

Dice Forge

ПОМОЩЬ ГЕРОЮ

Приветствуем смертный!

Истории о твоих героических подвигах достигли нашего божественного царства. В нашей бесконечной благосклонности, мы предлагаем тебе занять место рядом с нами. Но ты, не единственный герой, которому выпал шанс быть удостоенным этой чести. Мы организовали великий турнир, что бы увидеть, кто является самым достойным, ну и конечно развлечь нас. Потому что богам, иногда бывает до смерти скучно...

Приготовься покинуть мир смертных, так как турнир пройдет на небесных островах. Каждый из них был создан одним из нас, мы думаем, вы заметите, что у нас разные... вкусы.

Вы получите Кубики. Эти артефакты приносят божественные благословения, которые помогут вам в сборе золота и других подношений для нас. Если они нам понравятся, мы поможем вам подделать ваши Кубики, что бы получить, еще более щедрые результаты. Конечно, мы предпочитаем тех смертных, которые являются самыми щедрыми...

Также, вы должны доказать свою уникальность, выполнив несколько героических подвигов. Мы подготовили забавные и смертоносные тесты, для твоей победы.

Приступи к ним, пройдя через порталы соединяющие острова и конечно сделав правильное подношение. Там можно найти божественные реликвии и существ, которые смогут вам помочь, если применить их в нужное время...

Турнир уже готов начаться. Пожалуйста, держи это руководство при себе, оно поможет разобраться с тем, что может повстречаться вам на пути. Что бы узнать, как организован турнир, сначала ознакомьтесь с Правилами.

Удачи – если вы верите в случайность, вот и все! Мы, боги, не играем с Кубиками...



МОЛОТ КУЗНЕЦА

Переверните карту и присоедините её к своему планшету. Возьмите жетон молота и положите его стороной с «I» вверх на стартовое деление карты молота. С этого момента, при получении любым способом, вы можете выбирать куда его засчитывать. Часть или всё полученное вы можете потратить на продвижение по карте молота (1 = 1 деление на карте).

Если жетон молота доходит до финального деления, получите 10. Переверните жетон стороной «II» и положите его обратно на стартовое деление карты. Если жетон снова доходит до финального деления, получите 15. После этого положите карту молота в стопку своих карт без постоянного эффекта, жетон молота уберите в сброс.

Если вы берёте карту молота перед тем, как разыграна предыдущая:

- временно положите её под ещё действующую карту;
- когда вы провели жетон до финального деления дважды, уберите разыгранную карту, жетон снова поверните стороной с «I» вверх и выложите его на следующую карту.

БОЛЬШАЯ МЕДВЕДИЦА

Без мгновенного эффекта.
эффект: получите 3 каждый раз, когда:
- вы **изгнали** героя
- вашего героя **изгнал** другой игрок

УПРЯМЫЙ БОРОВ

Мгновенный эффект: возьмите из Храмового Сада грань с Упрямым Боровом. Выберите игрока и отдайте ему грань. Этот игрок обязан немедленно **поменять** одну из граней своих кубиков на грань с боровом (выбранный игрок сам решает, какую грань он хочет заменить). Грань с боровом нельзя убирать с кубика до конца игры.

эффект: Получите 1, 1 или 3 каждый раз, когда игрок применяет грани с Упрямым боровом.
Важно: эффект не получает штрафа от карты Минотавр.

СУНДУК КУЗНЕЦА

Возьмите тайл сундука и присоедините его к своему планшету - так вы увеличите резерв ресурсов.

СЕРЕБРЯНАЯ ЛАНЬ

Без мгновенного эффекта.
эффект: Получите **малое божественное благословение**.

САТИРЫ

Все игроки, кроме владельца карты, бросают свои кубики, кладут их обратно на свои планшеты, но не применяют их эффекты. Затем владелец карты выбирает 2 грани, выпавшие у соперников, и применяет их эффекты (как при получении божественного благословения).

СТАРЕЙШИНА

Без мгновенного эффекта.
эффект: вы можете потратить 3 и получить 4

ДИКИЕ ДУХИ

Получите 3 и 3.

СОВА СТРАЖА

Без мгновенного эффекта.
эффект: Получите 1, 1 или 1

МИНОТАВР

Все игроки, кроме владельца карты, бросают свои кубики, возвращают их обратно на свои планшеты и применяют эффекты, но со следующими изменениями:
- Все грани, которые обычно дают ресурсы (включая), сейчас отбирают их.
- Грани Небесного корабля не срабатывают.
Примечание 1: если маркер в хранилище ресурса достигает 0 (или изначально был на 0) эффект не срабатывает.
Примечание 2: Если игрок может выбирать, какой из ресурсов потерять, он может выбрать ресурс, которого у него немного или вообще нет.

КАРТА ОСТРОВА - ЭФФЕКТЫ КАРТ



НЕБЕСНЫЙ КОРАБЛЬ

Возьмите из Храмового Сада грань с и **поменяйте** на нее одну из граней своего кубика.

ЩИТ СТРАЖА

Возьмите из Храмового Сада грань с и **поменяйте** на нее одну из граней своего кубика.



ЦЕРБЕР



Возьмите одноразовый жетон цербера и положите его перед собой. После получения **божественного благословения** или **малого божественного благословения** вы можете сбросить этот жетон, что бы применить эффекты выпавших граней еще раз. После использования положите этот жетон лицевой стороной вниз рядом со стопками своих карт.

Примечание 1: если грань предлагает ресурсы на выбор, во второй раз вы можете выбрать другой ресурс.

Примечание 2: вы можете использовать не более одного жетона цербера за раз.

СТРАЖ



Получите 2 **божественных благословения** подряд.

Если на кубиках выпал или , вы можете либо добавить их в резерв, либо за каждый или можете получить по 2 .

ПАРОМЩИК



Без эффекта, только .

ШЛЕМ НЕВИДИМОСТИ



Возьмите грань с из Храмового Сада и **поменяйте** на неё одну из граней своего кубика.

КРАБ



Получите 2 **божественных благословения** подряд.

ТИПЫ ЭФФЕКТОВ



МГНОВЕННЫЕ ЭФФЕКТ

Когда вы берёте карту:

- 1) Сразу примените её эффект.
- 2) Положите карту лицевой стороной вниз к другим картам, если у неё нет постоянного эффекта.



УСИЛИВАЮЩИЕ ЭФФЕКТЫ

Когда вы берёте карту:

Положите её лицевой стороной вниз к картам с .

Постоянный эффект:

Применяйте эффект (один раз, за карту) во время этапа 2 своего хода.

ГИДРА



Без эффекта, только .

ГОРГОНА



Без эффекта, только .

ЗЕРКАЛО БЕЗДНЫ



Возьмите из Храмового Сада грань и поменяйте на неё одну из граней своего кубика.

СФИНКС



Получите 4 **малых божественных благословения** подряд (используйте один кубик для получения всех 4 благословений).

ТИФОН



Получите по 1 за каждую грань, которую вы **заменяли** с начала игры. (ориентируйтесь на количество граней, лежащих перед вами)



АВТОМАТИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ

Когда вы берёте карту:

Положите её лицевой стороной вниз к картам с .

Постоянный эффект:

Примените эффект каждый раз когда выполняется условие на карте.



НАПОМИНАНИЕ

Победные очки | Солнечный осколок
Золото | Лунный осколок

ТРИТОН



Возьмите одноразовый жетон Тритона. Во время любого этапа своего хода вы можете сбросить жетон Тритона и получить 2 , 2 или 6 . После использования положите этот жетон лицом вниз рядом со стопками своих карт.

ЦИКЛОП



Получите 4 **малых божественных благословения** подряд (используйте один кубик для получения всех 4 благословений). Каждый раз, когда выпадает , вы можете либо добавить его в резерв, либо за каждое получить по 1 .

ХОД ИГРОКА

1 - Все игроки одновременно получают **божественное благословение** (в случае конфликта эффектов, следуйте порядку хода)

2 - Активный игрок может применить карты усиления по одному разу в любом порядке.

3 - Активный игрок может совершить **одно** из двух действий:

- Поднести дары богам (взять грани из Храма)
- Совершить подвиг (взять карту с острова)

4 - Активный игрок может потратить 2 что бы совершить дополнительное основное действие. (один раз за ход)

НАПОМИНАНИЕ

Золото Солнечный осколок Лунный осколок Победные очки

ЭФФЕКТЫ БАЗОВЫХ ГРАНЕЙ

СТАНДАРТНЫЕ ГРАНИ

Получите 1|3|4|6

Получите 1|2

Получите 1|2

Получите 2|3|4

ГИБРИДНЫЕ ГРАНИ

Выберите или и получите 1|2 этих ресурсов.

Получите 2 и 1

Получите 2 и 1

Получите 2 или 1

Получите 1, 1, 1 и 1

Получите 2 и 2

ЭФФЕКТЫ ГРАНЕЙ СВЯЗАННЫХ С КАРТАМИ

ЭФФЕКТЫ СПЕЦИАЛЬНЫХ ГРАНЕЙ

Эта грань не даёт никаких ресурсов, но увеличивает значение грани второго кубика. Умножьте результат второго кубика на три.

Примечание: когда грань умножения требует от вас сделать выбор из нескольких ресурсов, вы должны сначала выбрать ресурс который хотите получить, а затем умножить его количество на 3.

Пример:

$1 + \times 3 = 3$ или 3 или 3

$\times 3 + \times 3$: Вы ничего не получаете.

$\times 3$: Вы ничего не получаете.

Копирует значение, выпавшее на кубике противника.

$\times 3 + \times 3$: Сначала выберите грань, которую будете копировать, а затем умножьте её значение на 3.

Example :

$6 + \times 3 = 6$ или 6 или 6

ЭФФЕКТЫ ГРАНЕЙ ОСТАЛЬНЫХ КАРТ

Вы можете приобрести одну грань из Храма на 2 дешевле и сразу **поменять** на неё одну из граней своего кубика.

Примечание: если у двух или более игроков выпала грань во время этапа «Божественное благословение», они разыгрывают их эффекты - по часовой стрелке от игрока, совершающего ход в данный момент.

$\times 3 + \times 3$: Вы можете купить и **поменять** грань из храма со скидкой 6.

Каждая грань Упрямого Борова соответствует карте. Ее эффект связан с двумя разными игроками: владельцем кубика и владельцем карты.

Эффект 1) Владелец кубика получает 1 или 1.

Эффект 2) Владелец карты применяет эффект карты Упрямый Боров.

Частный случай: если вы используете, что бы скопировать эффект на кубике противника, получите 1 или 1. Владелец карты применяет эффект карты Упрямый Боров.

Пример частного случая :

1) $1 = 1$ или 1

2) $1 = 1$ или 1 или 3

владелец карты Упрямый Боров

$\times 3 + \times 3$: Владелец кубика получает 3 или 3.

Владелец карты применяет эффект карты Упрямый Боров три раза.



В игре 4 разные грани Щит Стража, по одной для каждого типа ресурса. На каждой грани 2 варианта награды (А и Б). Щит Стража не всегда даёт игроку одинаковые ресурсы. Награда зависит от того, какой гранью выпал второй кубик.

Награда А - Если на втором кубике выпал ресурс, совпадающий с изображённым на Щите Стража, получите 5.

Награда Б - Если ресурс, выпавший на втором кубике, не совпадает с изображённым на грани Щита Стража, получите указанный ресурс.

Пример :

Награда А: $4 + 5 = 9$

Награда Б: $1 + 3 = 4$

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

Пример :

$1 + 5 = 6$

А - если игрок выбирает 1 : $5 = 5$

Б - если игрок выбирает 1 или 1 : $3 = 3$

$\times 3 + \times 3$: Умножьте награду Б на три. Пример: $\times 3 + 4 = 12$

$\times 3$: Получите награду Б.