

GALEN CISCELL'S

ATLANTIS RISING



Ω

«ПОЗЖЕ, КОГДА ПРОИСХОДИЛИ
СТРАШНЫЕ ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЯ И ПОТОПЫ, В ОДИН
ДЕНЬ И СТРАШНУЮ НОЧЬ...ОСТРОВ АТЛАНТИДА
ИСЧЕЗ, ПОГРУЗИВШИСЬ В ГЛУБИНЫ МОРЯ.»

ПЛАТОН

Ω

ТЫ СМОЖЕШЬ СПАСТИ АТЛАНТИДУ ?

ВОЗРОЖДЕНИЕ АТЛАНТИДЫ - это игра, в которой игроки должны действовать сообща, чтобы победить. Вы и ваши товарищи играете роль лидеров Атлантиды накануне ее уничтожения. Отправляйте своих верных последователей в различные места на острове, чтобы собирать ресурсы и мистическую энергию, или использовать технологии Атлантиды и таинственные древние артефакты.

С помощью этих ресурсов вы должны вместе построить Космические Врата, которые перенесут жителей острова в безопасное место до того, как ваша цивилизация исчезнет в море.





37 Тайлов областей острова



1 Планшет Космических Врат



20 Тайлов компонентов Космических Врат и 1 тайл Энергетического Ядра



10 Планшетов Консулов

Каждый Консул имеет особые способности, описанные в верху планшета.



1 Планшет Гнев Богов
1 жетон счетчика



6 Мистических Барьеров с подставками



2 Кубика



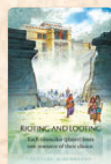
Жетон первого игрока



67 Карт бедствий



36 Обычное бедствие



13 Особое бедствие



9 Спокойные моря



9 Контролируемое затопление



33 карты библиотеки



22 Основные



11 Арефакты



Зеленый, оранжевый, фиолетовый и тёмно-синий:
1 Лидер, 4 Последователя, 1 Маркер цвета игрока



Красный, синий и желтый:
1 Лидер, 7 Последователей, 1 Маркер цвета игрока



8 Волонтеров
Волонтеры - это верные граждане Атлантиды, которые помогают Консулам в течение короткого времени



1 Автоматон



1 Голограмма

Это специальные атланты для игры 1 или 2 игроками. Смотрите страницы 14-15.



24 Мистических энергии



12 кристаллов, 12 метеоритной руды и 12 золота



16 слитков атлантиума

ПОДГОТОВКА

ОЗНАКОМИТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ

Здесь описана подготовка игры для 4-7 человек. Подготовку для меньшего количества игроков смотрите на страницах 14 и 15.

- 1 Соберите остров, как это изображено на рисунке.
- 2 Установите жетоны «мистического барьера» в держатели и поместите их рядом с игровым полем вместе с ресурсами (руда, атлантиум, золото и кристаллы), мистическими энергиями и кубиками.
- 3 Перетасуйте карты артефактов отдельно от остальных карт библиотеки. Возьмите 4 из них и перетасуйте с остальными картами библиотеки. Положите эту колоду лицом вниз рядом с островом. Оставшиеся карты артефактов не понадобятся, верните их в коробку.
- 4 В зависимости от уровня сложности добавьте нужное количество карт «Спокойное море» и «Контролируемое наводнение» в колоду «Бедствия». Для ознакомительной игры мы рекомендуем 9 карт «Спокойное море» и 3 карты «Контролируемое наводнение». Перетасуйте колоду и положите ее рядом с игровым полем. Все оставшиеся карты верните в коробку. Более сложные режимы игры приведены на стр. 15.
- 5 Положите планшет «Гнев Богов» рядом с колодой «Бедствия» и поместите жетон счетчика на клетку ноль (0).
- 6 Из тайлов компонентов возьмите все 5 с пометкой «А», «Мистический сифон» (В), «Преобразователь материи» (В), «Маяк Нуминус» (С) и «Энтропийный привод» (С). Поместите их и «Энегретическое Ядро» в ряд на игровом поле, чтобы сформировать «Чертеж». Остальные тайлы компонентов верните в коробку. Более сложные варианты создания «Чертежа» описаны на странице 15.
- 7 Каждый игрок выбирает планшет Консула (выбирать можно случайным образом). В ознакомительных партиях мы рекомендуем одному из игроков взять Механика. Каждый игрок берет в свой запас по 2 фишки мистической энергии, выбирает цвет игрока и берет лидера, 2 последователя и жетон игрока. Жетон является индикатором цвета игрока и должен быть видимым для всех игроков.
- 8 Положите в зону резерва на планшете «Гнев Богов» еще по 2 последователя, цвета каждого игрока и волонтеров. Все неиспользованные игровые фигуры верните в коробку.
- 9 Поместите планшет «Космические Врата» рядом с островом.
- 10 Игрок, который последним плавал, начинает первым и получает жетон первого игрока.

Освоив игру, вы можете повысить сложность. Для этого можно изменить состав колоды «Бедствия» и состав компонентов «Чертежа». Более подробно про увеличении сложности написано на странице 15.





Планшет
Гнев Богов



Колода Бедствия



Планшет Космические Врата



Колода Библиотека



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Для победы вам нужно собрать ресурсы и построить компоненты Космических Врат. До того, как 37 частей острова будут затоплены.

ФАЗЫ РАУНДОВ ИГРЫ

Игра длится несколько раундов. Каждый раунд разделен на 4 фазы:

1. РАЗМЕЩЕНИЕ АТЛАНТОВ
2. БЕДСТВИЯ
3. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ
4. ГНЕВ БОГОВ

1. РАЗМЕЩЕНИЕ АТЛАНТОВ

Нависла угроза разрушительных волн и затопления. Консул направляет атлантов решать задачи для спасения цивилизации.

В эту фазу игроки должны поставить атлантов из **своего запаса** на пустые ячейки областей острова или планшета Космических Врат. Эти ячейки обозначены на областях и компонентах врат. Между игроками нет очередности размещения атлантов.

Можно даже размещать одновременно. Если возникает спор о месте размещения, то игрок с жетоном первого игрока решает, у кого приоритет в данной ситуации.

На каждую область полуостровов можно поместить ограниченное количество атлантов. На областях «городов» ячейки сдвоены, и размещение нужно делать по особым правилам, подробно это описано на странице 9. Каждая ячейка дает одну возможность выполнить действие области. Центральная область - это **Источник мистической энергии** Атлантиды, она может содержать любое количество атлантов.

В центре планшета Космических Врат находятся специальные ячейки, на каждую из которых можно поместить любое количество атлантов для строительства компонентов (см. стр. 11-12). Некоторые компоненты, после постройки, дают дополнительные ячейки для действий.

2. БЕДСТВИЯ

Пока Консулы пытаются спасти остров, мириады несчастий обрушиваются на Атлантиду. Затопление острова сеет панику среди населения и вызывает прочие беды. Атланты, видя надвигающиеся волны, готовые обрушиться на их позиции, бегут, не выполнив задание.

Начиная с первого игрока и двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок должен вытянуть одну карту бедствий и выполнить ее действия. Полностью выполните действия каждой карты прежде, чем следующий игрок возьмет карту. Некоторые бедствия являются особыми. Следуйте инструкциям на этих картах.

КРАСНЫЙ и ЖЕЛТЫЙ делят между собой эту область.

ЖЕЛТЫЙ выполнит действие один раз, а КРАСНЫЙ дважды



КРАСНЫЙ и СИНИЙ делят между собой следующую область, здесь нет места для ЖЕЛТОГО.

Если ЖЕЛТЫЙ хочет выполнить действие, то он должен поместить атланта на следующую область.

ПО КОЛЕНУ В ВОДЕ?

Успех зависит от того, как вы справитесь с наводнением. Игрокам придется тщательно управлять мистической энергией, размещая мистические барьеры и поднимая из воды части острова. Тем самым замедляя затопление острова. Смотрите на странице 8 способы использования мистической энергии.

Если карта бедствия требует выбора, то все игроки могут обсудить выбор, но окончательное решение остается за игроком, вытянувшим карту бедствия. Когда игрок вытягивает карту Спокойное море, то ничего не происходит.

Наводнение

Большинство карт являются обычными бедствиями. Когда получена карта **обычного бедствия**, текущий игрок должен затопить следующую доступную область полуострова, указанную на карте (например, Лес).

Каждый раз, когда карта предписывает игроку затопить область, он должен перевернуть тайл незатопленной области, который находится дальше всего от центра на указанном полуострове.

Важно. Все атланты, находящиеся на затопленной области, возвращаются в запас игрока и не могут выполнить запланированное действие в этом раунде.

Если затопление нужно сделать на полуострове, все области которого уже затоплены, то текущий игрок должен затопить две области вместо одной. Это могут быть области с одного или двух разных полуостровов по выбору текущего игрока. **Когда нужно затопить область, но не осталось ни одной незатопленной на полуостровах, то текущий игрок должен затопить центральную область. В этом случае игроки НЕМЕДЛЕННО ПРОИГРЫВАЮТ.**

3. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Подавленные недавними бедами, атланты преодолевают свои страхи и выполняют свои задачи с усердием и эффективностью, зная, что предстоит сделать еще очень много. Еще многое предстоит сделать, а времени на это так мало.

В этой фазе оставшиеся атланты выполняют действия.

Игроки должны сообща решить, в каком порядке они должны выполнять действия своих атлантов. Если возникнет спор о том, чье действие выполнять раньше, то решение принимает первый игрок.

У каждого игрока есть особый атлант, называемый **Лидер**. Он представляет Консула, описанного на планшете Консула. Лидеры выполняют действия так же, как последователи, но имеют специальные способности. Способности

можно использовать во время выполнения действий. Это дает пользу близлежащим атлантам, включая самих лидеров. Способности лидеров описаны на планшетах Консулов.

Как только все действия будут выполнены, верните всех атлантов в запас Консула соответствующего игрока. Чтобы было проще определить, какие действия были выполнены, переворачивайте атланта, как только его действие выполнено.

Действия подробно описаны в следующем разделе.

4. ГНЕВ БОГОВ

Боги разгневаны на жителей Атлантиды, которые предпочли технологии и мистицизм поклонению богам. Тщетно сопротивление смертных, которые пытаются спастись, когда их дом тонет под волнами. Их попытки лишь раздражают богов еще больше.

В фазе **Гнев богов** игроки сами выбирают и затапливают количество областей равное текущему уровню трека Гнева Богов.

Если игроки не могут договориться о том, какую область (или области) затопить, то решение принимает первый игрок.

Затем первый игрок перемещает жетон гнева на один уровень вправо. Если жетон гнева уже находится на последнем значении, то он не перескачивается.

В конце этой фазы раунд игры заканчивается. Передайте жетон первого игрока следующему игроку по часовой стрелке.



ЖЕТОН ГНЕВА показывает текущий уровень трека **ГНЕВ БОГОВ**.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только затоплен последняя область острова (включая Источник Мистической Энергии), а все 10 компонентов Космических врат не построены, то вы НЕМЕДЛЕННО ПРОИГРЫВАЕТЕ. Ваши усилия будут забыты, Атлантида навсегда исчезнет под волнами, превратившись в миф и легенду. Если вы постройте 10-й, последний компонент (Энергетическое ядро), вы ВЫИГРЫВАЕТЕ НЕМЕДЛЕННО. Теперь Космические Врата полностью готовы к работе и перенесут ваш народ в безопасное место!

ДЕЙСТВИЯ В ИГРЕ

НЕНАСЕЛЕННЫЕ ЧАСТИ ОСТРОВА

Горы, холмы и леса

Атлантида богата ресурсами: золото в горных реках, кристаллы в лесных чащах и странная руда в кратерах вулканов.

На окраинах острова залежи ресурсов богаче, хотя добываются они в основном вблизи центра.

ВАЖНО: независимо от того, насколько больше значение кубика от требуемого, игрок получает только 1 ресурс этого типа.

Мистическая энергия позволяет последователям находить ресурсы, которые они могли бы упустить.

Бросьте 1 кубик за каждого атланта, находящегося на этих областях. За каждый успешный бросок возьмите один ресурс (в горах - руду, в холмах - золото, в лесах - кристалл).

Успешным считается бросок, равный или превышающий число, указанное на тайле области.

После броска кубика для выполнения действия, вы можете потратить 1 мистическую энергию, чтобы прибавить 1 к результату. Можно потратить любое количество мистической энергии, увеличивая результат на 1 за каждую потраченную.

Только игрок, бросивший кубик, может тратить мистическую энергию таким образом.



СИНИЙ ВЫПОЛНЯЕТ ДЕЙСТВИЕ, делая бросок, чтобы найти залежи кристаллов в лесах. Он выбрасывает 6 и берет 1 кристалл из резерва, добавляя его к своему запасу.

КРАСНЫЙ ВЫПОЛНЯЕТ ДЕЙСТВИЕ. Он выбрасывает 3, что означает неудачу. Ему нужно как минимум 6 очков, чтобы получить кристалл. При желании он может потратить 3 единицы мистической энергии, чтобы добавить 3 к своему броску, превратив свою неудачу в успех и получить 1 кристалл из резерва.

НАСЕЛЕННЫЕ ЧАСТИ ОСТРОВА

Города, библиотеки и кузницы

Жители Атлантиды преисполнены достоинства и рассудительности, их не так просто убедить в том, что боги решили уничтожить остров. Потребуются веские доказательства, чтобы привлечь на свою сторону новых последователей. При этом те, кто живет ближе к краю острова и видели гигантские волны, охотнее соглашаются присоединиться к вам для спасения цивилизации.

По мере того, как разрушение становится все более неизбежным, а гнев богов становится все более очевидным, атланты с большей готовностью присоединяются к сопротивлению.

Ячейки в городах дают возможность завербовать дополнительных атлантов. Новые последователи доступны для использования со следующего хода. Для этого на обоих городах находятся двойные ячейки. Для выполнения действия требуется два атланта:



Эта пара атлантов может быть сформирована разными игроками. Нужно бросить по 1 кубу за каждого атланта и сложить значения. Затем добавить к сумме значение трека Гнева Богов. Можно потратить мистическую энергию, чтобы увеличить значение.

Если результат равен или больше, чем требуемое значение для этой области, то действие успешно - игроки вербуют нового последователя.

Новый последователь должен быть одного из цветов атлантов, активировавших ячейки.

Если два игрока использовали двойную ячейку, то они должны решить, кто из них возьмет нового последователя. Этот игрок берет атланта своего цвета из резерва, находящегося на планшете Гнева Богов. Если все последователи уже были завербованы, то он не может завербовать нового.

КРАСНЫЙ и СИНИЙ бросают по кубику, каждый за своего атланта. У обоих результат по 3, а в сумме 6. Им нужно, не меньше 8, чтобы получить нового последователя на этой области города.



На данный момент значение 1 на ТРЕКЕ ГНЕВА БОГОВ. Это число добавляется к результату броска, и в итоге получается 7.



У СИНЕГО в запасе есть мистическая энергия. Он решает потратить ее, чтобы увеличить общее значение до 8. Это сделает его действие успешным.

Игроки решают, что СИНИЙ получит нового последователя из резерва. СИНИЙ добавляет его в свой запас.



Библиотеки

Библиотеки Атлантиды лучшие в мире. Они хранят мудрость этой развитой цивилизации.

Может быть, кому-то и покажется глупым рыться в свитках и стопках книг в то время, как остров вокруг них разрушается, но мудрые консулы очень хорошо понимают ценность знаний.

За каждого атланта помещенного здесь, возьмите 2 () карты библиотеки, затем себе оставьте карты в соответствии со значком на тайле области:



Оставить обе карты



Оставить одну карту и:



сбросить другую



Поместить другую карту под низ колоды



Помните: вы можете потратить 1 мистическую энергию, чтобы оставить вторую карту, вместо того чтобы сбросить или положить под низ колоды.

Если колода библиотеки закончилась, то вы не можете брать карты библиотеки. Нельзя тасовать сброс и формировать новую колоду. Только некоторые эффекты позволяют создать новую колоду.

Игрок не может иметь на руке более четырех карт библиотеки. Если у игрока становится более четырех карт, то он немедленно должен сыграть или сбросить лишние.

Вы можете разыгрывать карты библиотеки в любое время, но они не могут быть разыграны для прерывания другого эффекта или действия.

Артефакты

Если получили артефакт и сохранили его, то сразу после получения сыграйте его. Для этого положите перед собой. Артефакты дают постоянный эффект, пока вы их контролируете. В остальном, карты артефактов рассматриваются как другие карты библиотеки, в том числе учитываются при подсчете лимита в руке.

Кузницы

Кузницы Атлантиды легендарны. Только здесь можно из добытой руды получить металл атлантиум. Только из него можно создать Космические Врата. Кузнецы в центре острова перегружены работой, поэтому только тот, кто не побоится волн и задействует кузнецов с окраин, может рассчитывать на хороший результат.

За каждого атланта, размещенного здесь, можно обменивать одну руду на один или несколько слитков атлантиума. Обменивать руду на атлантиум можно в соотношении, указанном на тайле области. Каждый атлант, помещенный сюда, может менять только одну руду. Если у игрока размещено несколько атлантов, то обмен совершается за каждого.

КРАСНЫЙ МОЖЕТ ОБМЕНИТЬ 1 руду на 2 слитка атлантиума. С двумя атлантами на этой области, можно обменять руду дважды. Он меняет 2 руды на 4 слитка Атлантиума.



Эта область позволяет игроку обменять 1 руду в 3 слитка атлантиума. ЖЕЛТЫЙ поставил 1 атланта и поменял 1 руду на 3 слитка атлантиума.

Помните, что действия в ячейках выполняются в любом порядке, выбранном игроками. Предварительно нужно собрать все необходимое, прежде чем прежде компонент!

ИСТОЧНИК МИСТИЧЕСКОЙ ЭНЕРГИИ

Центральная область

Мистический источник энергии - ключ к передовым технологиям атлантов. В отличие от других культур, которые воюют друг с другом за право контролора такой мощной силы, атланты всегда предоставляли свободный доступ всем гражданам.

Игроки получают 1 мистическую энергию за каждого атланта, размещенного здесь.

Мистическая энергия

Сила мистической энергии поможет последователям в поисках ресурсов, повернет надвигающиеся волны вспять или поднимет землю со дна океана.

Мистическая энергия может быть потрачена разными способами:

- Добавить 1 к результату на кубике (за 1 энергию).
- Сохранить дополнительную карту библиотеки после получения карт.
- Установить мистический барьер, во время размещения атлантов или во время фазы действий (4 энергии).
- Поднять из моря затопленную область (5 энергии).

Несколько игроков могут совместно использовать мистическую энергию для возведения мистического барьера или поднятия области из моря. Игрок не может использовать мистическую энергию для увеличения броска кубиков другого игрока или для получения дополнительных карт библиотеки.

Если на это не указывает способность, карта или эффект, ничто не может прервать текущее выполняющееся действие. Например, мистическая энергия не может быть потрачена на поднятие области из моря, пока выполняется действие карты бедствия.

Мистический барьеры

Ощутимое проявление силы мистической энергии - мистические барьеры. Они могут защитить части острова от разрушения.

На протяжении игры, игроки могут получать жетоны мистического барьера. Мистические барьеры обычно получают, тратя мистическую энергию, но можно получить с помощью карты или эффекта.

После получения мистический барьер должен быть помещен на любой полуостров. На каждом полуострове может находиться только один мистический барьер и только, если остался хотя бы одна незатопленная область.

Если область на полуострове должна быть затоплена, удалите мистический барьер.

Использование мистического барьера необязательно.

Помните, карта контролируемого наводнения имеет большую силу, чем мистические барьеры. Когда получена эта карта, сперва удалите барьер, затем затопите область.

Осушение

Чтобы поднять из моря область, сперва выберите полуостров, затем переверните ближайший к центру тайл затопленной области.

ПЛАНШЕТ КОСМИЧЕСКИХ ВРАТ

Строительство компонентов

Чтобы построить компонент врат, игроки должны поместить одного или больше атланта на ячейку в центре планшета Космических Врат. Одна ячейка в центре и у некоторых компонентов помечена как 5+. Это значит, что эти ячейки используются только при игре 5 и более человек. Вы не должны ставить атланта на них или как-то взаимодействовать с ними, если играет от 1 до 4 человек.

Действие на планшете Космических врат может быть выполнено совместно несколькими игроками. Для этого их атланты должны стоять на одной и той же ячейке. Тогда они могут потратить по одному или больше ресурсов, указанных на компоненте для его строительства.

ПРИМЕР

1 В этой игре на 4 игроков, КРАСНЫЙ, СИНИЙ и ЖЕЛТЫЙ игроки, совместно строят 1 из 2 возможных компонентов. 4-й игрок, ЗЕЛЕНый, не помогает, а 3-я ячейка недоступна для использования.

Во время фазы действий, чтобы построить Печать Духа, СИНИЙ тратит 2 золота, КРАСНЫЙ 1 золото, ЖЕЛТЫЙ 1 кристалл и 2 атлантиума. Теперь игроки помещают Печать Духа на планшет Космических Врат, перевернув его построенной стороной вверх. Начиная со следующего хода, ее ячейки доступны для использования.

2 У КРАСНОГО остался только 1 кристалл. Они надеялись собрать больше в этом раунде, но не смогли. Они были близки к постройке Солнечной матрицы, но им не хватает 1 кристалла.

Поскольку больше ни у кого нет атланта на этой ячейке, никто не может внести свой вклад в строительство. КРАСНОМУ не хватает ресурсов, и поэтому они должны вернуть атлантов в свой запас, не построив второго компонента.

Если игроки ставят атлантов в ячейки, чтобы строить компонент, но не имеют достаточно необходимых ресурсов, то они не тратят ресурсы и возвращают своих атлантов в свой запас. Действие строительства пропадает.

Как только компонент будет построен, возьмите его из чертежей и поместите его на планшет Космических врат, перевернув его со стороны непостроенного (пергамент) на сторону построенного (синий). Некоторые компоненты дают однократную выгоду сразу после постройки. Другие предоставляют новые ячейки действий, куда Атланты могут быть размещены в следующих раундах.

Компоненты с маркировкой «D» имеют двойные ячейки, требующие 2-х атлантов для активации.

Энергетическое Ядро

У острова осталось мало времени, чтобы активировать врата и спасти народ. Вы должны привести в действие Космические Врата.

Энергетическое Ядро - самый важный компонент Космических Врат. Строится по особым правилам. Имеет значение, кто вносит свой вклад, когда оно может быть построено, и какие атланты должны участвовать.

Вы не можете построить Энергетическое Ядро, пока не построены все компоненты по чертежам. Когда всё будет готово, остальные компоненты образуют круг на планшете Космических Врат, в который можно установить Энергетическое Ядро.

Игроки должны поместить своих Лидеров на одну и ту же ячейку строительства, и каждый должен потратить хотя бы один ресурс или мистическую энергию на строительство Энергетического Ядра. Если кто-то из игроков не может этого сделать, Энергетическое Ядро не может быть построено в этот ход.

Когда вы построите Энергетическое Ядро, вы выиграете немедленно.



АТЛАНТЫ - ВОЛОНТЕРЫ



В процессе игры способности, карты или компоненты могут предоставлять волонтеров. Волонтеры - это особые работники, которые работают только один раунд. Затем возвращаются в резерв атлантов. В течение этого раунда они принадлежат игроку, который их получил. Они совершают действия, как и другие атланты, но не считаются лидерами или последователями для эффектов, рассчитанных на эти типы атлантов.



РЕСУРСЫ

Если эффект распространяется на ресурсы, то он действует только на атлантиум, кристаллы, золото или руду. Мистическая энергия не является ресурсом, хотя и требуется для строительства Космических Врат. Ресурсы и мистическая энергия не ограничены комплектацией компонентов игры. Если они закончатся, просто воспользуйтесь заменой по своему выбору.



ПРОДВИНУТАЯ ИГРА

ИГРА С РАЗНЫМ КОЛИЧЕСТВОМ ИГРОКОВ 4-7 игроков

Никаких изменений в подготовке игры.

3 игрока

На этапе подготовки каждый игрок берет в запас 4 атланта своего цвета (3 последователя и один лидер) и помещает еще 3 в резерв. Таким образом игроки могут контролировать до 6-ти последователей.

В течение фазы бедствий после того, как каждый игрок возьмет карту и выполнит ее действия, первый игрок берет еще одну карту бедствия и выполняет ее действия.

2 игрока

На этапе подготовки каждый игрок берет в запас пять атлантов своего цвета (4 последователя и один лидер) и помещает еще 3 в резерв. Таким образом, игроки могут контролировать до 7-ти последователей. Первый игрок берет Голограмму в дополнение к его последователям. Правила использования Голограммы описаны далее.

В течение фазы бедствий первый игрок берет 2 карты бедствий по одной и выполняет действия. Затем второй игрок делает тоже самое.



ГОЛОГРАММА

Во время подготовки перемешайте неиспользованные планшеты Консулов. Это будет стопка консулов. Каждый раунд первый игрок получает Голограмму.

Голограмма — это особый Лидер, который также считается вашим Атлантом на протяжении раунда. Чтобы определить способности Голограммы на текущий раунд, первый игрок открывает два верхних планшета из стопки консулов и выбирает один. Второй планшет кладет в стопку бросает планшетов.

В конце раунда планшет Консула Голограммы положите в стопку сброса планшетов. Если стопка Консулов Голограммы закончится, перетасуйте стопку сброса, чтобы сформировать новую стопку.

Голограмма выполняет действия как обычно и получает способность выбранного советника (но не вашего советника). Если Голограмма получает ресурсы, мистическую энергию или карты библиотеки, то их забирает себе игрок контролирующей Голограмму.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Игра с одним игроком имеет отличия в игровом процессе и подготовке. Во время подготовки возьмите себе пять атлантов одного цвета (4 последователей и 1 лидера), а еще трех положите в резерв. В процессе игры сможете контролировать до семи последователей.

Голограмму и Автоматона положите к своим атлантам в запасе. Для Голограммы правила описаны выше. Правила для Автоматона описаны на следующей странице.

В начале каждого хода, включая первый, вы берете одну мистическую энергию. Чтобы не забывать об этом, под каждую клетку трека Гнева Богов положите по одной мистической энергии. Ее вы и будете брать.

Во время фазы бедствий возьмите 4 карты бедствий и по одной выполните их действия.

Не все цвета можно выбирать при разном количестве игроков. Если играют 1-3 игроков, то можно выбрать только из КРАСНОГО, СИНЕГО, ЖЕЛТОГО.



АВТОМАТОН

Автоматон - это специальный рабочий, который считается одним из ваших атлантов, но не последователем. В отличие от других атлантов он не совершает действий, а значит, никогда не получает ресурсы, мистическую энергию или карты библиотеки. У него есть особая способность - давать +2 к результату броска кубиков для других атлантов, находящихся рядом с ним.

Автоматон никогда не может быть помещен на область один. Всегда должен находиться рядом хотя бы один атлант. Автоматон может быть использован для активации двойных ячеек, помогая другому атланту выполнить действие. В Городах игроки по-прежнему бросают два кубика, но +2 применяется только один раз для другого атланта.



РЕГУЛИРОВКА СЛОЖНОСТИ

Чтобы отрегулировать сложность игры, игроки могут изменять настройки, как показано ниже в таблице.

Выберите по желанию или случайным образом компоненты каждого из указанных типов, в дополнение к Энергетическому Ядру. Если это первая игра, то обратитесь к пункту 6 подготовки игры на странице 4. Более опытные игроки могут начать с более высокого уровня сложности.

CREDITS

Original design:

Galen Ciscell

Revised edition design:

Galen Ciscell and Brent Dickman

Development and production:

Brent Dickman

Illustration:

Vincent Dutrait

Graphic design:

Peter Gifford (Universal Head)

Editing:

Donny Behne, Travis D. Hill, and Sam Hillier

Elf Creek would like to thank our families and our lead playtesters and volunteers:

Tom Ackerman, Miles Bensky, Kaity Bequette, Nathan Bogue, David Bostwick, Chelsie Taresh Ciscell, Molly Cooper, Amber Dickman, Andrew Dudich, Joel Fletcher, Cody Fueyo, BJ Gailey, Steven Hand, Bobbi Hardy, Mark Hardy, Mark Hewitt, Max Isenholt, Zack Kiedysz, Jason Kingsley, Michelle Kohler, Kyle McKay, Alexander Moore, David Michael Moore, Amanda Morgan, James Munger, Ben Moy, Christopher Needham, Kate Norcross, AJ Nowaczyk, John Reside, David Sanders, Andrew Stengele, Brian Suhre, Caleb Wilson, Lisa Wilson, and all the playtesters and fans of the first edition.

	Уровень 1				Уровень 2				Уровень 3				Уровень 4				Уровень 5			
Тип компонента	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
Кол-во компонентов	5	2	2	0	3	3	3	0	3	3	0	3	3	0	3	3	0	3	3	3
Спокойные моря	9				9				6				3				0			
Контролируемое Наводнение	3				6				6				9				9			
Стартовая Мистическая энергия	2 на игрока				1 на игрока				1 на игрока				1 на игрока				нет			

ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

Вопрос. Как взаимодействуют такие эффекты, как «Древний Атлас», «Землетрясение» и специальная способность Странника?

Ответ. Применяйте эффекты в порядке их получения. Специальная способность Исследователя применяется в момент броска кубиков. Что касается «Землетрясения», обратите внимание, что возможно целевое значение броска кубика надо будет поднять выше 6. Если такое случится, то вам придется потратить мистическую энергию или найти другой способ увеличить значение броска кубика. Если целевое значение ниже 1, то ваш атлант автоматически добивается успеха.

Вопрос. Как работают карты «Шифр Знаний» и «Тайна Ловкости», когда лидер находится на двойной ячейке?

Ответ. Лидер выполняет действие еще раз, как и атлант, с которым он связан, по сути активируя эту ячейку еще один раз.

Вопрос. Для «Печати Духа» и «Терраформера» используются последователи. Могу ли я использовать волонтеров или лидеров на этих ячейках?

Ответ. «Печать Духа» можно активировать только с помощью последователей. Волонтеры, Лидеры, Голограмма и Автоматон не могут активировать этот компонент. Для «Терраформера» необходимо, чтобы хотя бы один из двух активирующих атлантов, тот, что убирается из игры, был последователем. Второй может быть атлантом любого типа.

Вопрос. Если я использую ресурс на «Порт Усиления», могу ли я оставить себе те, которые получу?

Ответ. Да

Вопрос. Могу ли я использовать «Модуль Предсказаний», чтобы убрать карты бедствий из колоды бедствий и сброса бедствий?

Ответ. Да, вы можете убрать карты бедствий из обоих этих мест.

Вопрос. Как Жрец работает в Городах?

Ответ. Если Жрец находится на области Города и действие провалилось, игрок, управляющий Жрецом, может решить перебросить один или оба кубика, но только один раз.

Вопрос. Может ли Эмиссар разрешить присутствие третьего работника в городах?

Ответ. Да, но бросается только 2 кубика. Если в этой ситуации присутствуют три игрока, они могут выбрать нового последователя из числа любого из этих трех Консулов.

Вопрос. Как наводнение работает с моряком/акванавтом?

Ответ. Когда область полуострова, на которой находится этот лидер, затопливается, переверните следующий незаполненный тайл области этого полуострова. Затем считайте область, на которой находится ваш Лидер так, как будто она тоже затоплена. Это обычно означает, что атланты на этой плитке теряют свои действия на этот ход и возвращаются в запас игрока.

Вопрос. Что мне делать, если я выбрал Ученого для Голограммы?

Ответ. Случайным образом вытяните две неиспользованные карты артефактов учёного (внизу изображен свиток) и выберите одну. Назначте её Учёному на этот раунд. Если в следующем раунде вы снова используете Ученого для Голограммы, каждый раз вы выбираете новый артефакт из тех, что не используются в игре (включая те, что вы использовали для Ученого Голограммы в предыдущих раундах).

Вопрос. Откуда взяты культурные образы в «Атлантиде»?

Ответ. Мы представляли себе нашу Атлантиду как развитую цивилизацию, которая пала на заре Бронзового века (около 3300 г. до н.э.). Находилась в Атлантическом океане. Люди со всего мира приезжали туда, чтобы назвать ее своим домом. На протяжении всей истории, когда какая-либо цивилизация приходит в упадок, ее культура часто становится основой цивилизации, которая поднимается ее месте.

В случае с нашей «Атлантидой» мы черпали вдохновение в древней минойской цивилизации. Многие ученые считают, что именно она послужила источником вдохновения для «Атлантиды» Платона. Одежда, украшения, искусство и архитектура - все это в значительной степени вдохновлено остатками этой самой настоящей цивилизации Бронзового Века.

Если нужно больше информации, посетите наш сайт www.elfcreekgames.com

