

ПРАВИЛА

ОРОС



ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ



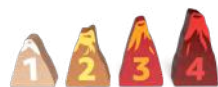
1 ігрове поле
(двостороннє)



1 трек піднесення
(двосторонній)



72 плитки суходолу
(48 суходіл, 12 гори,
12 острови)



48 вулканів
(1 - 4 рівнів)



1 нефритовий ягуар
(жетон останнього гравця)



4 планшети гравців
(двосторонні)



4 фішки напівбогів
(і змінні жетони)



32 послідовники
(8 на гравця)



32 ліміти мудрості
(8 на гравця)



36 плиток священних місць
(3 моноліти, 3 святилища,
3 храми на гравця)



жетони провидінь
(6 на гравця)

ВМІСТ

Огляд поля та планшетів гравців	4
Приготування до гри	6
Огляд гри	10
Ігровий процес	10
Мудрість	11
Комірки дій	12-19
• Зміщення всіх плиток у ряді	12
• Переміщення набору плиток на одну комірку	13
• Виверження чи створення вулканів	15
• Відправлення чи повернення з вивчення	17
• Послідовники у подорожі	18
• Побудова священного місця	19
Трек піднесення	20
Горизонтальні лінії	21
Підрахунок очок	21
Гра з Автомою-напівбогом	22
Ускладнені варіанти гри	24
Гідне додаткове завдання	27
Досягнення	28
Часті помилки	30
Підказки й стратегії	30
Значення символів	32



1 планшет очок



52 карти Автоми
(1 колода на напівбога)

На обрії, де небо й скелі утворюють одне ціле, хранитель світла й розуму дивився вниз на предків, які були наділені мудрістю каменю й піску.

З висоти доносилося відлуння слів Мудреця, яким відгукнулися чотири стихії: Життєдайна Вода, Родюча Земля, Бурхливий Вогонь та Осяйне Сонце.

І знову промовив Мудрець. Світло злилося з плоттю, і ці четверо перетворились на подобу предків. Мудрець наділив їх таємними знаннями гір, і з цими знаннями всі стихії підкорялися.

І розіслав їх Мудрець по чотирьох сторонах зі словами: «Зійдіть на землю й серед мудрості каменю та піску знайдіть тих, хто прагне Світла й Просвітлення, хто готовий поринути у пошуки витоків знань й сповідував їх».

Почуйте ж цю мудрість.

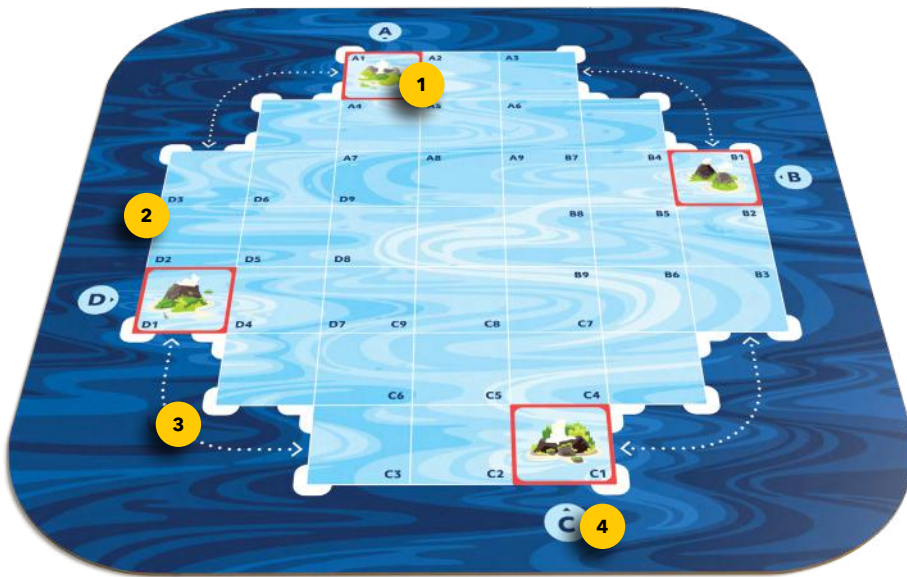
Тих, хто слідує, називайте своїми. Наказуйте й вони коритимуться. Формуйте гори і вони будуватимуть. Наставляйте й вони вивчатимуть. Цих небагатьох Я зроблю на власну подобу, сповнених блиском і славою.

Спускайтеся на землю й швидко повертайтеся!

ΔΧΘΔΙ Δ:Δ
Τ:ΣΝΟ ΔΟΝ
#:ΣΣ:ΧΧ ΘΧ+ΧΙΟ
·θ: τ+θ.:Ι

ОГЛЯД ПОЛЯ

Ігрове поле складається з вертикальних та горизонтальних рядів, які утворюють сферу води.



1. Гарячі точки

Зони, позначені червоним квадратом, – це гарячі точки.

Зауважте! Якщо наприкінці якоїсь дії гаряча точка була відкрита, накрийте її новою острівною плиткою.

2. Зовнішні краї

Краї поля з'єднані один з одним. Коли плитки зміщуються чи рухаються за межі поля, вони повертаються з протилежного боку. Плитки на протилежних кінцях карти є сусідніми, таким чином одна сторона поля з'єднана з іншою.

3. Кутові стрілки

Білі стрілки в кутах поля з'єднують крайні зовнішні ряди, замикаючи кільце. Плитки на полі, з'єднані стрілками, вважаються сусідніми. Коли плитки зміщуються або рухаються до кутів, керуйтеся стрілками, щоб повертати їх на поле.

4. Регіони поля (лише для Автомів)

Чотири регіони на полі: А, В, С та D, потрібні, щоб визначити, яку частину поля Автома спробує розвинути.

Підказка! Термін «ряд» стосується як горизонтальних, так і вертикальних рядів, а також поєднаних зовнішніх кілець, що утворюються завдяки кутовим стрілкам.

Плитки суходолу

Плитки суходолу – спільний ресурс, що представляє частини суходолу, що фізично рухаються полем. Вони пронумеровані «1», «2», «3» чи «4» залежно від їхньої маси та кількості суходільних країв.



Плитки островів не мають суходільних країв. Їхня маса складає 1 і вони позначені порожнистим кільцем, а не заповненим колом, щоб їх було легше відрізнити.



Плитки «1», «2» та «3» можна скласти до купи, щоб утворити більші плити суходолу та створити вулкан.



Плитки «4» можна скласти для утворення гір.



Плитки гір, на відміну від інших, не рухаються після утворення. Гравці можуть будувати священні місця лише у горах.

Ускладнений варіант плиток



Острови з гарячими точками позначені червоним кільцем. Гравці можуть обирати і викладати їх на поле, як і інші плитки островів. Дізнайтеся більше на сторінці 20

ОГЛЯД ПЛАНШЕТА ГРАВЦЯ

Планшет гравця необхідний для керування діями, здатностями, мудрістю та очками знань (ОЗ) наприкінці гри.



Послідовники грають роль працівників, якими можна виконувати дії з планшета гравця, вивчати, подорожувати ігровим полем та будувати священні місця.



Ліміти мудрості кладуться на пунктирні лінії між здатностями. Вони відстежують те, які здатності та/чи очки знань (ОЗ) розблокував гравець.

1. Підказки

Ці символи нагадують гравцям про кілька початкових правил:



Кожному гравцю на карті дозволено мати максимум одного послідовника.



Щоб утворити гору, гравець має поєднати дві плитку з індексом маси «4».



Після утворення гори не можуть зміститися чи рухатися.

2. Комірки дій

Шість білих комірок внизу планшета гравця – це дії, які можна виконувати кожного ходу. Здатності в колонці над кожною з комірок дій визначають кількість чи ефект дії при її активації.

Комірка дії з послідовником вважається *зайнятою*.
Комірка дії без послідовника вважається *вільною*.

3. Комірки здатностей

П'ять крайніх лівих колонок містять здатності та очки знань (ОЗ). Усі здатності, що не обмежені лімітом мудрості, можна активувати, виконуючи відповідну дію.

4. Колонки священних місць

Три крайні праві колонки потрібні, щоб слідкувати за цінністю кожного зі священних місць наприкінці гри.

5. Зона вивчення

Напівбог може навчати до двох своїх послідовників.

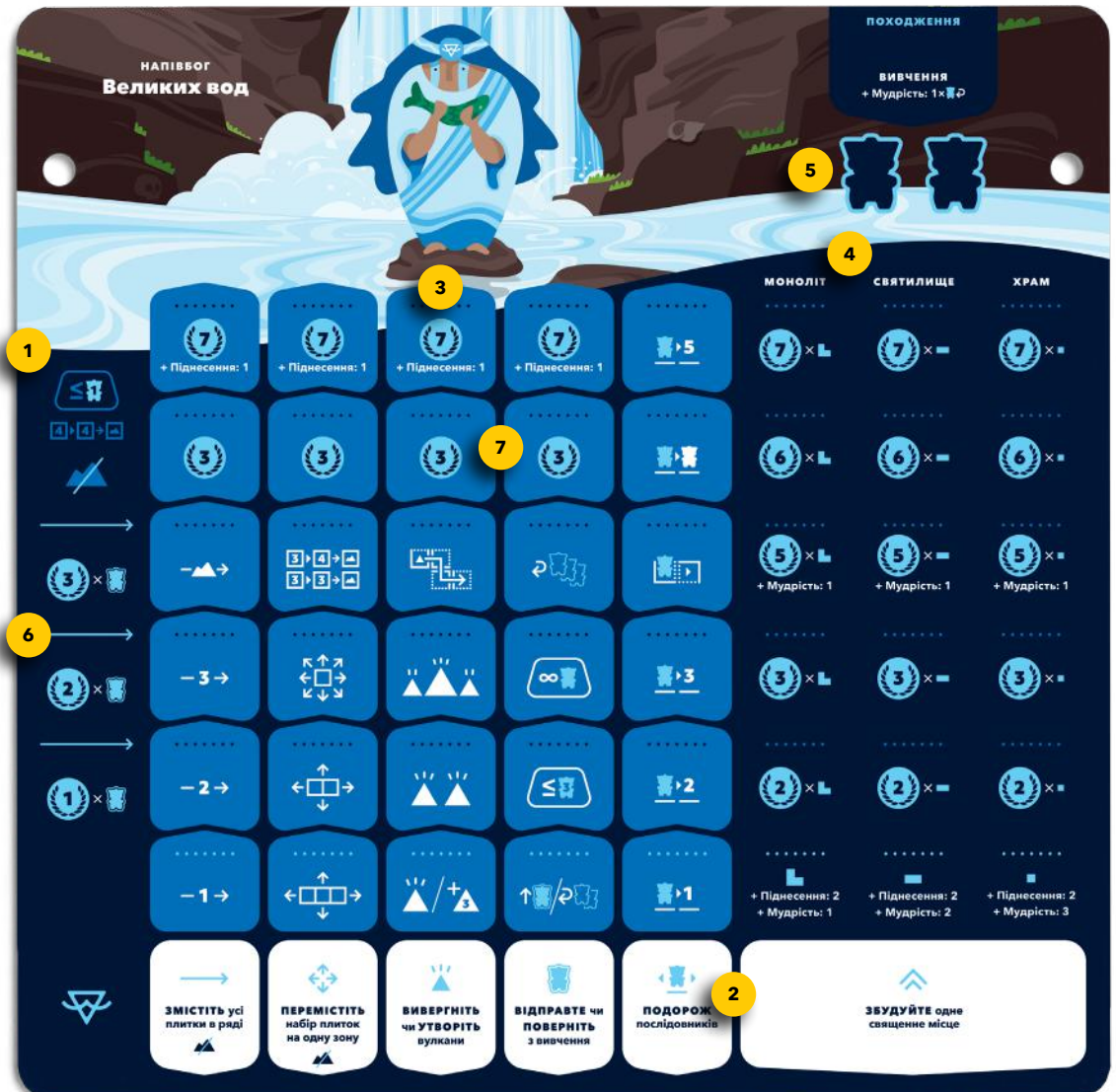
6. Горизонтальні лінії

Кожна стрілка вказує на горизонтальну лінію, що проходить через колонки здатностей. Лінія стає доступною, коли всі ліміти мудрості перших п'яти колонок дістають до неї або вище.

7. Очки знань (ОЗ)



Очки знань позначаються колом з вінком – це переможні бали кінця гри. Вони не є здатностями, що використовуються під час гри.



ЦЕНТРАЛЬНА МАПА

Щоб підготуватися до гри, виконайте такі три кроки:

1. Покладіть ігрове поле в центр ігрової зони. Якщо ви граєте вперше, радимо використовувати меншу сторону поля. Досвідченим же гравцям варто перегорнути поле більшою стороною для додаткової складності.



Для 1-4 гравців



← Рекомендовано
для першої гри!

При грі на малому полі:

2. Заповніть поле суходолом, починаючи з центру і до країв. Повертайте плитку, щоб краї суходолу й води сходилися, як вказано на малюнку.

- Покладіть в центрі поля плитку «4».
- Поруч із плиткою «4» з усіх боків покладіть по плитці «3». Обертайте плитку, щоб краї збіглися з суходолом, а край з водою дивився назовні.
- Складіть сітку 3 на 3, поклавши в кожен кут по плитці «2», поруч із кожною плиткою «3». Оберніть їх, щоб краї збіглися.
- На кожному гарячому точці (позначено червоним) покладіть по плитці острова. На кожному плитку острова покладіть по вулкану 2-го рівня.
- На краях та поруч з островами розмістіть по плитці «1» та «3», як вказано на малюнку. Оберніть плитку так, щоб водні краї збіглися з плиткою острова.
- Покладіть плитку з перешийком «2» на непрономеровані комірки між кожним з регіонів (перешийок – це вузький клаптик землі, оточений з двох боків водою).

Щоб кинути собі складніший виклик, перегляньте ускладнену розстановку малого поля. Див. сторінку 24.



При грі на великому полі:

2. Заповніть поле суходолом, починаючи з центру і до країв. Повертайте плитку, щоб краї суходолу й води збігалися, як вказано на малюнку.

- Покладіть плитку гори в центрі поля.
- Покладіть плитку «3» поруч із кожною стороною плитки гори. Обертайте плитку, щоб збіглися краї з суходолом, а край із водою дивився назовні.
- Складіть сітку 3 на 3, поклавши в кожен кут по плитці «2», поруч з кожною плиткою «3». Оберніть їх, щоб краї збіглися.
- Покладіть плитку острова діагонально від кутових плиток «2», як у прикладі. На кожен вулкан острова покладіть по вулкану 3-го рівня.
- На кожен гарячу точку (позначено червоним) покладіть по плитці острова. На кожен вулкан острова покладіть по вулкану 2-го рівня.
- Покладіть плитку «3», решітки «2» та плитку «1» поряд із кожною стороною острова по зовнішньому краю, як у прикладі. Оберніть плитку так, щоб водні краї збіглися з плиткою острова (Перешийок – це вузький клатик землі, оточений з двох боків водою).


Перевірте свої навички на ускладненому великому полі. Див. сторінку 25.

Для 3-4 гравців



ПЛАНШЕТИ ГРАВЦІВ

3. Кожен гравець обирає напівбога, бере планшет гравця та компоненти відповідного кольору, і готує ігрову зону:

- Покладіть перед собою свій планшет стороною гравця догори.
- Покладіть один ліміт мудрості  на пунктирну лінію над першою здатністю в кожній колонці.
- Покладіть по послідовнику під кожною стрілкою ліворуч від планшета гравця.
- Покладіть одного послідовника на комірку дії «Послідовники у подорожі», іншого – на комірку «Побудувати священне місце».
- Решту послідовників тримайте неподалік.
- Розкладіть плитки священних місць поряд.



ЗАВЕРШАЛЬНІ ШТРИХИ

4. Решту плиток та вулканів складіть для зручності поруч із полем.



5. Покладіть трек піднесення поруч із полем стороною для 1-4 гравців. Для довшої гри на 4 гравців, поверніть його стороною для 4-6 гравців.

6. Покладіть фішки напівбогів усіх гравців в низу треку піднесення.



7. Щоб обрати першого гравця, заховайте в долоні по одному послідовнику кожного напівбога і викиньте одного з них на стіл. Дайте гравцю з цим кольором нефритового ягуара.

Ви готові до гри!



ГРАЄТЕ САМІ ЧИ ВДВОХ?

Якщо граєте самі або вдвох, потрібно задіяти штучного гравця – Автома – щоб кількість гравців склала щонайменше три (за бажанням можете взяти й більше). Карти Автоми з базової версії гри підходять лише для малого поля. Щоб дізнатися, як задіяти напівбога-Автому, див. сторінку 22.

Якщо граєте самі


Оберіть щонайменше **двох** противників-Автомів.

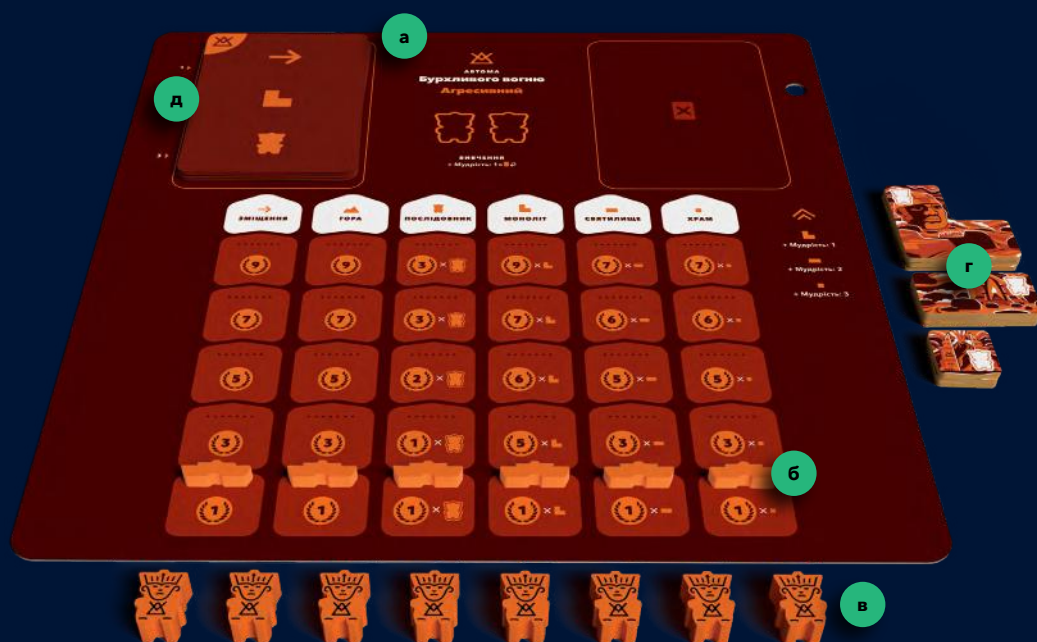
Якщо граєте вдвох

Оберіть щонайменше **одного** противника-Автому.

Щоб підготувати планшет Автоми:

Візьміть планшет гравця, компоненти та колоду карт для кожного напівбога-Автоми у грі, і приготуйте ігрову зону.

- Перегорніть планшет гравця боком Автоми і покладіть його поруч із гравцем, що робитиме ходи за нього.
- Покладіть один ліміт мудрості  над першою здатністю в кожній колонці. Два інших ліміти мудрості поверніть до коробки.
- Складіть поруч фішки послідовників.
- Складіть поруч плитку священних місць.
- Перетасуйте колоду Автоми і покладіть її ліворуч від поля трьома символами догори – це стос добору.
- Покладіть фішку напівбога вниз треку піднесення.



Вибір Автоми

Кожен напівбог-Автома має власний стиль гри: від дружнього до агресивного.

ЛЕГКИЙ / ДРУЖНИЙ

Напівбог Великих Вод

СЕРЕДНІЙ / АМБІТНИЙ

Напівбог Родючої Землі

СКЛАДНИЙ / НЕПРОСТИЙ

Напівбог Живого Сонця

НАДСКЛАДНИЙ / АГРЕСИВНИЙ

Напівбог Бурхливого Вогню

ЧаПи Автоми

Чи можу я грати без Автоми вдвох? Ні. У грі на 1-2 гравців без Автоми не обійтися. Якщо ви не бажаєте змагатися з Автомами, просто не відслідковуйте їхню мудрість та не рахуйте очок. Але їхні дії для гри все ж необхідні.

Чи можуть обидва гравці керувати Автомами, щоб перетворити гру на двох у гру на чотирьох? Так.

Чи можу я грати сам проти трьох Автомів? Так, вундеркінде ви наш!

Чи можу я додати Автомів в гру з трьома гравцями? Можете.

Автома може ходити першим? Так. Не забудьте про Автому, обираючи першого гравця.

ОГЛЯД ГРИ

Мудрість напівбогів

Ви напівбог, направлений Мудрим у чотири кінці землі для розповсюдження вищого знання – мудрості гір – народам, яких розкидало по островах. Але мудрості треба навчитися. Потрібно досліджувати й здобувати досвід. Найвеличніші таємниці відкриваються лише на гірських вершинах.

Під час гри ви маєте навчити своїх послідовників підкорювати землі й утворювати гори, на яких можна збудувати священні місця для вивчення. Кожне священне місце додасть мудрості та здатності зрештою досягти найвищого знання.

Наймудрішого напівбога шануватимуть усі прийдешні покоління.

Завдання

Здобудьте найбільше очок знань (ОЗ), поставивши завдання своїм послідовникам будувати священні місця у горах, розвиваючи кращі вміння та покращуючи показники священних місць.

Для цього гравці по черзі змінюють поле, утворюють гори, приводять у них послідовників та будують священні місця. Побудова священних місць дозволяє просуватися треком піднесення та здобувати мудрість.

Кінець гри

Гра закінчується, коли гравець досягає найвищої точки на треку піднесення. Закінчіть поточний раунд, після чого гравці підраховують очки знань.

Підрахунок очок знань

Мудрість гір визначається за очками знань, які підраховуються наприкінці гри.

Гравці отримують очки знань за 1) їхні позиції на треку піднесення; 2) відкриття здатностей; 3) послідовників, задіяних у вивченні; 4) побудови священних місць.

Гравець із найбільшою кількістю очок знань перемагає.

ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

Гравці ходять по чергово, один хід на гравця. Гравці ходять за годинниковою стрілкою, починаючи з першого.

У свій хід ви можете виконати до 3-х дій. Щоб виконати дію, призначте 1 послідовника на вільну комірку дії на планшеті гравця, а тоді виконайте цю дію. Виконуючи дію, можна застосовувати будь-які здатності в тій же колонці, що не обмежені лімітом мудрості.

У свій перший хід

Ви починаєте з трьома непризначеними послідовниками, яких треба призначити на наступні дії:

Дія 1: Призначте першого послідовника на будь-який вільний острів на полі. Це ваша початкова локація. Якщо вільних островних плиток немає, покладіть послідовника на вільну плитку «1».



Зауважте! Доки не розблокована здатність виставляти на поле більше послідовників, кожен гравець може виставити лише одного.

Дія 2: Призначте другого послідовника на вільну комірку дії на планшеті гравця та здійсніть цю дію.

Дія 3: Призначте третього послідовника на вільну комірку дії на планшеті гравця та здійсніть цю дію.

Тадам! Перший хід виконано. Продовжуйте гру за годинниковою стрілкою.

Підказка! Острови оточені водою, тож єдиний спосіб вибратися з початкового острова – зіштовхнути його з іншою плиткою суходолу або вивергнути вулкан, щоб створити край з суходолом.

В наступні ходи


Виконуйте до трьох дій. Щоб здійзнити дію, призначте одного послідовника з комірки дії на іншу вільну комірку дії. А тоді виконайте цю дію.

Ви можете призначити послідовника на комірку дії і не виконувати цю дію. Однак це все одно рахується за одну з трьох дій.

Підказка! Комірка дії, з якої ви переміщаєтеся, така ж важлива, як і та, на яку ви переміщаєтеся. Невдале планування позбавить вас можливості отримати найбільше вигоди з наступної дії!



МУДРІСТЬ

Кожна колонка на планшеті гравця має ліміт мудрості , який використовується для відслідковування того, які здатності та/чи очки знань (ОЗ) гравець розблокував у цій колонці. Усі здатності під лімітом доступні для використання при виконанні дії.

Здобуття мудрості

Здобуваючи мудрість, ви піднімаєте ліміт мудрості для кожної колонки. Коли ви здобули мудрість, підніміть обраний ліміт мудрості на одну поділку за кожне очко мудрості.

Здобути мудрість можна будь-яким із вказаних способів:



1. Повернення послідовників з вивчення: отримайте по 1 мудрості за кожного послідовника.



2. Побудова священного місця: 1 мудрість за моноліт, 2 мудрості за святилище та 3 мудрості за храм.



3. Коли ваш послідовник навчається у вашому священному місці, а інший гравець будує його на тій же горі: отримайте 1 мудрість.



При побудові святилища Вогонь отримує 2 мудрості, а Вода – 1, оскільки послідовник Води був у священному місці, коли Вогонь будував святилище.

Чи можна одним послідовником здійснити декілька дій за один хід? Так! Наприклад, можна перестрибувати ним туди-сюди між комірками дій (щоб двічі за хід виконати ту саму дію!)

Що як усі комірки дій зайняті послідовниками? Тоді наступною дією треба взяти послідовника з будь-якої комірки (окрім дії **ВІДПРАВЛЕННЯ**) і призначити на комірку вивчення. Отже, дія **ВІДПРАВЛЕННЯ** не виконується. А тоді завершіть хід як зазвичай.

Жетони провидінь



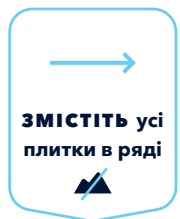
Ці шість жетонів – опціональна допомога гравцям. Три номерні жетони допоможуть спланувати та відслідковувати дії кожного ходу.

Щоб ними користуватися, покладіть шість жетонів під шість комірок дій на планшеті гравця символами догори. Зазирайте під жетони та переставляйте їх, щоб позначити порядок своїх наступних трьох дій.

У свій хід перегорніть номерні жетони, щоб згадати, що ви збиралися робити та мати кожен дію на увазі.

Підказка! Навіть якщо ви все детально спланували на майбутнє, потрібно слідкувати за діями інших гравців. У грі все швидко змінюється, тож і стратегію доведеться змінювати.

ЗМІЩЕННЯ ВСІХ ПЛИТОК У РЯДІ

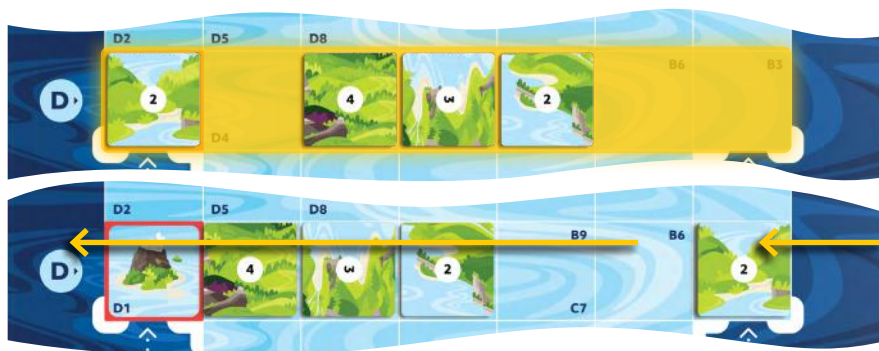


Дія **ЗМІЩЕННЯ** дозволяє змістити всі плитки суходолу вздовж одного ряду на полі вертикально або горизонтально. У такому разі усі плитки зсуваються разом по ряду в одному напрямку, зберігаючи відступи між ними. Оскільки усе зміщується разом, дія **ЗМІЩЕННЯ** не спричиняє зіткнення плиток.

Зауважте! Дією зміщення не можна зміщувати ряди з плитками гір, якщо не розблоковано відповідної здатності.

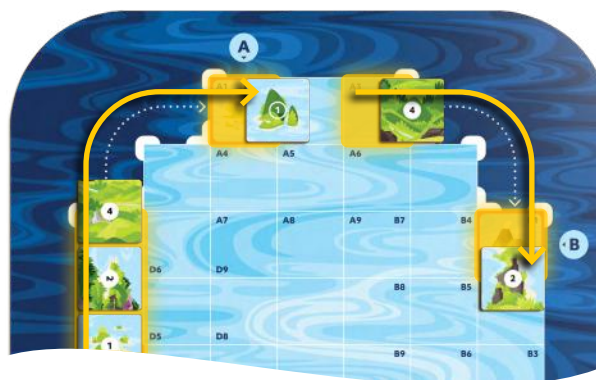
Зміщення плиток за межі поля

Плитки суходолу, що зміщуються за поле, повертаються на нього з іншого боку.



Якщо дією зміщення змістити всі плитки у виділеному ряді на одну комірку, усі плитки рухаються разом вздовж ряду в одному напрямку. Крайня ліва плитка «2» вийде за межі поля, а тому повернеться з протилежного боку (у результаті відкриється гаряча точка, тож треба додати нову плитку острова, щоб її закрити).

Крайній зовнішній ряд – це цільне коло. Коли плитки зовнішнього ряду зміщуються, зміщується весь ряд, подібно обертанню колеса (на великому полі зовнішніх рядів два).

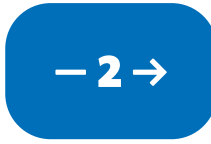


Якщо дією зміщення зміщують зовнішній ряд, усі плитки довкола поля, що є частиною того цільного ряду, рухаються разом.

Покращення дії



Здатність 1. Змістіть усі плитки в одному ряді на одну комірку.



Здатність 2. Змістіть усі плитки в одному ряді на дві комірки.



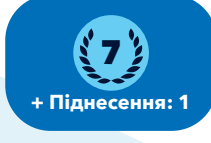
Здатність 3. Змістіть усі плитки в одному ряді на три комірки.



Здатність 4. Під час дії **ЗМІЩЕННЯ** ви можете зміщувати ряди з плитками гір.



Здатність 5. Отримайте 3 ОЗ наприкінці гри.



Здатність 6. Отримайте 7 ОЗ наприкінці гри. Після виконання дії **ЗМІЩЕННЯ** підійміться на одну поділку на треку піднесення.

ПЕРЕМІЩЕННЯ НАБОРУ ПЛИТОК НА ОДНУ КОМІРКУ



Дія **ПЕРЕМІЩЕННЯ** дозволяє перемістити набір сусідніх плиток суходолу рівно на одну комірку. Набір має відповідати кількості та формі, вказаним на здатності (див. Сторінку 15). Зони води не рахуються за плитки суходолу.

Зауважте! Дія ПЕРЕМІЩЕННЯ не дозволяє рухати плитки гір.

Зіткнення плиток суходолу

Коли дія **ПЕРЕМІЩЕННЯ** змушує дві плитки суходолу зайняти одну комірку, плитки стикаються, утворюючи більшу плитку суходолу.

1. Щоб зіткнути плитки суходолу, додайте значення плиток і замініть ті плитки однією новою з сумарним значенням. Якщо значення вище чотирьох, замініть попередні плитки плиткою «4», а за решту помістіть вулкан відповідного рівня. Розміщуючи плитку, гравець, який виконує хід, визначає, яку плитку обрати та яким боком розмістити.



Зіткнення плитки «1» та «2» утворює плитку «3».



Плитки «2» та «3» мають суму 5, тож їхня комбінація утворить плитку «4» з вулканом першого рівня.

2. Гори утворюються при зіткненні двох плиток «4». **Зауважте! Плитки гір утворюються й додаються на поле лише таким чином.**



Створити гору можна лише зіткнувши дві плитки «4».



Плитка суходолу, зіткнувшись із горою, перетворюється на вулкан із таким же значенням.

3. Коли плитки суходолу стикаються з вулканом, спершу додайте плитки суходолу і замініть новою. Потім додайте вулкани та залишок від зіткнення плиток суходолу і замініть їх новим вулканом. Щойно вулкан досягне 4-го рівня, створіть новий вулкан на тій же плитці. Обмеження кількості вулканів на одній плитці немає.

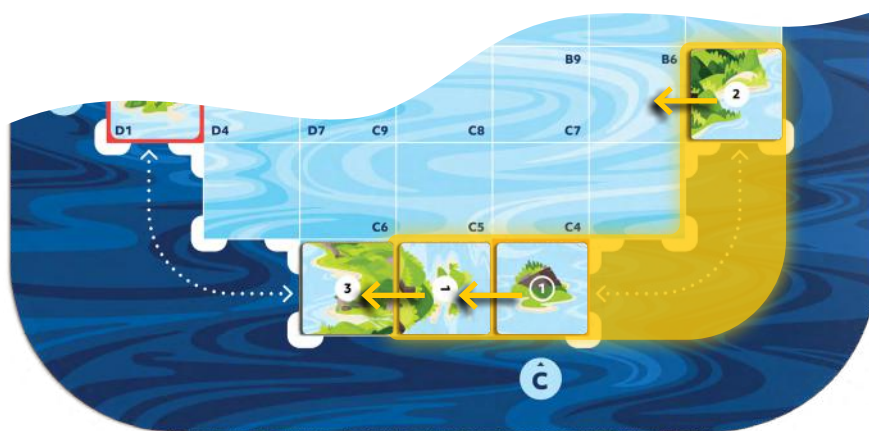
4. Усі послідовники на плитках, що стикаються, рухаються на нову плитку. Це один зі способів, як послідовник може потрапити на зайняту плитку.



У цьому випадку обидва послідовники займуть нову плитку «4».

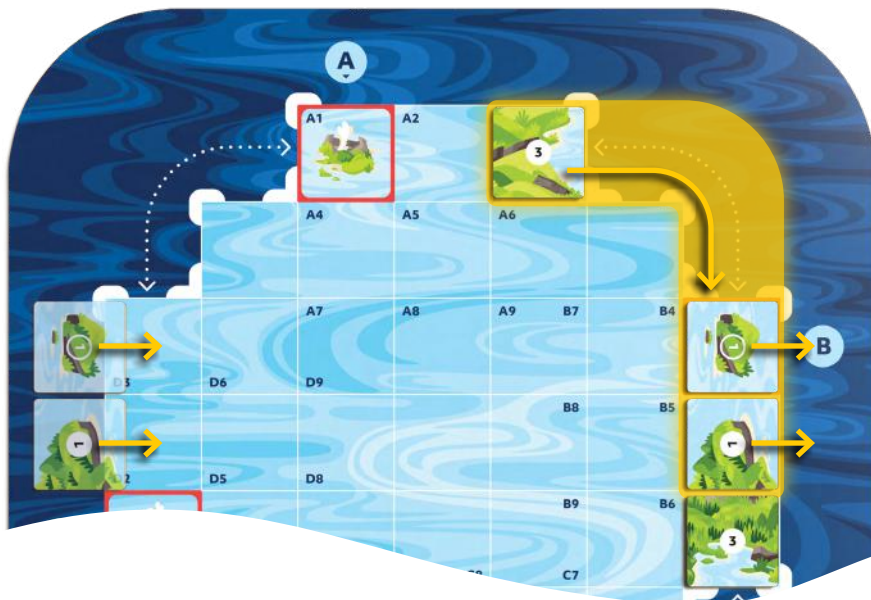
Переміщення наборів плиток

Використовуючи дію **ПЕРЕМІЩЕННЯ**, набір плиток рухається як один континент у одному напрямку водночас, незалежно від того, як з'єднані плитки. Плитка змінює напрямок лише потрапивши на стрілку. У деяких випадках набір сусідніх плиток може зіткнутися з іншим під час руху або розділитися, опинившись на різних кінцях поля.



У деяких випадках набір сусідніх плиток може зіткнутися з іншим під час руху або розділитися, опинившись на різних кінцях поля. Якщо набір плиток перемістити ліворуч, плитки «1» та «3» зіткнуться (і утворять плитку «4»), плитка острова потрапить на початкове місце плитки «1», а плитка «2» переміститься ліворуч на порожню комірку (B6), що більше не сусідня з двома іншими.

ПЕРЕМІЩЕННЯ НАБОРУ ПЛИТОК (ПРОДОВЖЕННЯ)



Якщо виділений набір плиток перемістити праворуч, плитка острова та плитка «1» вийдуть за межі поля, потрапивши на протилежний бік. Плитка «3» переміститься праворуч і, йдучи за стрілкою, повернеться на початкову комірку плитки острова. Плитка «3» та плитка острова досі будуть сусідніми, попри те, що вони на протилежних кінцях поля.



На великому полі, якщо виділені плитки «1» та острова перемістити вниз, обидві плитки зіткнуться з плиткою «3» (утворивши плитку «4» з вулканом 1-го рівня).

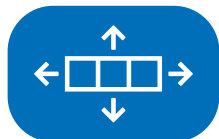
Діагональний рух плиток

Здатність 3 в колонці ПЕРЕМІЩЕННЯ додає діагональний рух плиток, що надає доступ до зовнішніх зон на полі. Коли здатність розблоковано, можете перемістити одну плитку діагонально. Якщо після діагонального руху плитка покидає поле, варіантів повернення багато. Розгляньте приклад нижче.

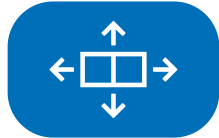


Наприклад, якщо гравець переміщає плитку суходолу в нижній лівий край за межі поля діагонально, у нього є кілька варіантів вибору. Плитку можна перемістити діагонально вниз і праворуч і повернути на поле з лівого (1) або верхнього (2) країв. Також плитку можна перемістити діагонально вниз і ліворуч (b), щоб повернути на поле з правого краю (3), але не можна повернути на поле з верхнього краю (4), оскільки плитка залишиться поза сіткою, що не дозволено.

Покращення дії



Здатність 1. Перемістіть набір з трьох сусідніх плиток суходолу на одну комірку (не діагонально).



Здатність 2. Перемістіть набір з двох сусідніх плиток суходолу на одну комірку (не діагонально).



Здатність 3. Перемістіть плитку суходолу на одну комірку (під прямим кутом чи діагонально).



Здатність 4. Можете застосувати плитки «3» замість плиток «4» для створення гір.



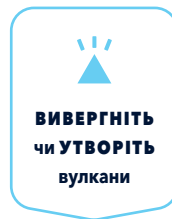
Здатність 5. Отримайте 3 ОЗ наприкінці гри.



Здатність 6. Отримайте 7 ОЗ наприкінці гри. Підійміться на одну поділку на треку піднесення після виконання дії **ПЕРЕМІЩЕННЯ**.

ДІЯ ВУЛКАНА

ВИВЕРГНІТЬ ЧИ УТВОРІТЬ ВУЛКАНИ



Дія **ВУЛКАНА** дозволяє вивергнути або створити вулкан.

Вулкани тримають в собі землю, що може розлитися по ігровому полю. Вулкани бувають чотирьох рівнів. Кожен рівень відповідає кількості землі, що назбиралася всередині.



ВУЛКАН 1-ГО РІВНЯ
містить 1 одиницю землі.



ВУЛКАН 2-ГО РІВНЯ
містить 2 одиниці землі.



ВУЛКАН 3-ГО РІВНЯ
містить 3 одиниці землі.



ВУЛКАН 4-ГО РІВНЯ
містить 4 одиниці землі.

Зауважте! 3 вулканів не створюються гори. Виверження чи зіткнення плиток з вулканами не створює гору.

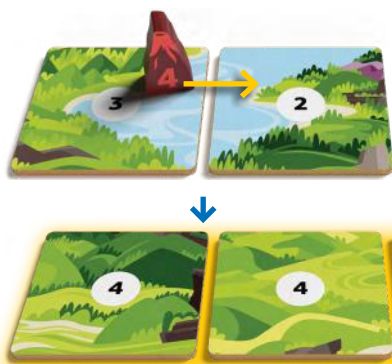
Виверження вулкана

За кожен символ виверження вивергається один вулкан. Кожна фішка вулкана – це окремий вулкан, що вивергнеться в кількість землі, відповідній його рівню. Вивергнута з вулкана земля кладеться на поле у вигляді плиток суходолу. Після виверження фішки вулканів треба прибрати з гри.

При виверженні:

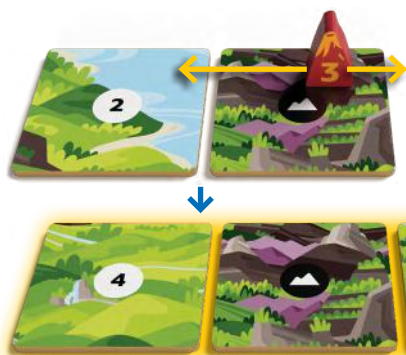
1. Лава тече вниз і назовні. Якщо вулкан вивергається з плитки із водними краями, лава спершу заповнить цю плитку, перш ніж розтектися далі. Щойно плитка стане плиткою «4», гравець, який виконує хід, обирає в який бік чи боки потече решта лави. Лава має повністю заповнити кожен плитку суходолу чи відкрити водну зону, щоб створити плитку «4», а лише потім може текти далі.

ВИВЕРЖЕННЯ АБО СТВОРЕННЯ ВУЛКАНІВ (ПРОДОВЖЕННЯ)



Якщо вулкан 4-го рівня вивергається на плитці «3», спершу плитка заповнюється і перетворюється на «4». Тоді лава проливається на сусідню комірку, заповнюючи плитку «2». Залишилася одна одиниця землі, з якої можна створити нову плитку «1».

2. Вулкани вивергаються прямою лінією під прямим кутом від місця виверження. За бажанням виверження можна розділити, щоб спрямувати у понад один бік. Лава не може змінювати напрямку, щоб рухатися по полю зигзагами, доки не відкрито відповідної здатності. Плитки суходолу, що з'являються під час виверження, мають бути спрямовані так, щоб з'єднувати суходільний край плитку з точкою виверження.



Вулкан 3-го рівня на плитці гори може вивергнутися в кілька напрямків, заповнюючи сусідні комірки так, як того забажає гравець, який виконує хід.

3. Вулкани можуть вивергатися вниз із гір, проте лава не може текти вгору та через гори. Якщо вулкан оточено плитками гір, він вважається неактивним і не може вивергатися, доки залишається оточеним.

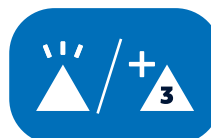
Примітка: Вулкани вивергаються окремо. Якщо на плитці понад один вулкан, вивергайте їх по черзі.

Виставлення плиток після виверження. Під час виверження гравець, який виконує хід, обирає спрямованість нових плиток, що потрапляють на поле. При цьому щонайменше один суходільний край плитку має бути сполучений із точкою виверження.

Створення вулкана

+3 Додайте новий вулкан 3-го рівня на будь-яку плитку на полі. Якщо на цій плитці вже є вулкан, спершу піднімайте рівень вулкана, доки він не досягне 4-го, а на решту рівнів створіть новий вулкан. Обмеження на кількість створених на плитці вулканів немає.

Покращення дії



Здатність 1. Вивергніть один вулкан або додайте на будь-яку плитку вулкан 3-го рівня.



Здатність 2. Вивергніть будь-які два вулкани на полі.



Здатність 3. Вивергніть будь-які три вулкани на полі.



Здатність 4. Під час виверження лава може перетікати суходільними краями плиток «1», «2» та «3», не заповнюючи їх, а також може змінювати напрямок, аби рухатися зигзагом по полю.



Здатність 5. Отримайте 3 ОЗ наприкінці гри.



Здатність 6. Отримайте 7 ОЗ наприкінці гри. Після виконання дії **ВУЛКАНУ** підійміться на одну поділку на треку піднесення.

ВІДПРАВЛЕННЯ ЧИ ПОВЕРНЕННЯ З ВИВЧЕННЯ



Дія **ВИВЧЕННЯ** дозволяє зробити одне з двох. Або відправте одного послідовника на вільну комірку вивчення, або поверніть звідти до двох послідовників.

Відправлення на вивчення

↑ Послідовники можуть займатися вивченням на планшеті гравця чи на полі. У найвищій частині планшета гравця двоє послідовників можуть навчатися в присутності напівбога. Кожне збудоване вами на полі священне місце – це також місце, де один послідовник може займатися вивченням.



Щоб відправити послідовника на вивчення, оберіть послідовника з будь-якої комірки дії, окрім **ВИВЧЕННЯ**. Пересуньте цього послідовника на будь-яку вільну комірку вивчення (на планшеті гравця чи на священному місці).

Зауважте! Ви отримуєте одну мудрість щоразу, як інший гравець буде священне місце на горі, де навчається ваш послідовник. Якщо послідовник не на священному місці, коли інший гравець буде, мудрості ви не отримуєте.

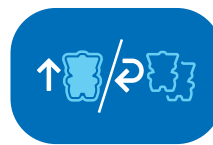
Повернення з вивчення

↻ Повертаючись із вивчення, послідовники приносять мудрість, яка одразу витрачається на вдосконалення здатностей. Однією дією **ВИВЧЕННЯ** можна повернути до двох послідовників.

Щоб повернути послідовника з вивчення, оберіть послідовника на планшеті гравця чи священному місці в комірці для вивчення і призначте його на іншу комірку дії, не виконуючи цю дію. За кожного повернутого послідовника отримайте по одній мудрості.

Послідовник може повернутися з вивчення, лише якщо для цього є вільні комірки дій.

Покращення дії



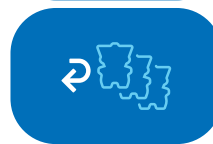
Здатність 1. Відправте одного або поверніть до двох послідовників із вивчення, отримайте по одній мудрості за кожного.



Здатність 2. Можете розмістити на полі до трьох послідовників.



Здатність 3. Можете розмістити на полі будь-яке число послідовників.



Здатність 4. Можете повертати з вивчення до трьох послідовників, отримуючи по одній мудрості за кожного.



Здатність 5. Отримайте 3 ОЗ наприкінці гри.



Здатність 6. Отримайте 7 ОЗ наприкінці гри. Після виконання дії **ВИВЧЕННЯ** підійміться на одну поділку на треку піднесення.


Як розмістити на полі більше послідовників? Спершу розблокуйте здатність мати більше послідовників на полі. Тоді відправляйте їх на вивчення на вільні священні місця дією **ВИВЧЕННЯ**.

ПОСЛІДОВНИКИ У ПОДОРОЖІ




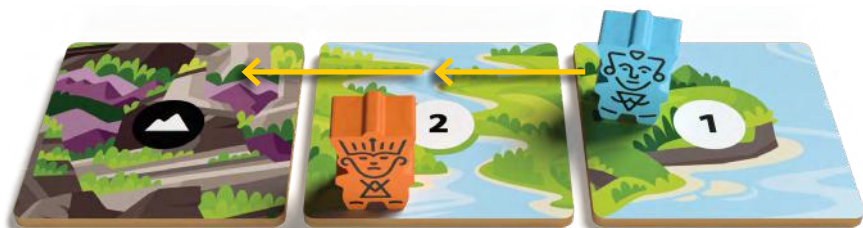
Ця дія дозволяє послідовникам рухатися по одній комірці через плитку суходолу та до/із священних місць на полі. Дію **ПОДОРОЖІ** можна розділити на будь-яку кількість послідовників.

Послідовники не можуть рухатися діагонально або не через з'єднані суходільні краї плиток.

 Доки не розблоковано відповідну здатність, послідовники не можуть рухатися водними краями плиток.



 Доки не розблоковано відповідну здатність, послідовники не можуть закінчувати хід на зайнятій іншим послідовником комірці, хоча можуть через неї пройти.



Кожне священне місце – це додаткова комірka на плитці гори. Послідовники можуть подорожувати вгору й вниз священними місцями, ніби сходами, а кожне священне місце в стосі рахується за одну комірku. Плитка гори – це теж одна комірka.



Підказка! Можна закінчити подорож на священному місці іншого гравця, так він не зможе відправити послідовника туди навчатися.

Покращення дії



Здатність 1. Перемістіть одного послідовника на одну комірku.



Здатність 2. Перемістіть послідовників максимум на дві комірki.



Здатність 3. Перемістіть послідовників максимум на три комірki.



Здатність 4. Під час дії **ПОДОРОЖІ** можна перетинати водні краї плиток.



Здатність 5. Можна закінчувати рух на комірках з іншими послідовниками.



Здатність 6. Перемістіть послідовників максимум на п'ять комірок.

ПОБУДОВА СВЯЩЕННОГО МІСЦЯ



Кожне побудоване священне місце – це місце, де послідовники можуть навчатися, тобто головне джерело мудрості та знань у грі. Священні місця виконують роль входу та виходу з поля для ваших послідовників.

Зауважте! Щоразу, коли послідовник знаходиться на священному місці, він навчається.

Є три типи священних місць: моноліт, святилище та храм. Кожен гравець має по три будівлі кожного типу і не може збудувати більше.



Моноліт



Святилище



Храм

1. Священні місця будуються на плитках гір. На кожній плитці гори можна розмістити рівно один моноліт, одне святилище та один храм.

Зауважте! Кожен гравець може збудувати лише одну священну будівлю на кожній горі.

2. Священні місця будуються в наступному порядку: моноліт, святилище, храм. При будівництві священні місця складаються одне на одне, щоб утворити сходи вгору від плитки гори.

3. Щоб збудувати священне місце на горі чи над іншим священним місцем, треба мати послідовника на цій горі чи священному місці іншого гравця.



Перший гравець, що вирішив будувати на горі, мусить збудувати моноліт. Другий гравець мусить збудувати святилище. Третій – храм. Щойно всі три священні місця збудовано, будівництво на цій горі більше не відбувається.

При будівництві священного місця:

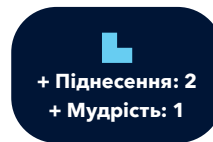
1. Розмістіть нове священне місце на плитці гори.
2. Пересуньте послідовника з гори на священне місце.
3. Здобудьте нагороду **+піднесення** піднявши свого напівбога на дві комірці на треку піднесення. Якщо ви опинитеся на комірці, зайнятій іншим гравцем, підіймайтеся до наступної вільної комірці. Див. сторінку 20.
4. Отримайте нагороду **+мудрість**: одна мудрість за моноліт, дві – за святилище, три – за храм. Кожна отримана мудрість дозволяє підняти ліміт мудрості на одну комірку. Див. сторінку 11.

Будівництво під час вивчення іншим гравцем

Зауважте! Ви отримуєте одну мудрість щоразу, як інший гравець будує священне місце на горі, де навчається ваш послідовник. Якщо ваш послідовник не на священному місці, коли інший гравець будує, мудрості ви не отримуєте.

Покращення священних місць

Гравець може за мудрість підвищити значення кожного священного місця, піднявши ліміт мудрості цього типу.



Здатність 1. Збудуйте одне священне місце та отримайте показані винагороди **+піднесення** та **+мудрість**.



Здатність 2, 3, 5, & 6. Наприкінці гри отримайте ОЗ рівні показаній кількості, відповідній кількості збудованих місць.

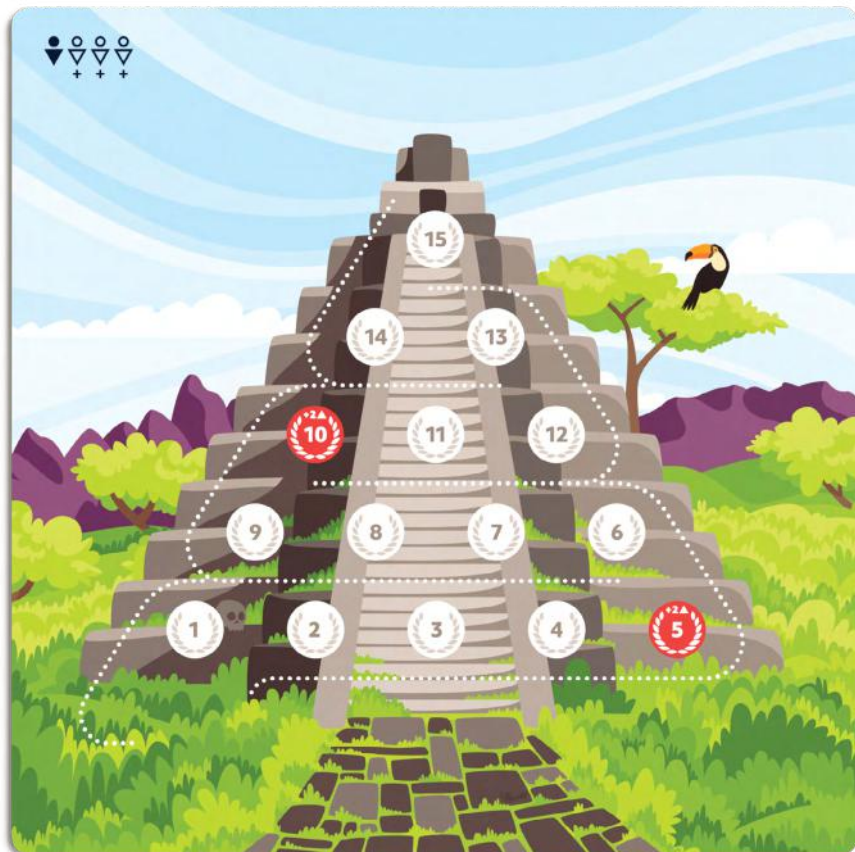


Здатність 4. Отримайте 1 додаткову мудрість щоразу, коли будете цей тип священного місця. Наприкінці гри отримайте 5 ОЗ за кожне збудоване священне місце цього типу.

ТРЕК ПІДНЕСЕННЯ

На треку піднесення напівбоги підносяться до слави. При піднесенні трек використовується як лічильник, де кожна комірка відповідає вказаному значенню у очках знань.

Для тривалішої гри на 4-х гравців скористайтеся довшим треком на звороті.



Піднесення

Фішки напівбогів починають на кам'яному шляху в нижній частині треку. За кожне побудоване священне місце, напівбоги підіймаються на дві поділки на треку. Після розблокування здатності напівбоги також підносяться на одну поділку щоразу, коли виконується дія зміщення, переміщення, вулкана чи вивчення.

На одній поділці може знаходитися лише один напівбог. Підіймаючись треком, напівбоги проходять кожною поділкою, навіть зайнятою. Якщо напівбог закінчує піднесення на зайнятій поділці, він продовжує піднесення до наступної вільної комірки. **Зауважте! Враховуйте при підйомі кожен поділку на треку, навіть зайняті іншими напівбогами.** Гравці не можуть підійнятися над найвищою поділкою. Якщо найвищі поділки зайняті, припиніть піднесення на найвищій вільній поділці.

Червоні комірки та гарячі точки

Червоні комірки на треку піднесення позначені значком +2▲. Кожна червона комірка активується раз за гру. Коли напівбог вперше зупиняється або проходить повз кожен червону комірку, додайте вулкан 2-го рівня на плитку, що знаходяться на гарячих точках на полі та будь-якій плитці острова. Якщо вулкан вже наявний, збільште його рівень на 2.

Якщо плитка острова гарячої точки і так знаходиться на гарячій точці, вони рахуються за одну і отримують лише один вулкан 2-го рівня.

Підказка! Ці червоні комірки – зручні підказки щодо того, на якому етапі гри ви знаходитесь. Щойно гравець пройде комірку номер 10, можна очікувати кінця гри за кілька раундів.

Кінець гри

Гра триває, доки один з напівбогів не досягне найвищої поділки на треку піднесення.

Усі гравці, які ще не ходили в цьому раунді, здійснюють свої ходи, закінчуючи на останньому гравці.

ГОРИЗОНТАЛЬНІ ЛІНІЇ

У зоні вздовж лівого краю планшета гравця містяться горизонтальні лінії. На початку гри під кожну стрілку, що вказує на горизонтальну лінію, кладеться один послідовник, закриваючи символ ОЗ.

Горизонтальна лінія розблоковується, коли ліміт мудрості в колонках здатностей (перших п'яти колонках планшета гравця) досягає або перевищує відповідну горизонтальну лінію.

Розблокування послідовника

При розблокуванні послідовник під горизонтальною лінією звільняється і стає активним. Ви можете одразу:

1. Призначити послідовника на будь-яке вільне священне місце на полі або на комірці вивчення на планшеті гравця.

АБО

2. Призначити послідовника на вільну комірку дії і виконати відповідну дію (ця дія бонусна і не враховується у три дії за хід).

Розблокування очок вивчення

Розблоковуючи горизонтальні лінії, ви можете заробити очки знань наприкінці гри за послідовників, що займатимуться вивченням.



Горизонтальні лінії 1, 2 і 3. За кожного послідовника на комірці вивчення отримайте очки знань, відповідні розблокованій горизонтальній лінії.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Кожен гравець отримує очки знань за:



Трек піднесення. За кількість пройдених їхнім напівбогом комірок на треку.



Здатності. Найбільший розблокований показник ОЗ із кожної колонки: зміщення, переміщення, виверження та вивчення (3 ОЗ або 7 ОЗ).



Послідовники, що займаються вивченням. Помножте кількість послідовників на священному місці та в зоні вивчення планшета гравця на число, вказане під найвищою розблокованою горизонтальною лінією. Якщо таких немає, послідовники на вивченні не приносять очок.



Священні місця. Помножте кількість збудованих монолітів на найвищий розблокований показник ОЗ в колонці монолітів. Те саме зробіть зі святилищами та храмами. Примітка: кожен гравець починає гру з трьома священними місцями кожного типу. Найлегший спосіб з'ясувати, скільки ви збудували, порахувати не збудовані.



Гравець із найбільшою кількістю ОЗ перемагає і отримує шансу й повагу прийдешніх поколінь. За те, що він дав стільки мудрості та знань, його визнають найдобрішим та найщедрішим.

У разі нічиєї

Серед гравців, що зрівнялися у очках, перемагає той, хто підійнявся найвище на треку піднесення.

ВИКОРИСТАННЯ НАПІВБОГА-АВТОМИ

Для гри на полі потрібні три активні напівбоги. З будь-якого не зайнятого гравцем напівбога можна зробити штучного гравця, Автома, перегорнувши планшет гравця на відповідний бік і використовуючи відповідну колоду карт. Кожен напівбог-Автома має власний стиль гри: від дружнього до агресивного. Для підготовки Автоми див. сторінку 9.

Кarti Автоми з базової версії гри підходять лише для малого поля.

Зауважте! Якщо граєте один, оберіть щонайменше **двох** Автомів-супротивників. Якщо граєте вдвох, оберіть щонайменше **одного** Автому.

Ігровий процес

Ходи гравця не відрізняються від ходів звичайної гри. Ходи Автоми не обмежуються так само, як ходи гравців, бо розроблені так, щоб мінімізувати обслуговування гри. Автома робитиме саме те, що вказано на карті, і більше нічого.

Під час ходу Автоми виконайте наступні кроки:

1. Витягніть одну карту зі стосу добору і покладіть її горілиць на стос скиду.
2. Виконайте дії в кожній секції на карті в порядку згори донизу.



- **Секція 1: Розвиток.** В одному із вказаних регіонів здійсніть один із варіантів дій. Варіанти розділені скісною рисою. Деякі варіанти показують комбінацію дій, що поєднані знаком плюса. Виконуйте таку комбінацію, лише якщо всі частини можна виконати.

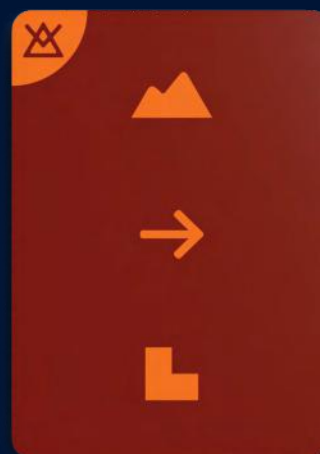
Якщо регіонів чи варіантів понад один, спершу спробуйте крайній лівий. Якщо це вдасться, не виконуйте інші дії в секції. Інакше, спробуйте наступний варіант праворуч і так далі. Якщо вдалих варіантів немає, нічого не відбувається.

- **Секція 2: Поле.** Якщо показано дію **ЗМІЩЕННЯ**, змістіть усі плитки в ряді чи рядах, вказаних на схемі відповідним чином. Направленість визначається від лиця гравця, який виконує дію. Автома завжди зсуває ряди на дві комірки і завжди має здатність зміщувати гори. Якщо вказано одну чи більше дій з видалення плиток, здійсніть усі.

- **Секція 3: Піднесення.** Пересуньте фішку напівбога-Автоми уперед на треку піднесення стільки разів, скільки вказано відповідних символів. Якщо символів немає, піднесення не відбувається. Примітка: На відміну від звичайного гравця, Автома не підіймається треком, будуючи священні місця. Автома підіймається лише тоді, коли це вказано на карті.

Здобуття мудрості

Автома здобуває мудрість, коли буде священне місце, повертає з вивчення послідовника, або ж якщо має послідовника на вивченні у священному місці, коли інший гравець буде на тій же горі.



За кожну здобуту мудрість Автома підійме ліміт мудрості на один. Щоб визначити, який ліміт підняти, погляньте на символи на звороті верхньої карти стосу добору. Кожен символ відповідає колонці на планшеті Автоми. Якщо Автома отримує 1 мудрість, див. верхній символ. Якщо Автома отримує 2 мудрості, див. верхній та середній символи. Якщо Автома отримує 3 мудрості, див. усі три символи.

Якщо Автома здобуває мудрість у колонці, де ліміт уже максимальний, нічого не відбувається.

Колода Автоми

Якщо в колоді Автоми закінчуються карти, перетасуйте стос скиду, поставте колоду на добір та продовжуйте.

Підрахунок очок

Наприкінці гри підрахуйте очки кожного напівбога-Автоми. Для цього додайте очки знань з треку піднесення та планшета гравця, як і зі звичайними гравцями.

Дії

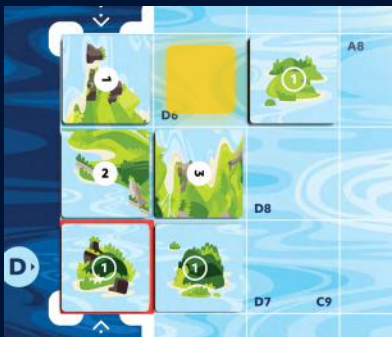
Нижче наведено пояснення кожного символу дії:



Вказує на регіон поля, де відбувається дія. Комірки кожного регіону пронумеровані від 1 до 9, починаючи ззовні. **Дії завжди відбуваються на найнижчому номері в регіоні.** Якщо варіантів для дії кілька, обирайте комірку на полі з найнижчим номером.



Створіть гору на комірці з найнижчим номером без інших плиток суходолу.



Щоб створити гору в регіоні D, плитку треба покласти на комірку D6, оскільки всі нижчі номери уже зайняті.



Побудуйте священне місце найнижчого рівня на плитці гори (здобуває мудрість відповідно до типу збудованого священного місця).



Помістіть одного послідовника на щойно збудоване священне місце (здобуває 1 мудрість, якщо вивчає, коли інший гравець буде).



Відправте одного послідовника на вивчення у вказаному регіоні. Якщо неможливо, відправте послідовника на зону вивчення на планшеті гравця.



Поверніть до двох послідовників. Спершу спробуйте повернути послідовників із вказаного регіону. Тоді повертайте послідовників із зони вивчення на планшеті гравця (здобуває 1 мудрість за послідовника).



Приберіть усіх послідовників опонентів із першої зайнятої плитки в регіоні. Враховуються як послідовники звичайних гравців, так і Автоми (здобуває 1 мудрість за прибраного послідовника).

Примітка: Автома може прибирати лише послідовників гравців, що збудували щонайменше одне священне місце.

Прибрані послідовники повертаються власнику та кладуться на вільну комірку дії. Якщо всі комірки дій зайняті, прибраний послідовник переміщується на вільне місце в зоні вивчення на планшеті гравця.



Змістіть вказаний ряд чи ряди плиток на дві комірки.



Приберіть найбільшу вільну плитку суходолу. Усі вулкани на цій плитці теж прибираються. Не можна прибрати плитку гори.



Щоб прибрати плитку з регіону B, Автома прибирає плитку «3» з вулканом 2-го рівня в комірці B3 (бо вона має найнижчий номер з плиткою «3»).



Підійміться на треку піднесення на одну комірку за кожний вказаний символ.

УСКЛАДНЕНІ ВАРІАНТИ ГРИ

Ускладнені варіанти гри **малого поля**, щоб додати грі складності.



Долина розломів

Кільце островів.
Краї землі.
Прості перші кроки.



Шаблон субдукції

Шаблон субдукції.
Чотири великі четвірки.
Швидке створення гір.



Океанічний жолоб

Розділені континенти.
Розкидані вулкани.
Ізольовані початкові точки.



Перлина гадейського еону

Крихітні острови.
Масивні вулкани.
Готові до виверження.

Використовуйте альтернативні варіанти підготовки **великого поля**, щоб додати грі складності.



Мінливі глибини

Центральні острови.
Розділений суходіл. Напряга в усіх напрямках.

Вулканічні острови

Сітка островів.
Безліч вулканів.
Світове виверження.



Комплекс кратонів
Подвійні гори.
Діагональні ряди.
Діаметральні початкові точки.

Проходи Археона
Скупчення землі.
Ізольований центр.
Складні конфігурації.



УСКЛАДНЕНІ ВАРІАНТИ ГРИ (ПРОДОВЖЕННЯ)

Щойно опануєте основи гри, можете залучити додаткові елементи.

ВЕЛИЧНІ ГОРИ

Величні гори височіють над ландшафтом, позначаючи священні домівки кожного напівбога. Ці священні гори дають особливі бонуси під час гри та можливості здобуття очок наприкінці.

Міні-доповнення Величні гори входить в «Collector's Edition» гри «Орос», яке можна придбати окремо.



Приготування до гри

Кожен гравець бере плитку Величної гори свого напівбога та тримає її поруч з ігровою зоною.

Бонуси Величних гір

У будь-який момент гри, створюючи гору, можете покласти плитку Величної гори. Під час дій **ЗМІЩЕННЯ**, **ПЕРЕМІЩЕННЯ** та **ВУЛКАНУ** ці гори поведуться як звичайні.

Ваша Велична гора – святилище вашого напівбога і місце, де ваші послідовники можуть займатися вивченням. Дією **ВИВЧЕННЯ** можна відправити чи повернути послідовників на/з Величної гори.

Підрахунок очок Величних гір

Під час підрахунку наприкінці гри отримайте 1 ОЗ за кожне священне місце на вашій Величній горі (включно з вашим). Також при підрахунку очок за послідовників на вивченні, врахуйте послідовників на плитці вашої Величної гори, незалежно від того, кому вони належать і чи займаються вивченням.

НЕФРИТОВИЙ ЯГУАР

Нефритовий ягуар відомий і як поганий знак, і як знак удачі. Тут нефритовий ягуар надає і те і інше наприкінці гри.

Приготування до гри

Під час приготування покладіть нефритового ягуара на стіл між першим та останнім гравцями. Колективно оберіть, який бік ягуара хочете тримати обличчям догори під час гри: той, що сміється, чи той, що гарчить.

Підрахунок очок нефритового ягуара

До врахування очок нефритовий ягуар надає свою вдачу.



Бік, що сміється. Гравець(-ці) з найбільшою кількістю послідовників на вивченні наприкінці гри отримує 3 додаткові ОЗ, а гравець(-ці) з найменшою кількістю послідовників на вивченні втрачає 3 ОЗ.



Бік, що гарчить. Гравець, що займає найнижчу позицію на треку піднесення, отримує одну мудрість у колонці на свій вибір, а решта гравців втрачає одну мудрість з тієї ж колонки.

ГІДНЕ ДОДАТКОВЕ ЗАВДАННЯ

Уважно слідкуйте, щоб знайти ці приховані предмети, розкидані ілюстраціями гри. Зможете знайти усі?

_____ Лампа Аладдіна

_____ Всевидяче око

Символ походить з релігійного мистецтва епохи Відродження і зображає божественну сутність, що спостерігає за всім людством своїм всевидячим оком.

_____ Наконечник стріли (3)

_____ Амфора

Грецька чи римська посудина з двома ручками для перенесення води чи вина для повсякденних чи ритуальних випадків. Часто розписується вишуканими зображеннями.

_____ Батаммаріба такіента

Батаммаріба перекладається як «справжні зодчі землі». Це виняткові земляні вежі, збудовані цілком із землі в африканському регіоні Того.

_____ Синя телефонна будка

_____ Кістка (7)

_____ Дерево бонсай

Мистецтво вирощування дерева бонсай у малих мілких контейнерах зародилося в Японії кілька століть тому. Дерева бонсай символізують мир, гармонію та баланс у природі.

_____ Книга

_____ Ватра

_____ Каное

_____ Кішка

_____ Геогліфи Чуг-Чуг

Близько 500 геогліфів вирізано в землі вздовж давнього торгового шляху в одній з найсухіших пустель світу – пустелі Атакама в Чилі.

_____ Роза вітрів

_____ Мушля

_____ Рештки динозавра

_____ Сліди динозавра

_____ Бабка

_____ Каченя (3)

_____ Слід

_____ Серце

_____ Святий Грааль

_____ Джекалоп

_____ Парчевий короп (7)

_____ Кокопеллі

Шановане божество родючості, що походить з вірувань племен корінних американців південного заходу. Зазвичай представляє як дітонародження, так і сільське господарство.

_____ Кон-Тікі

_____ Код Копамі

_____ Лама (3)

_____ Лохнеське чудовисько

_____ Втрачені числа

_____ Лотус

_____ Послання у плящі

_____ Гніздо з яйцями

_____ Полярна зоря

(Велика й Мала Ведмедиці)

_____ Написи острова Оук

_____ Восьминіг

_____ Голова ольмека

Ці величезні голови виконані з базальтових валунів. Вважається, що їх вирізали давні ольмеки в Мезоамериці.

_____ Косатка

_____ Череп (3)

_____ Змія

_____ Полуниця

_____ Стоунхендж

Ця відома англійська споруда, як вважається, з'явилася в період пізнього неоліту, близько 2500 років до н.е. Монумент змінювався крізь століття.

_____ Чайка з кокосом

_____ Меч у камені

_____ Символ Трайфорс

_____ Трилобіт

_____ Тукан

_____ Аварія НЛО

_____ Вілсон

Предмети версії «Collector's Edition»

_____ Сипуха

_____ Бігфут

_____ Кістяний кинджал

_____ Веджат

Цей давньоєгипетський символ, Око Гора, утілює добробут, зцілення та захист.

_____ Людина, що медитує

_____ Ананас

_____ Кактус опунція

Дякуємо нашій спільноті на Kickstarter за всі чудові ідеї!

ДОСЯГНЕННЯ

Напишіть свої ініціали поряд з кожним досягнутим пунктом.

- _____ Зіграти під усіма номерами гравця
- _____ Зіграти проти всіх чотирьох Автомів
- _____ Збудувати усі три моноліти за одну гру
- _____ Збудувати усі три святилища за одну гру
- _____ Збудувати усі три храми за одну гру

- _____ Збудувати кожен тип священного місця двічі
- _____ Розблокувати першу горизонтальну лінію та виграти
- _____ Розблокувати другу горизонтальну лінію та виграти
- _____ Розблокувати третю горизонтальну лінію та виграти
- _____ Створити чотири гори за одну гру
- _____ Не створювати гір протягом однієї гри

- _____ Закінчити гру з трьома послідовниками на вивченні
- _____ Закінчити гру з сімома послідовниками на вивченні
- _____ Закінчити гру першим на треку піднесення
- _____ Закінчити гру останнім на треку піднесення
- _____ Виграти гру першим на треку піднесення
- _____ Виграти гру останнім на треку піднесення

Одиночні виклики з Автомами

Поборіть усі комбінації Автомів. Завдяки цій таблиці відслідкуйте, яку здатність та священне місце ви максимально розвинули на планшеті гравця при кожній перемозі.

ПРОТИ	Зміщення	Переміщення	Вулкан	Вивчення	Подорож	Моноліт	Святилище	Храм
Вода й Земля								
Вода й Сонце								
Земля й Сонце								
Вода й Вогонь								
Земля й Вогонь								
Сонце й Вогонь								
Вода, Земля й Сонце								
Земля, Сонце й Вогонь								
Сонце, Вогонь та Вода								
Вогонь, Вода та Земля								

Гравець виграв за очками

Автома виграв за очками

Виклики на двох гравців з Автомами

Поборіть усі комбінації Автомів. Завдяки цій таблиці відслідкуйте, яку здатність та священне місце ви максимально розвинули на планшеті гравця при кожній перемозі.

ПРОТИ	Зміщення	Переміщення	Вулкан	Вивчення	Подорож	Моноліт	Святилище	Храм
Вода								
Земля								
Сонце								
Вогонь								
Вода й Земля								
Вода й Сонце								
Земля й Сонце								
Вода й Вогонь								
Земля й Вогонь								
Сонце й Вогонь								

Гравець виграв за очками

Автома виграв за очками

- _____ Отримати 4-й рівень мудрості з трьома монолітами
- _____ Отримати 4-й рівень мудрості з трьома святилищами
- _____ Отримати 4-й рівень мудрості з трьома храмами
- _____ Закінчити гру з лише одним послідовником на планшеті гравця
- _____ Наприкінці гри усі шість комірок дій мають бути зайняті послідовниками
- _____ Закінчити гру з принаймні 8-ма горами на полі

Виклики на трьох гравців з Автомами

Поборіть кожного Автому. Завдяки цій таблиці відслідкуйте, яку здатність та священне місце ви максимально розвинули на планшеті гравця при кожній перемозі.

ПРОТИ	Зміщення	Переміщення	Вулкан	Вивчення	Подорож	Моноліт	Святилище	Храм
Вода								
Земля								
Сонце								
Вогонь								

Гравець виграв за очками Автома виграв за очками

Виклики з полями

Відслідкуйте кількість ігор з тим чи іншим варіантом підготовки до гри.

- _____ Звичайне мале поле
- _____ Звичайне велике поле
- _____ Долина розломів
- _____ Мінливі глибини
- _____ Шаблон субдукції
- _____ Вулканічні острови
- _____ Океанічний жолоб
- _____ Комплекс кратонів
- _____ Перлина гадейського еону
- _____ Проходи Археона

- _____ Максимально розвинути три колонки здатностей за одну гру
- _____ Максимально розвинути всі три священні місця за одну гру
- _____ Виграти, не розблокувавши жодної колонки на максимум
- _____ Зіграти на усіх 10 варіантах підготовки до гри
- _____ Перезібрати повний пазл суходільних плиток
- _____ Знайти усі предмети з додаткового завдання

Виклики на 3-4 гравців

Завдяки цій таблиці відслідкуйте, яку здатність та священне місце ви максимально розвинули на планшеті гравця при кожній перемозі.

Ім'я гравця	Зміщення	Переміщення	Вулкан	Вивчення	Подорож	Моноліт	Святилище	Храм

Переможні очки

ЧАСТІ ПОМИЛКИ

Створення гори.

Єдиний спосіб створити гору – зіткнути дві плитки «4».

Виверження вулкана не створює гору. Зіткнення плиток «1», «2» чи «3», що містять вулкани, не створює гору. Є лише один спосіб – зіткнути дві плитки «4» разом. І пам'ятайте, що після утворення гори не рухаються.

Будівництво кількох священних місць.

Кожен гравець може збудувати на одній горі лише одне священне місце. Тож не думайте, що можете сидіти на горі і будувати наступні три ходи. Щоб збудувати ще щось, треба переміститися деінде.

Використання заблокованих здатностей.

Ви можете використовувати здатності лише після розблокування (як би сильно вам не хотілося іншого). Спроба подорожі через водні краї, відправлення другого послідовника на поле для вивчення, зміщення гір або переміщення лише однієї плитки суходолу – це те, що гравці часто намагаються зробити до того, як відповідні здатності розблоковано.

Переміщення плиток зовнішньою частиною поля.

Застосовуючи дію **ПЕРЕМІЩЕННЯ** набір плиток завжди рухається в один бік. Якщо одна плитка рухається вниз, увесь набір рухається вниз. Якщо одна плитка рухається ліворуч – вони всі рухаються ліворуч. Це означає, що сусідні набори плиток, що рухаються за стрілками на полі, можуть зіткнутися або вже не бути сусідніми після виконання дії **ПЕРЕМІЩЕННЯ**.

З'єднання земель від вивержень.

Хоча гравець, який виконує хід, може обирати направлення нових плиток, плитки суходолу, які виставляються через виверження, мають з'єднуватися одним суходільним краєм з місцем виверження.

Подорож униз зі священних місць.

Кожне священне місце – це комірка на полі. Подорожуючи униз зі священного місця, треба йти покроково по кожній святині до плитки гори, перш ніж переходити до наступної плитки.

ПІДКАЗКИ Й СТРАТЕГІЇ

Не можете закінчити – не починайте.

Усе, що ви зробите у грі, можуть використати проти вас інші гравці. Не марнуйте дії під час ходу на створення того, до чого не дістатися чи що не використати. Інакше цим скористаються ваші опоненти. Хороша практика – закінчувати кожен хід, який можна, на плитці гори. Якщо є додаткова дія, розумна інвестиція – відправити послідовника на вивчення.

Раніше розблокуйте +1 піднесення.

На вершині колонок зміщення, переміщення, вулкану та вивчення є особлива комірка +1 піднесення, що дозволяє підноситися щоразу, коли виконано відповідну дію. Раніше розблокуєте – більше користі принесете.

Керування комірками дій.

Комірка дії, з якої ви переміщуєтеся, така ж важлива, як і та, на яку ви переміщуєтеся при використанні послідовника. Наперед думайте про дію(-ї), які вам знадобляться далі, і наперед прибирайте послідовників з цих комірок, щоб звільнити їх. Ви починаєте на острові, тож дії **ПОДОРОЖІ** та **БУДІВНИЦТВА** не дуже корисні. Не відкривайте їх, доки не знадобляться.

Магія поля.

Плитки на полі можуть поєднуватися чи рухатися в спершу неочевидний спосіб. Гра винагороджує креативність. Плитки майже завжди ховають певні можливості.

Збудуйте моноліт.

Будувати лише храми – звучить привабливо, але найбільша ціна за це – спуститися з них. Розгляньте можливість спершу збудувати моноліт. Він відкриє вам вікно на поле, завдяки якому послідовникам не доведеться гаяти всі ваші дії на спуск чи підйом.

Подорож униз.

Спуститися від святилища чи храму може бути проблемно. Інколи найрозумніший хід – піти вниз до плитки гори, щоб наступного ходу бути готовим діяти.

ОСОБЛИВА ПОДЯКА

Озираючись на багато минулих років у розробці ігор, мене як автора зворушує кількість людей, що підтримують, тестують гру, критикують та підштовхують на те, щоб зробити з «Орос» найкращу гру, якою та може бути. Безліч заслугує на особливу подяку:

Christina Brinkerhoff та четверо моїх непосидючих дітей, що виказували любов і підтримку увесь той час, що був мною витрачений на роботу над «Орос» безсонними ночами.

Charles Allen за те, що розпалив у мені натхнення, поділившись ідеями про ігрову механіку на основі руху тектонічних плит, що підштовхнуло мене до розробки та розвитку цієї механіки у грі.

Chuck Burgess, Shelton Bischof, Dustin Maxfield, Brent Iverson, Alan Buckley та **Chandler Copenhaver** за віддане тестування гри і надання стількох ідей, що цілком змінили гру.

Ammon Anderson за постійну підтримку, поради та допомогу у досягненні «Оросом» фінішної прямої.

Haley Larsen за створення контенту, підбір слів, редактуру, роботу безсонними ночами та купу довгих розмов про універсальні зв'язки, що зближують давні культури й людей.

The Board Game Design Guild of Utah за тестування, за те, що поділилися знаннями, навчали та підтримували.

The Board Game Design Workshop та **Board Game Design Lab** за захоплення грою та неймовірний зворотний зв'язок.

Безліч **тестувальників з усього світу**, хто зацікавився грою на конвенції, у магазині чи онлайн.

Понад **5,000+ донорів** на Kickstarter та пізнішим пожертвуванням, що зробили цей проєкт можливим!

ЗОЛОТІ РОЗУМНИКИ

Щиро дякую тим, чия щедрість та підтримка значно перевищили очікування. Ці золоті розумники – інвестори, які пожертвували найбільше під час кампанії на Kickstarter. Своєю вірою у гру та підтримкою одного розробника ви допомогли показати цю воістину унікальну гру усьому світові. Дякую!

- Sir Shelton Bischof
- David and Danielle Arnett
- Oliver Lloyd

ТВОРЦІ ГРИ

Дизайн гри, розробка, ілюстрації, правила та графічний дизайн:
Brandt Brinkerhoff

Видавець: **Aesc Games**

Жодна частина цього витвору не підлягає копіюванню без спеціального дозволу.

Видавництво © "Планета Ігор", 2023 • www.planeta-igr.com/ua/oros

Перекладач: **Алім Волощук**

Редактори: **Віталій Закаревський, Жебровський Владислав, Єфремова Дар'я**

Верстка: **M212**



ЗНАЧЕННЯ СИМВОЛІВ

Символи на планшеті гравця



Зіткнення 4 плиток утворить гору.



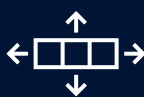
Гори не зміщуються та не переміщуються.



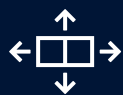
Змістіть усі плитки в одному ряді на вказану кількість комірок.



Можна зміщувати ряди з горами під час дії зміщення.



Перемістіть набір з трьох сусідніх суходільних плиток під прямим кутом.



Перемістіть набір з двох сусідніх суходільних плиток під прямим кутом.



Перемістіть одну суходільну плитку на одну комірку в будь-якому напрямку.



Можете застосувати плитки «3» замість плиток «4» для створення гір.



Можна вивергнути будь-який вулкан на полі за кожен вказаний символ.



Додайте вулкан 3-го рівня на будь-яку плитку на полі.



Виверження може змінити напрямок, протікаючи суходільними краями будь-яких плиток, не заповнюючи їх.



Можна відправити одного послідовника на вивчення.



Можна повернути з вивчення до двох послідовників, отримавши 1 мудрість за кожного.



Можна мати лише вказану кількість послідовників на полі.



Можете розмістити на полі будь-яке число послідовників.



Можете повертати з вивчення до трьох послідовників, отримуючи по одній мудрості за кожного.



Можна рухати послідовників на вказану кількість комірок.



Можна рухати послідовників через водні краї плиток.



Можна закінчувати рух на комірках з іншими послідовниками.



Збудуйте одне священне місце та отримайте показані винагороди +піднесення та +мудрість.



Наприкінці гри здобудьте вказану кількість очок знань.



Наприкінці гри отримайте ОЗ рівні вказаній кількості, що відповідає кількості збудованих місць.



Наприкінці гри здобудьте вказану кількість очок знань за кожного послідовника на вивченні.

Символи Автоми



Регіон поля, де відбудеться активація Автоми.



Створіть гору на комірці з найнижчим номером без інших плиток суходолу.



Побудуйте найнижче священне місце на плитці гори. *(Отримує мудрість відповідно до типу збудованого священного місця).*



Помістіть одного послідовника на щойно збудоване священне місце. *(Отримує 1 мудрість, якщо вивчає, коли інший гравець буде).*



Відправте одного послідовника у вказаний регіон на вивчення (якщо неможливо – на планшет гравця).



Поверніть до двох послідовників із вказаного регіону (якщо неможливо – з планшета гравця). *(Отримує 1 мудрість за послідовника).*



Приберіть усіх послідовників опонентів з першої зайнятої плитки в регіоні. *(Отримує 1 мудрість за прибраного послідовника).*



Змістіть вказаний ряд чи ряди плиток на дві комірки.



Приберіть найбільшу вільну плитку суходолу. Усі вулкани на цій плитці теж прибираються. Не можна прибрати плитку гори.



Підійміться на одну комірку на треку піднесення за кожен вказаний символ.