікації.

Розмістіть жетон фортифікації на вільній плитці території. Вільною вважають плитку території, де немає ні жетона фортифікації, ні фігурки монстра.

Фортифікація запобігає появі монстрів, коли ви активуєте регіон для збирання ресурсів (див. розділ «Активувати регіон»). Під час



Приклад. Використавши свого поселенця, Артем споруджує фортифікацію на плитці території.

активації фортифікації дозволяють вам отримувати ресурси (див. розділ «Активувати фортифікацію»). Також вони зберігають звичайні ресурси, коли ви пасуєте (див. розділ «Лісо»).



5. Активувати регіон (і перевірити його на наявність монстрів)

Активація регіону дозволяє отримати кілька ресурсів за раз.

Перемістіть 1 поселенця в зону активації вибраного регіону (I, II або III). **Кожен регіон можна активувати лише раз за раунд.** Якщо у відповідній зоні активації вже є поселенець, ви можете знову активувати цей регіон лише в наступному раунді.

Активуючи регіон, ви можете отримати ресурси з усіх плиток території цього регіону (до 3 плиток), де немає монстрів.

Ви можете отримати ресурс із плитки території, навіть якщо в цьому раунді ви вже активували фортифікацію на ній. Однак ви не можете отримати ресурс з плитки території, якщо на ній є монстр!

Перевірка на наявність монстрів

Порівняйте колір монстра у правому нижньому куті плитки кожної території, з якої ви отримали ресурс, з кольорами монстрів на картах у ряді героїв. Якщо колір монстра принаймні однієї карти збігається з кольором монстра на плитці території, і на ній немає фортифікації,

Приклад. Артем активує регіон I. Він отримує з першої території з фортифікацією 1 дерево, з другої нічого, бо на ній є монстр, а з третьої – ще 1 дерево. У наступний хід він активує регіон II, звідки отримає 1 дерево й 1 алмаз.



тоді на ній з'являється монстр відповідного кольору. Навіть якщо є кілька карт героїв з монстрами того самого кольору, на плитці завжди з'являється лише один монстр. Інакше нічого не відбувається.

Якщо на плитці території є фортифікація, там ніколи не з'являється монстр!



6. Активувати вулицю

Активація вулиці дозволяє ефективно використовувати ваші будівлі.

Перемістіть 1 поселенця в зону активації вибраної вулиці (верхньої, середньої чи нижньої). **Кожну вулицю можна активувати лише раз за раунд.** Якщо у відповідній зоні активації вже є поселенець, ви можете знову активувати цю вулицю лише в наступному раунді.

Активуючи вулицю, ви можете використати ефекти будівель у довільному порядку. Не обов'язково використовувати ефекти всіх будівель.

Повний перелік усіх будівель читайте в розділі «Будівлі».

Приклад. Віталій активує верхню вулицю свого поселення. Використовуючи ефект каменярі він отримує 1 камінь. За допомогою базару обмінює цей камінь на 1 золото, і на цьому завершує активацію цієї вулиці. Віталій вирішив у цей хід не використовувати ефект майстерні алхіміка.





7. Активувати фортифікацію

Активация фортифікації дозволяє без появи монстра отримати ресурс з тієї території, на якій вона розміщена.

Перемістіть 1 поселенця в зону активації фортифікації.

Отримайте відповідний ресурс із загального запасу й покладіть його до свого запасу. **Кожну фортифікацію можна активувати лише раз за раунд.** Якщо у зоні фортифікації вже є поселенець, ви зможете знову активувати цю фортифікацію лише в наступному раунді.

Ви можете активувати фортифікацію, навіть якщо в цьому раунді вже активували цей регіон.



Приклад. Віталій активує фортифікацію. Він отримує 1 глину.

Обмін ресурсів

У будь-який момент свого ходу ви можете обміняти свої ресурси на ресурси із загального запасу за таким курсом:

- будь-які 2 звичайні ресурси на будь-який 1 звичайний ресурс;
- 1 глину, 1 дерево та 1 камінь на 1 алмаз;
- 2 алмази на 1 золото;
- 1 золото на будь-який 1 звичайний ресурс.



(Через те що 2 алмази можна обміняти на 1 золото, а 1 золото на будь-який 1 звичайний ресурс, ви можете відразу обміняти 2 алмази на будь-який 1 звичайний ресурс).

II. Запросити героя

У свій хід, до, після чи замість виконання дії, ви можете скинути до загального запасу потрібні ресурси, щоб запросити **героя** у своє поселення. Герої дають переможні очки. Деякі герої дають очки залежно від кількості ваших будівель, територій чи фортифікацій. Також герої можуть давати вам додаткових поселенців, яких ви зможете негайно використати.

Покладіть долілиць щойно отриману карту героя біля вашого планшета. Після цього посуňte решту карт героїв на одну позицію праворуч якщо це можливо, щоб заповнити звільнене місце. Горілиць викладіть нову карту з колоди на крайню ліву позицію в ряді героїв.

Примітка. Дві крайні ліві карти в ряді героїв завжди мають додаткову ціну (перша зліва +2 алмази, а друга зліва +1 алмаз). Ви маєте заплатити ці додаткові ресурси, щоб запросити цих героїв до свого поселення.

Повний перелік усіх властивостей героїв читайте в розділі «Герої».

Структура карти героя

Вартість героя
Особливий ефект
(+1 додатковий поселенець)



Переможні очки
Колір монстра

Приклад. Заплативши в загальний запас 2 дерева та 2 золота, Віталій запрошує героя, що дасть йому 1 переможне очко наприкінці гри за кожен досліджений ним територію. Також він отримує 1 поселенця.

візьміть жетон першого гравця – у наступному раунді **першим гравцем будете ви.**

Спасувавши, виконайте такі кроки:

1. Скиньте звичайні ресурси

Скиньте всі свої невикористані **звичайні ресурси** (дерево, глину, камінь) до загального запасу. Ви можете залишити собі один **звичайний ресурс** за **кожну** вашу фортифікацію. **Рідкісні ресурси** (алмази й золото) не треба скидати.

Нагадування. Перед тим як спасувати, гравець може обміняти будь-які свої ресурси з загальним запасом за стандартним курсом! Наприклад, 3 різні звичайні ресурси можна обміняти на 1 алмаз!

Примітка. Гравці не можуть обмінюватися ресурсами!

2. Очистьте всі зони дій від поселенців

Поверніть усіх базових поселенців до свого запасу. Поверніть усіх використаних додаткових поселенців до загального запасу. Усіх невикористаних додаткових поселенців ви залишаєте для наступного раунду.

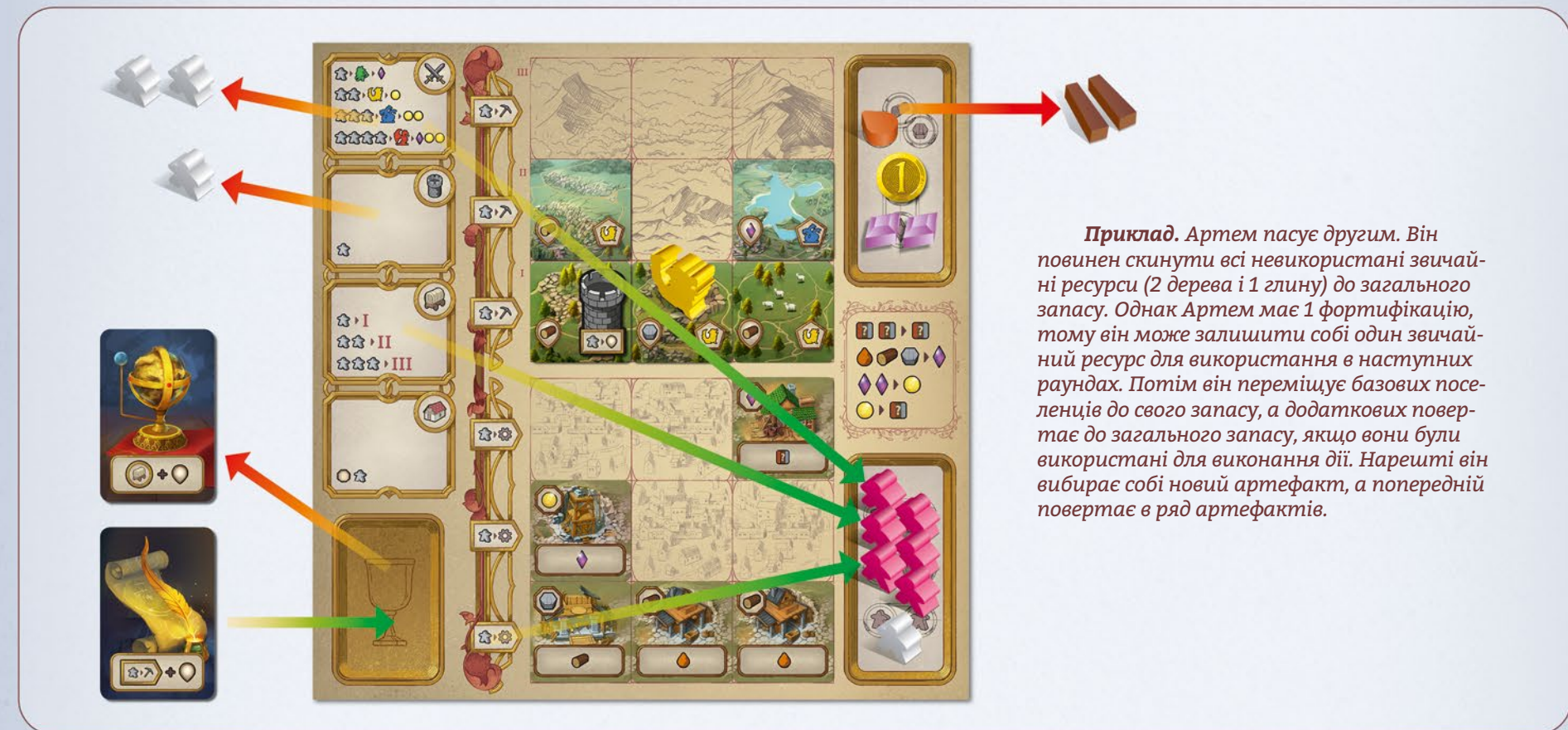
Примітка. Кожен новий раунд гравці починають з 6 базовими поселенцями та всіма невикористаними додатковими поселенцями.

ми з попереднього раунду. Додаткових поселенців можна використати лише один раз. Після того як гравець спасував, він повинен повернути всіх використаних додаткових поселенців до загального запасу.

3. Отримайте новий артефакт

Виберіть новий артефакт з доступних і покладіть його горілиць на свій планшет, повернувши попередній артефакт до решти. Ви не можете залишити той самий артефакт для наступного раунду.

Примітка. Після того як ви спасували в останньому (шостому) раунді, гра для вас закінчується. Однак ви все ще можете обмінювати ресурси із загальним запасом.



Приклад. Артем пасує другим. Він повинен скинути всі невикористані звичайні ресурси (2 дерева і 1 глину) до загального запасу. Однак Артем має 1 фортифікацію, тому він може залишити собі один звичайний ресурс для використання в наступних раундах. Потім він переміщує базових поселенців до свого запасу, а додаткових повертає до загального запасу, якщо вони були використані для виконання дії. Нарешті він вибирає собі новий артефакт, а попередній повертає в ряд артефактів.

Кінець раунду

Після того як усі гравці спасують, раунд завершується.

Далі виконайте такі кроки:

1. Скиньте героя

Скиньте крайню праву карту героя з ряду героїв. Після цього посуňte решту карт героїв на одну позицію праворуч, щоб заповнити звільнене місце. Покладіть горілиць верхню карту героя з колоди на крайню ліву позицію в ряді героїв.

2. Оновіть ринок

Якщо на ринку є кілька однакових будівель, то згрупуйте їх у стоси. Так треба зробити для кожного типу будівлі (наприклад, якщо на ринку є дві таверни та два собори, сформууйте з них два окремі стоси). Унаслідок

до цього може з'явитися одне чи кілька вільних місць. Заповніть кожне вільне місце на ринку новою плиткою будівлі з будь-якого стосу.

Якщо під час викладання нових плиток ви взяли будівлю, яка вже є на ринку, ви **не розміщуєте** її поверх попередньої (якщо буде треба, ви зробите це наприкінці наступного раунду). Просто заповніть новими будівлями вільні місця, незалежно від наявності їхніх копій на ринку.

Перемістіть маркер раунду на наступну позицію праворуч на треку раундів. Наступним першим гравцем стає той, хто першим спасував у цьому раунді.

Вияток. В останньому, шостому раунді ви пропускаєте вищезгадані кроки. Щойно всі гравці спасують, раунд і гра закінчуються одночасно (див. розділ «Кінець гри»).

Кінець гри

Гра триває 6 раундів. По завершенню шостого раунду гра закінчується. Порахуйте скільки очок дають вам **герої**, **собори** й **банки**. Перемагає гравець з найбільшою кількістю переможних очок. Саме його поселення стане головним форпостом цього краю!

У разі нічийої перемогає гравець з найбільшою кількістю золота у своєму запасі. Якщо претенденти на перемогу мають однакову кількість золота, перемагає той з них, у кого більше алмазів у його запасі. Якщо й далі нічия, ці гравці ділять перемогу.



Приклад. Наприкінці гри Віталій рахує свої переможні очки (ПО). У його поселенні живуть 9 героїв. Два герої принесли йому по 6 ПО, один – 7 ПО, ще один – 8 ПО. Також він запросив трьох героїв, що дають 1 ПО за кожну досліджену територію. Два герої дають 1 ПО за кожну зведену будівлю в його поселенні. Нарешті на його банку є 2 золота, кожне з яких дає 5 ПО, а на соборі 4 алмази, вартістю по 4 ПО кожен. Разом Віталій набрав 86 ПО (6 + 6 + 7 + 8 + 3x7 + 2x6 + 2x5 + 4x4).

Солю-гра

Під час приготування до гри перемішайте жетони артефактів і викладіть горілиць 4 артефакти (1+3). Решту артефактів покладіть долілиць неподалік. Виберіть 1 артефакт для першого раунду.

Після того як ви спасували по завершенню раунду, виберіть новий артефакт для наступного раунду. Вилучіть попередній артефакт

з гри – він більше не знадобиться. Викладіть горілиць новий артефакт у ряд артефактів. Отже, 3 жетони артефактів завжди будуть доступні для вибору.

Ваше завдання набрати якнайбільше переможних очок по завершенню 6-го раунду. Поліпшуйте власні досягнення! Ключ до перемоги – правильне та вчасне використання кожного з вибраних вами артефактів.

Решта правил залишаються без змін.

Ваші ПО	Результат
0–50	Поселенець
51–75	Староста
76–100	Лицар
101 і більше	Правитель

Артефакти



Будівля нескінченності

Щоразу, як ви зводите будівлю, можете відразу її активувати.



Астролябія дослідника

Щоразу, коли ви досліджуєте територію, то отримуєте відповідний ресурс із загального запасу. Після цього виконайте перевірку на наявність монстрів.



Булава хоробрості

Щоразу, коли ви вполюєте монстра, то отримуєте 1 алмаз із загального запасу.



Зілля сили

Щоразу, коли ви споруджуєте фортифікацію, то отримуєте із загального запасу ресурс, що відповідає цій території.



Скрина-помічниця

Узявши артефакт, отримайте 1 додаткового поселенця із загального запасу.



Сувій удачі

Щоразу, коли ви активуєте регіон, то отримуєте із загального запасу 1 додатковий ресурс, що відповідає вибраній вами території цього регіону.



Корона володаря

Щоразу, коли ви активуєте фортифікацію, то отримуєте із загального запасу 1 додатковий ресурс, що відповідає цій території.



Веселий кухоль

Щоразу, коли ви запрошуєте героя, то отримуєте 1 додаткового поселенця із загального запасу.



Чарівний капшук

Узявши артефакт, отримайте 1 золото із загального запасу.



Перстень з діамантом

Узявши артефакт, отримайте 1 алмаз із загального запасу.



Провідна зірка

Один раз за раунд ви можете активувати регіон, навіть якщо ви активували його в поточному раунді. Для цього помістіть у зону активації регіону ще одного поселенця біля першого. Після цього виконайте перевірку на наявність монстрів.



Ключ знань

Один раз за раунд ви можете активувати вулицю у своєму поселенні, навіть якщо ви вже активували її в поточному раунді. Для цього помістіть у зону активації вулиці ще одного поселенця біля першого.



Дзеркало трансформації

Ви можете обмінювати свої звичайні ресурси на звичайні ресурси із загального запасу за курсом один до одного (1:1).



Маска лісовика

Щоразу, коли ви виконуєте перевірку на наявність монстрів, то самі вирішуєте: з'явиться монстр чи ні. Кольорами монстрів на картах героїв можна знехтувати.

Герої



Гільдія мандрівників – затяті авантюристи та знахідники, яких манять чудеса незвіданих земель. Вони залюбки залишають позаду цивілізований світ, вирушаючи назустріч відкриттям.

Кожен мандрівник дає вам 1 ПО за кожну вашу територію.



Гільдія оборонців – загартовані в боях воїни, яких не лякає полум'я війни чи навала монстрів. Вони вправно поведуться зі зброєю, вміють командувати солдатами та знають, як ефективно організувати оборону навіть найслабшої фортеці.

Кожен оборонець дає вам 1 ПО за кожну вашу фортифікацію.



Цей герой негайно дає вам 1 додаткового поселенця.



Гільдія будівників – майстерні творці й архітектори, вони знають найпотраємніші секрети будівельного ремесла, а тому забезпечать поселення надійними домівками, міцними мурами й вишуканими палацами.

Кожен будівельник дає вам 1 ПО за кожну вашу будівлю.



Гільдія найманців – найманці, що беруться за будь-яку роботу. За биті гроші вони поселенцям і величезних щурів з підвалу виженуть, і караван у дорозі захистять, і навіть дров у хату нарубають. Сама їхня присутність у місцевій таверні підіймає престиж поселення та додає відваги жителям.

Кожен найманець дає вам вказану кількість ПО.



Цей герой негайно дає вам 2 додаткових поселенців.

Будівлі



Тартак

Вартість: 1 камінь.

Активация: отримайте 1 дерево із загального запасу.



Алмазна копальня

Вартість: 1 золото.

Активация: отримайте 1 алмаз із загального запасу.



Майстерня алхіміка

Вартість: 1 камінь.

Активация: обміняйте ваше 1 золото на 2 алмази із загального запасу.



Глинище

Вартість: 1 дерево.

Активация: отримайте 1 глину із загального запасу.



Базар

Вартість: 1 алмаз.

Активация: обміняйте ваш 1 звичайний ресурс (дерево, глина або камінь) на 1 золото із загального запасу.



Склад

Вартість: 1 алмаз.

Активация: візьміть 1 звичайний ресурс (дерево, глину або камінь) із загального запасу.



Каменярня

Вартість: 1 глина.

Активация: отримайте 1 камінь із загального запасу.



Крамяниця ювеліра

Вартість: 1 золото.

Активация: обміняйте ваш 1 алмаз на 1 дерево, 1 глину та 1 камінь із загального запасу.



Таверна

Вартість: 1 золото.

Активация: обміняйте ваш 1 алмаз на 2 додаткових поселенців із загального запасу.



Банк

Вартість: 1 глина.

Активация: розмістіть ваше 1 золото на цій будівлі. Поклавши золото сюди, ви більше не зможете використати його для

інших цілей. Наприкінці гри кожне золото на цій будівлі принесе 5 переможних очок.



Собор

Вартість: 1 дерево.

Активация: розмістіть ваш 1 алмаз на цій будівлі. Поклавши алмази сюди, ви більше не зможете використати їх для

інших цілей. Наприкінці гри кожен алмаз на цій будівлі принесе 4 переможні очки.



Торговий дім

Вартість: 1 алмаз.

Активация: виберіть будь-яку свою територію, що має фортифікацію, та отримайте із загального запасу відповідний ресурс.

Творці гри



IGAMES

Автор: Олександр Невський

Розроблення: IGAMES Studio

Художнє оформлення: M81 Studio, обкладинка Дмитро Кривонос

Редактори: Олег Сидоренко, Святослав Михаць

Дизайн і верстка: Андрій Бордун

Особливу подяку висловлюємо Артему Яворському, Віталію Швецу, Антону Гаюру, Олегу Сидоренку, а також усім тестерам гри.

© IGAMES. Усі права застережено. Передрук і публікація правил гри, компонентів гри та ілюстрацій без дозволу правовласника заборонені.