





Карты способностей

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

4 Очки престижа, которые карта при

носит в конце игры.

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

Карты способностей делятся на 2 типа: только на владельцев этих предметов. рамкой). Их эффекты действуют Волшебные предметы (с сиреневой

игроков. Фамильяры (с оранжевой рамкой). Их эффекты действуют на нескольких

областей: Карта способности состоит из нескольких

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

розыгрыша.

6 момент применения этого эффекта. Тип эффекта карты указывает на партии ощутимое разнообразие.

более сложные, но заго вносят в ваши с новичками. Карты с номерами 31-50 выми и идеально подходят для игры с номерами от 1 до 30 считаются базо-Символ игры и номер карты. Карты





Жетоны энергии

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

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

Жетоны архива

Жетоны архива выкладываются на карты способностей,











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

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





Общие компоненты

- Расположите игровое поле посередине стола.
- Поместите фишку года на деление I на шкале лет, а фишку сезона — на деление 1 на колесе сезонов, как показано на рисунке.
- При игре вдвоём: выложите по 3 кубика каждого цвета (выбранных случайно) рядом с делениями соответствующих сезонов.
- При игре втроём: выложите по 4 кубика каждого цвета (выбранных случайно) рядом с делениями соответствующих сезонов.
- О О При игре вчетвером: выложите все 5 кубиков каждого цвета Поместите счётчик кристаллов рядом с игровым полем. рядом с делениями соответствующих сезонов.
- Положите жетоны энергии рядом со счётчиком кристаллов это запас

О Выберите уровень сложности игры

1 Ученик чародея (начальный уровень)



2 Волшебник (средний уровень)

Архимаг (продвинутый уровень)





Компоненты игроков

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

Игрок помещает по 1 фишке чародея:

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

Каждый игрок берёт жетоны архива II и III

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

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

Партию начинает самый младший игрок.



Игра состоит из 2 отдельных фаз.

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



Первая фаза. Премюдия

I. Выберите себе 9 карт способностей

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



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

И. Соберите наборы карт

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





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

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



д вторая фаза. Турнир

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

І. Начало раунда

🕕 Бросьте кубики сезонов

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

ший участник. **Примечание** в самом первом раунде первый игрок — это самый млад-



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





🕡 Выберите себе кубик сезона

На гранях кубиков сезонов изображён 1 или несколько символов. Каждый символ — это действие, которое игрок может (или должен) выполнить в свой ход. Первый игрок выбирает один из брошенных кубиков и помещает его

перед собой.

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

Теперь участники начинают делать ходы.



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

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

II. Ходы игроков

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

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

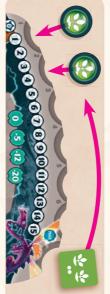
□ действие (действия) выбранного кубика сезона;
 □ призыв/активация 1 или нескольких карт способностей;
 □ использование 1 или нескольких бонусов с планшета.

Действия, связанные с кубиками сезонов

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

 Подучить жетоны энертии. За каждый такой символ, имеющийся
 № на выбранном кубыке сезона, игрок получает 1 жетон энертии соответствующего типа. Игрок берёт указанные жетоны энертии из общего запаса и добавляет их в резерв энертии своего планшега. В разных сезонах разные
 типы энертии будут встречаться на гранях кубиков с неодинаковой частотой.

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



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

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



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



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

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

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

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

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



Жегоны энергии, показанные во внешнем круге, всегда преобразуются в 1 кристалал, жегоны энергии в центральном круге приносят по 2 кристалал, акстоны энергии, указанные во внутреннем круге, — по 3 кристала. Итрок, выполняющий действие кристаллизации, выбирает любые жегоны из своего резерва энергии и смотрит по таблице кристаллизации текущего раунда, сколько кристаллов ему достанется. Он передвигает свою фишку чародея по счётчику кристаллов на столько делений, сколько кристаллов получает, и сбрасывает потраченные жетоны энергии в общий запас.



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

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



Действия, связанные с картами способностей: призыв и эффекты

1. Призыв карты способности

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

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

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

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



BEXTHURDOWINGIN

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



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

2. Типы эффектов карт способностей

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

- Немедленное действие. Эффект карты срабатывает 1 раз и только в момент розыгрыша карты.
- или пока она не покинет игру. Постоянное действие:. Эффект карты действует до конца партии
- Активация. Эффект карты срабатывает только тогда, когда владелец карты его активирует. Чтобы активировать эффект разыгранной карты способности, игрок должен:
- Повернуть карту на 90°. В начале следующего раунда она повернётся обратно. Уже повёрнутую карту нельзя активировать повторно.
- Выплатить стоимость активации карты. Для активации некоторых карт то не можете и использовать её эффект. вовать карту. Если вы не можете выплатить стоимость активации карты, способностей требуется выполнить и другие условия, например, пожерт-

Выполнив оба этих требования, игрок применяет эффект карты

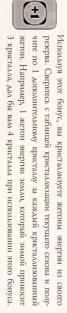


ствия бонусов дают дополнительные преимущества, но приводят к потере очков престижа в конце игры. В течение всей партии игрок может использовать не более 3 бонусов. Дей-

В игре 4 типа бонусов:



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





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



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

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

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

Порядок выполнения действий во время хода

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

III. Конец раунда

Когда все игроки сделают ходы, раунд заканчивается

Продвижение фишки сезона и смена сезона

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

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



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

🕕 Смена года

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

Смена первого игрока

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

IV. Конец игры

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

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

Из получившегося результата игрок вычитает:

- штрафные очки, указанные на шкале бонусов. 5 очков престижа за каждую оставшуюся у него в руке карту способности;
- **Примечение** неиспользованные жетоны энергии в конце игры не прино-

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



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

Перечень карт с уточнениями







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



2/50 Амулет огня

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



3/50 Амулет земли

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



4/50 Амулет воды

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



5/50 Весы Иштар

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



5/50 Посох весны

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



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



7/50 Сапоги-скороходы

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





8/50 Кошель Ио

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



9/50 Священная чаша

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



10/50 Силлас Верный

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



11/50 Фигрим Крохобор

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



12/50 Нария Провидица

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



13/50 Шкатулка чудес

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



14/50 Рог попрошайки

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



15/50 Кубик хитрости

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





16/50 Каирн Разрушитель

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





17/50 Амсуг Длинная Шея

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



18/50 Зачарованная книга

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



19/50 Шлем Рагфилда

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



20/50 Длань судьбы

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



21/50 Аьюис Хмуроликий

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



22/50 Рунный куб Эолиса

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



23/50 Зелье силы

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



24/50 Зелье мечтаний

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



25/50 Зелье познаний Чтобы активировать эту карту.

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





26/50 Зелье жизни

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



27/50 Часы сезонов

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



28/50 Скипетр величия

ную у вас карту волшебного предмета. ния вперёд по счётчику кристаллов за каждую другую разыгран-Разыграв эту карту, передвиньте свою фишку чародея на 3 деле-



29/50 Святая статуя Олафа

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



30/50 Забытая ваза И-Цзана

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



31/50 Амулет стихий

- Каждый тип жетонов энергии связан со своим эффектом, который применяется, если, призывая эту карту, вы оплачиваете этим жетоном стоимость призыва.
- Разыграв эту карту и выплатив её стоимость жетоном энерзапаса и добавьте их в свой резерв энергии. гии воды, возьмите 2 любых жетона энергии из общего
- Разыграв эту карту и выплатив её стоимость жетоном энергии земли, Разыграв эту карту и выплатив её стоимость жетоном энергии передвиньте свою фишку чародея на 5 делений вперёд по счётчику кристаллов.

Вы не можете сбросить взятую карту

огня, возьмите 1 карту способности из колоды и добавьте её в руку.

- Разыграв эту карту и выплатив её стоимость жетоном энергии воздуха;
- Вы можете выплатить стоимость призыва этой карты 1 или нескольприменить один и тот же эффект несколько раз. Однако вы не можете потратить несколько одинаковых жетонов, чтобы кими разными жетонами, применяя все соответствующие эффекты передвиньте свою фишку чародея по шкале призыва на 1 деление вперёд
- На эту карту действует эффект карты «Длань судьбы», уменьшая количество необходимой энергии. Поэтому вы можете получить 2 разных эффекта, потратив лишь 1 жетон энергии.
- Если эта карта разыграна эффектом «Священной чаши», «Хрустального шара» или «Зелья мечтаний», считайте, что стоимость призыва оплачена 4 разными
- жетонами энергии, и примените все 4 соответствующих эффекта. 32/50 Древо света



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



33/50 Колдовская пиявка

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



34/50 Хрустальный шар

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





35/50 Прожорливый котёл

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



36/50 Корона вампира

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



37/50 Череп дракона

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



38/50 Аргосский демон

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



39/50 Тит Ясноокий

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

Если у кого-либо из соперников в конце раунда нет кристаллов, при и пожертвуите эту карту. мените эффект этой карты к тем, кто может заплатить вам кристалл,



40/50 Элементаль воздуха

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



41/50 Фен-воровки

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





42/50 Проклятый том Аруса

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





43/50 Идол фамильяра

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



44/50 Жертвенный кинжал

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



45/50 Светоч Ксидита

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



46/50 Запертый ларец Урма

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



47/50 Зеркало времён года

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



48/50 Медальон Рагнора

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



49/50 Сид Ночная Тень Стоимость призыва этой карты зависит от числа игроков.

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



50/50 Мятежный дух Ониса

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





🔰 Подготовка к игре

- Расположите игровое поле посередине стола. Поместите фишку года на деление 1 шкалы лет, а фишку сезона — на деление I колеса сезонов.
- Возьмите столько кубиков каждого цвета, сколько в игре участников
- Поместите счётчик кристаллов рядом с игровым полем.
- Положите жетоны энергии рядом со счётчиком кристаллов.
- Раздайте каждому игроку: миный планшег, 2 жетона архива и 4 фишки чародея цвета планшета. Каждый игрок выкладывает по 1 фишке чародея на:
- нулевое деление внизу счетчика кристаллов;
- нулевое деление шкалы бонусов своего планшета; - нулевое деление вверху счётчика кристаллов;
- нулевое деление шкалы призыва своего планшета.
- Каждый игрок получает 9 карт способностей лицевой стороной вниз.

Поместите колоду оставшихся карт рядом с игровым полем. Предусмотрите



Выберите себе 9 карт способностей

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

Соберите наборы карт

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



Начало раунда

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

Ходы игроков

В свой ход игрок делает следующее:

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

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

🕕 Конец раунда

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

🕕 Конец игры и подсчёт очков

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

очки престижа на разыгранных перед ним картах способностей

Из получившегося результата он вычитает:

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

W Карты способностей

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



- **1** Название карты
- 2 Стоимость, выплач
- (3) Эффект разыгранной карть
- 4 Очки престижа, которые к
- 5 Символ игры и номер карт



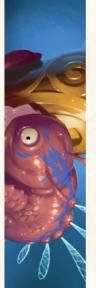
Распространённость типов энергии в зависимости от сезона

)	Лето	Весна	Зима	
Огон	Земля	Земля	Вода,	Часто
Огонь, воздух	Земля, огонь І	Земля, вода І	Вода, воздух	
Земля	Вода	Воздух	Огонь	Редко
Вода	Воздух	Огонь	Земля	Нет

О Символы на кубиках

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

- Жетон энергии воды.
- 🥸 Жетон энергии земли.
- Жетон энергии огня.
- Жетон энергии воздуха
- Кристалл.
- сти от числа игроков (2, 3 или 4). Ноказатель того, что стоимость призыва карты меняется в зависимо-
- **G** Постоянное действие. Немедленное действие.
- 🔷 Активация.
- 🕝 Очки престижа на карте.



О Словарь терминов

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский Выпускающий редактор: Александр Петрунин Редакторы: Ольга Боброва, Анна Полянская Іереводчик: Татьяна Леонтьева (орректор: Алёна Миронова Зерстальщики: Вячеслав Терсков, Алина Клеймёнова здатель: Crowd Games

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

