Mythwind

ДОЛИНА ДУХОВ

# Городской устав



НАЧНИТЕ ОТСЮДА



**В этих землях давно ходят слухи о волшебной долине, окутанной секретами. Сегодня случайная встреча с крошечными сказочными существами — духами — приподняла для вас завесу этой тайны. Духи приглашают вас обрести в этой долине новый дом.**

**Вы не понимаете, почему они вам доверяют, но для бедствующей группы людей это слишком заманчивое предложение. Фикс, дух-хранительница, ведёт вас и ваших самых близких товарищей через горный хребет, за которым открывается вид на долину.**

**От одного взгляда захватывает дух. Даже самые красочные легенды не передавали истинную красоту этих мест.**
**Вы замечаете, что в долине сохранились руины древних построек и огромный Обелиск.**
**Несомненно, вы не первые, кто ступил на эти земли...**



# Оглавление


**Компоненты** ..... 6

**Подготовка** ..... 8

**Основные понятия** ..... 13

**Ход игры** ..... 17

Фаза 1: рассвет ..... 18

Фаза 2: полдень ..... 20

Фаза 3: закат ..... 28

Конец сезона ..... 29

Прочие правила ..... 32

**Древо зданий** ..... 36

**Список зданий** ..... 38

**Сохранение игры** ..... 44

**Продолжение игры** ..... 45

**Пояснения** ..... 46

**Улучшения (Спойлеры!)** ..... 50

**Древо событий** ..... 52

**Достижения** ..... 54

# Об игре

***Mythwind*** — это кооперативная игра для 1–4 игроков, в которой каждый из вас управляет уникальным персонажем и выполняет свою особую роль. Вам предстоит объединить усилия, чтобы построить новый город в волшебной долине духов. Вы будете выполнять общие цели, строя здания в городе, исследуя новые земли, развивая свои рабочие специальности и укрепляя дружбу с загадочными духами, которые населяют эту долину.

***Mythwind*** — это бесконечная игра, в которой нет однозначного финала. Закончив основную сюжетную линию, вы можете завершить игру или продолжить её, проведя ещё столько партий, сколько вам захочется. В процессе игры город будет развиваться и расти, меняясь с каждым новым сезоном и с каждым решением его жителей. С помощью органайзеров, которые включены в состав игры, вы легко можете сохранить свой прогресс и продолжить в любое время.



# Компоненты



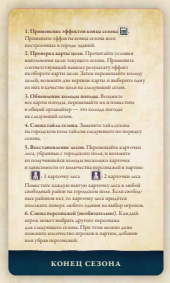

Карты событий (154)




Карты приключений (80)
и обложка колоды приключений




Карты погоды (9)




Памятка



Общий органайзер




Карты целей (28)



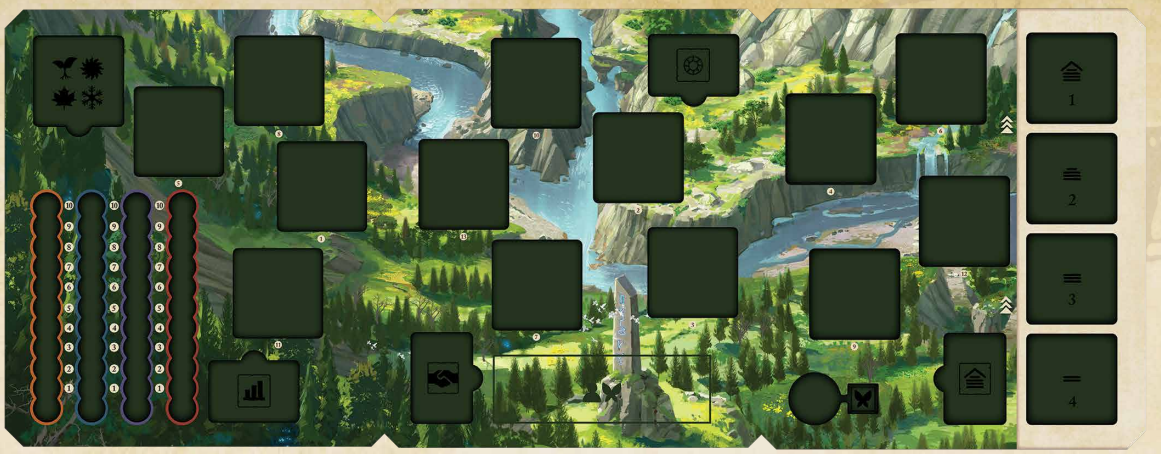

Карточки зданий (42)



Тайлы сезонов (2)



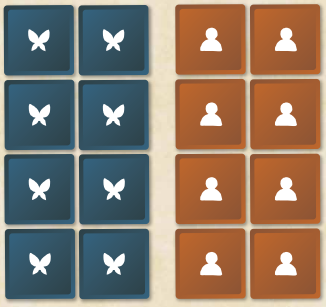
Карточки леса (12)



**Секции города (3)**



**Тайлы городских действий (4)**



**Работники**
Кубики духов (8)
Кубики поселенцев (8)



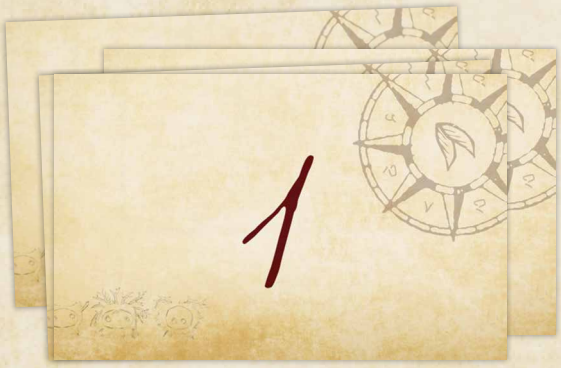
**Маркеры городских ресурсов**
(4, плюс 4 запасных)



**Разделитель для кубиков**



**Жетоны цели (5)**



**Конверты с секретами (4)**



**Монеты (120)**
С номиналом «1» (52)
С номиналом «5» (44)
С номиналом «10» (24)

# Начало вашего приключения

Правила игры разделены на два типа книг правил: **Городской устав** и **Дневники персонажей**. В тексте эти книги будут обозначены следующими символами:



**Городской устав**



**Дневники персонажей**

Городской устав (книга перед вами) включает в себя правила игры, описание процесса подготовки и пояснения. Мы рекомендуем начать знакомство с игрой с чтения Городского устава.

Ознакомившись с Городским уставом и основными правилами, переходите к Дневникам персонажей. У каждого персонажа есть свой Дневник, в котором описаны уникальные для него правила. Каждый Дневник начинается с детального описания роли персонажа и его игровых особенностей, чтобы вы могли выбрать, за кого хотите играть. Выбрав персонажа, прочитайте его Дневник полностью и изучите уникальные для него механики. Чтобы не усложнять игру, перед вашей первой партией мы рекомендуем подробно разобраться с механиками только того персонажа, которым вы собираетесь играть.

В ***Mythwind*** можно играть одному, и при этом правила остаются прежними. Мы рекомендуем начинать одиночный режим с одним персонажем. А в конце каждого сезона, если захотите освоить новые механики, вы сможете добавить новых персонажей.

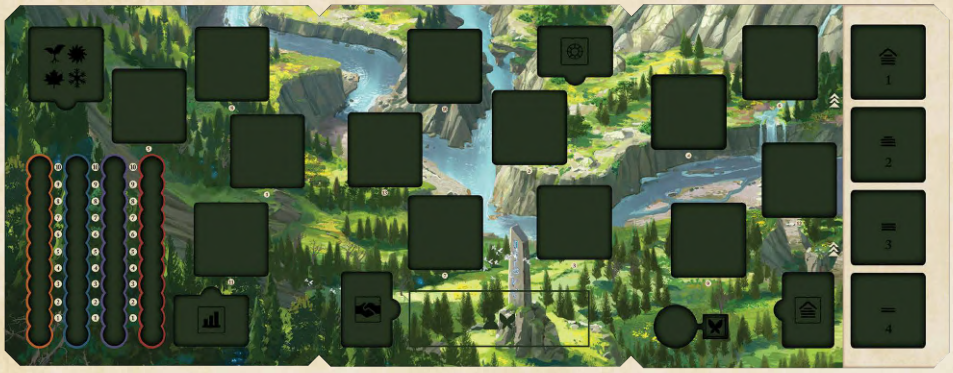
**СОВЕТ:**

*Чтобы достать жетон из органайзера, слегка надавите на этот жетон с любой стороны.*

# Подготовка к первой партии

**Указанные в этом разделе шаги помогут вам подготовиться к первой партии. А если вы хотите продолжить начатую ранее партию, ознакомьтесь с разделом «Продолжение игры» на с. 45.**

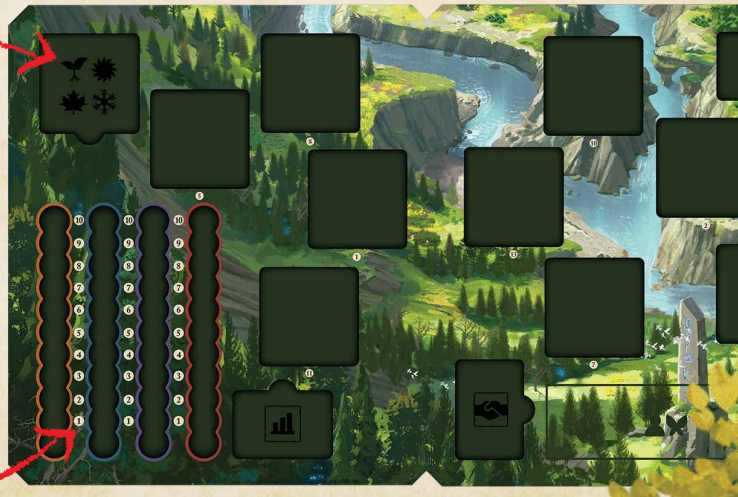
1. **Городское поле.** Соберите городское поле, сложив три секции города вместе в центре стола так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.



1 2 3

2. **Стартовый тайл сезона.** Поместите тайл сезона с символом весны в ячейку сезонов в первой секции города.





3. **Стартовые ресурсы.** Поместите четыре маркера ресурсов на соответствующие шкалы ресурсов в первой секции города. В начале игры у вас по 1 единице каждого вида ресурсов.



4. **Карточки леса.** Поместите все карточки леса в ячейки на городском поле, соответствующие их номерам. Для ячейки с номером 7 карточки леса нет.

*Карточка леса 6 помещается в ячейку 6 на городском поле.*



5. **Тайлы городских действий.** Поместите тайлы городских действий в соответствующие ячейки на городском поле.



6. **Дом общины.** Поместите карточку здания «Дом общины» лицом вверх в ячейку с номером 7 на городском поле.



7. **Работники.** Возьмите один кубик духа (синий) и один кубик поселенца (оранжевый). Бросьте оба кубика и поместите в зону Обелиска, сохраняя выпавшие значения. Если на кубике не выпало ни одного символа, перебрасывайте его, пока не получите любой другой результат.

*Бросив кубики, поместите их в зону Обелиска на городском поле.*




8. **Карта события.** Поместите карту события 1 в общий органайзер.

9. **Колода приключений.** Возьмите карты приключений 01–10 и перемешайте. Накройте получившуюся колоду картонной обложкой и поместите её в общий органайзер.

10. **Колода погоды.** Возьмите все карты погоды, перемешайте и поместите в общий органайзер.

11. **Колода целей.** Возьмите карты целей 01–07, перемешайте и поместите в общий органайзер. Оказавшаяся сверху карта — это ваша цель на первый сезон.



12. **Запас.** Поместите в общий органайзер монеты, жетоны цели, разделитель для кубиков и не использующиеся в игре кубики работников — это общий запас. Положите карточки зданий рядом с общим органайзером. Каждый игрок может ознакомиться с ними в любое время: это открытая информация.

13. **Персонажи.** Каждый игрок должен выбрать персонажа. Подробнее об особой роли и уникальных механиках каждого персонажа можно прочитать на с. 14. При желании в конце сезона игроки смогут поменять своего персонажа.


















# Основные понятия

**В этом разделе собраны основные понятия мира *Mythwind*, которые нужны для освоения игры.**

## Персонажи

Каждый игрок контролирует своего персонажа, представленного особой фигуркой. Посещая те или иные локации на городском поле, игрок помещает туда эту фигурку. Помимо фигурки, с каждым персонажем связаны свои игровые компоненты, включая личный органайзер, который используется как во время игры, так и для сохранения партии. Компоненты и механики каждого персонажа подробно описаны в **Дневниках**.



Фигурка персонажа



Органайзер персонажа

*Фигурка и органайзер ремесленницы*

## Описание персонажей

*Далее все персонажи описаны кратко, а подробнее про каждого из них можно прочитать на с. 3 соответствующего Дневника.*

### Фермер
**сложность** ★☆☆☆☆

Задача фермера — выращивать урожай, а затем продавать его. Растения — жетоны разной формы — он размещает на ферме в своём органайзере.

### Ремесленница
**сложность** ★★★☆☆

Задача ремесленницы — создавать нужные поселенцам предметы. Развиваясь в своём деле, она сможет повысить свою репутацию и цены на товары.

### Следопыт
**сложность** ★★★☆☆

Задача следопыта — исследовать окружающую местность и собирать для города необходимые ресурсы. Он занимается подготовкой и проведением экспедиций по долине.

### Лавочница
**сложность** ★★★★☆

Задача лавочницы — скупать и продавать товары на рынке. Она должна не только следить за спросом и предложением, но и соревноваться с конкурентами.



# Городское поле

Это поле охватывает лишь один из регионов долины духов, в котором растёт новый город. Здесь игроки строят здания, распределяют ресурсы и именно сюда в каждый свой ход выставляют фигурки персонажей, выполняя действия.

## Районы

Город состоит из 13 пронумерованных **районов**. В начале игры в одном из этих районов построен дом общины, а все остальные — закрыты карточками леса. Постепенно игроки будут убирать карточки леса, освобождая места для новых зданий.

## Ресурсы

На городском поле есть четыре шкалы ресурсов, с помощью которых игроки отслеживают количество городских ресурсов, общих для всех персонажей.



Доход



Производство



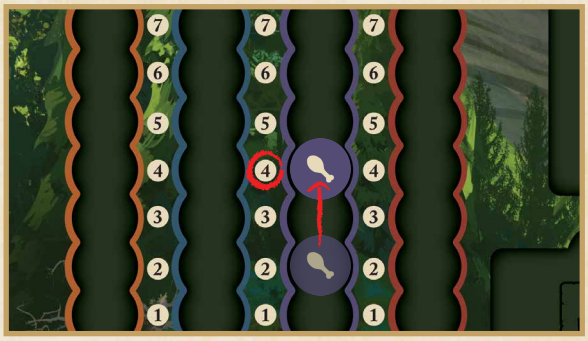
Продовольствие



Культура

В процессе игры любой ресурс можно получить или потерять. Когда такое происходит, соответствующий маркер ресурса нужно продвинуть так, чтобы его место на шкале отражало запасы этого ресурса у города.

*В городе есть 2 единицы продовольствия, игроки получают ещё 2. Маркер продовольствия продвигается вверх по шкале до значения 4.*



# Работники и монеты

Игроки также могут распоряжаться монетами и работниками. Однако в отличие от городских ресурсов, общих для всех, у каждого персонажа свой личный запас монет и нанятых работников.

## Работники




Во время игры со всех уголков долины в город будут приходить новые работники. Есть два типа работников: духи (синие кубики) и поселенцы (оранжевые кубики). Когда игроки **получают** работника, они берут из запаса кубик соответствующего цвета, бросают его и помещают в зону Обелиска. Когда игроки теряют работника, они возвращают его кубик из зоны Обелиска в запас.

Персонажи могут **нанимать** работников, чтобы те помогали им с различными заданиями. Количество символов на кубике отражает силу работника, которая может поменяться в процессе игры. Эффекты с изображением духа или поселенца и стрелкой указывают, что силу соответствующего работника нужно повысить ⬆ или понизить ⬇.



*Повысьте силу духа в зоне Обелиска*



*Понизьте силу поселенца в зоне Обелиска*

Чтобы повысить или понизить силу работника, нужно повернуть его кубик так, чтобы на нём стало на один символ больше или меньше соответственно. Сила работника не может быть больше 3 или меньше 0. Если в зоне Обелиска оказывается кубик без символов, его нужно сразу же перебросить. Если игровой эффект требует бросить кубик, то затем этот кубик нужно вернуть на прежнее место, сохраняя новое значение.

## Монеты

Монеты — это общая валюта долины духов. Персонажи могут зарабатывать и тратить монеты по своим уникальным правилам или выполняя городские действия, которые будут описаны далее. Количество монет в запасе персонажа отслеживается с помощью жетонов с номиналами «1», «5» или «10». Монеты можно разменять в любой момент. В игровых эффектах монеты любого номинала обозначаются символом . Если в запасе закончатся жетоны монет, можете использовать любую удобную замену.

# Ход игры

Сюжет *Mythwind* разворачивается на протяжении сменяющих друг друга **сезонов**. Каждый сезон длится несколько раундов — **дней**. А они, в свою очередь, делятся на три фазы: **рассвет**, **полдень** и **закат**. Каждая фаза по-своему влияет на город и состоит из определённых шагов или действий. Они будут подробно описаны в Городском уставе далее.

У каждого персонажа также есть личные дополнительные шаги и действия, связанные с его ролью и профессией. Все они описаны в Дневниках.

В *Mythwind* нет определённого финала или победителя, и игру можно продолжить даже после завершения сюжетной истории. Мы рекомендуем исследовать игру в своём темпе, проводя столько партий, сколько вам захочется. В конце любого сезона можно сохранить свой прогресс и продолжить партию в следующий раз.

### Одновременные действия

***Игроки могут выполнять шаги каждой фазы дня параллельно друг другу. Некоторые действия могут влиять на других игроков, и их, возможно, стоит обсудить с командой. Но многие личные действия персонажей можно выполнять индивидуально.***

***Прежде чем переходить к следующей фазе, проверьте, что каждый игрок выполнил все необходимые шаги текущей фазы.***



## Фаза 1: рассвет

***Рассвет знаменует начало нового дня в долине духов. На рассвете определяется погода на грядущий день. Она может благоволить жителям города или, напротив, принести им лишние проблемы.***

**В эту фазу игроки узнают погоду на день, а потом применяют необходимые эффекты сезона и погоды. Эта фаза состоит из следующих шагов:**

1. **Определение погоды.** Возьмите верхнюю карту из колоды погоды и положите её рядом с городским полем лицом вверх. Символ погоды на карте сверху указывает, будет ли это солнечный, облачный или дождливый день.



*Солнечный день*



*Облачный день*



*Дождливый день*

Если это первый день нового сезона, то у вас будет раскрыта только одна карта погоды. В каждый последующий день выкладывайте новую карту лицом вверх на предыдущие так, чтобы были видны символы погоды каждой из них.



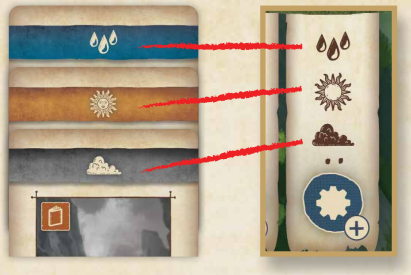

*На рассвете третьего дня у вас уже будут раскрыты две карты погоды.*

2. **Проверка эффекта сезона.** На каждом тайле сезона изображено три **схемы погоды** — это особое сочетание символов погоды, которое читается сверху вниз. С каждой такой схемой связан **эффект сезона**.




Сравните символы на трёх последних картах погоды, лежащих лицом вверх рядом с городским полем, со схемами погоды на тайле сезона. Символы на картах также читаются сверху вниз. Если последовательность символов совпала с одной из схем, примените соответствующий эффект сезона.

*Символы на картах погоды совпадают с правой схемой на тайле сезона, поэтому игрокам необходимо применить связанный с ней эффект сезона.*



Эффекты сезона могут быть как позитивными, так и негативными. Например, из-за эффекта сезона игроки могут получать (+) или терять (–) городские ресурсы. Эффекты других символов, встречающихся на тайлах сезонов, будут описаны позднее.

3. **Применение эффекта погоды.** На картах погоды также могут быть свои эффекты. Если на текущей карте погоды есть какой-либо эффект, примените его. Символы, встречающиеся на картах погоды, подробно описаны на с. 32 ( ) и с. 35 ( ).



## Фаза 2: полдень

***В полдень персонажи усердно трудятся. Помимо выполнения своих профессиональных задач (детально описанных в Дневниках), они могут строить новые здания в городе или посещать уже построенные, исследовать лес, нанимать духов и поселенцев, а также отправляться в приключения.***

**В этой фазе все игроки по очереди выполняют сначала по одному городскому действию, а затем своё действие персонажа и любое количество возможных действий работников. Городские действия описаны в этом разделе далее, а действия персонажей и работников вы найдёте в Дневниках.**

На городском поле есть четыре базовых городских действия. Ещё одно — пятое — действие ( ) доступно на многих зданиях.

Вы можете выполнять следующие городские действия:

- **Приключение**
- **Пополнение ресурсов или исследование леса**
- **Строительство или снос здания**
- **Найм работников**
- **Использование здания**

Чтобы выполнить городское действие, поместите фигурку персонажа на тайл действия или здание с символом действия (такие здания будут описаны позднее). Вы не можете поместить фигурку на тайл действия или здание, если они заняты фигуркой другого персонажа. Поэтому, чтобы не мешать друг другу, вам стоит обсудить свои планы с командой заранее.

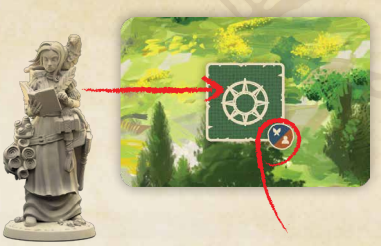
Выполняя городское действие, вы до конца дня формируете **связь** с поселенцами или духами. От типа связи могут зависеть доступные вам личные действия (см. Дневники персонажей).

Рядом с каждым действием на городском поле изображён символ духа или поселенца. Этот символ определяет то, с какими работниками — духами или поселенцами — формируется связь при выполнении этого действия.

Если благодаря игровому эффекту вы выполняете дополнительное городское действие, ваша фигурка побывает в нескольких районах города, но связь на день сформируется в зависимости от самого первого выполненного городского действия.

***Ремесленница решает отправиться в приключение и помещает свою фигурку на соответствующий тайл действия на городском поле.***

***В зависимости от того, как сложится приключение, она сможет сформировать связь или с духами, или с поселенцами.***



*Символ связи*

Если вы не можете совершить ни одного действия (например, из-за нехватки ресурсов или монет), выберите любую свободную ячейку или район на городском поле, поместите туда свою фигурку и, не выполняя действие, сформируйте соответствующую связь. Если тип связи зависит от выполненного действия, выберите, с кем сформировать связь.

## ПРИКЛЮЧЕНИЕ




***С помощью этого действия персонажи могут исследовать долину духов в поисках ресурсов и других находок, которые могут помочь развитию города.***

Чтобы отправиться в приключение, возьмите верхнюю карту из колоды приключений, накрытой специальной картонной обложкой. Эта обложка всегда лежит на колоде и скрывает текст двухсторонних карт приключений.

Взяв карту, сначала прочитайте текст на лице (это сторона с названием) и сделайте выбор, если требуется. Затем переверните карту и ознакомьтесь с результатом вашего приключения. Если вы делали выбор, то прочитайте только раздел, соответствующий вашему выбору.

На обороте карты рядом с каждым результатом изображён символ духа или поселенца. Ваша связь на день формируется в зависимости от этого символа.

Применив все необходимые эффекты с карты приключения, уберите её из игры, если не сказано иное. Если колода приключений закончилась, значит, вы убрали из игры все карты «Неизвестные земли». Верните их обратно в колоду.

# ПОПОЛНЕНИЕ РЕСУРСОВ ИЛИ ИССЛЕДОВАНИЕ ЛЕСА

***С помощью этого действия персонажи закупают ресурсы для города или исследуют территорию вокруг, открывая новые места для строительства.***

Выбрав это действие, вы формируете связь с **духами** и можете либо **пополнить ресурсы**, либо **исследовать** лес.

## Пополнение ресурсов

Можете потратить любое количество своих монет, чтобы приобрести дополнительные ресурсы для города. Цены на ресурсы отличаются для каждого персонажа и указаны на обороте титульных планшетов (см. Дневники персонажей).

*Цены для фермера*




***Благодаря своей специализации фермер может выгодно приобретать продовольствие. Например, за 20 монет он может приобрести 2 единицы продовольствия (по 5 монет за каждую) и 1 единицу производства (за 10 монет).***

На титульном планшете каждого персонажа указано, сколько монет он должен отдать, чтобы приобрести 1 единицу того или иного ресурса. За одно действие можно приобретать разные ресурсы в любом количестве, оплачивая их вместе.

Приобретая ресурсы, продвигайте соответствующие им маркеры на городском поле.

## Исследование леса

Заплатите 5 монет, чтобы убрать из любого района города карточку леса. На обороте таких карточек указаны различные позитивные эффекты, которые вы применяете, когда убираете эти карточки с городского поля.

*Убрав эту карточку леса, персонаж сразу же получает любой городской ресурс на выбор.*



Применив эффект карточки леса, уберите её в коробку. Теперь в этот освободившийся район на городском поле можно будет поместить построенное здание.

## СТРОИТЕЛЬСТВО ИЛИ СНОС ЗДАНИЯ

***С помощью этого действия персонажи могут начать строительство нового здания или снести уже существующее, чтобы позднее заменить его другим.***

Выбрав это действие, вы формируете связь с **поселенцами** и можете либо **построить** новое здание, либо **снести** существующее.

### Строительство здания

Можете начать строительство любого здания на ваш выбор. Однако сначала вы должны оплатить стоимость строительства и убедиться, что город соответствует условию строительства выбранного здания.

Стоимость и условие строительства указаны на обороте карточки здания. Стоимость строительства меняется в зависимости от количества персонажей в партии.



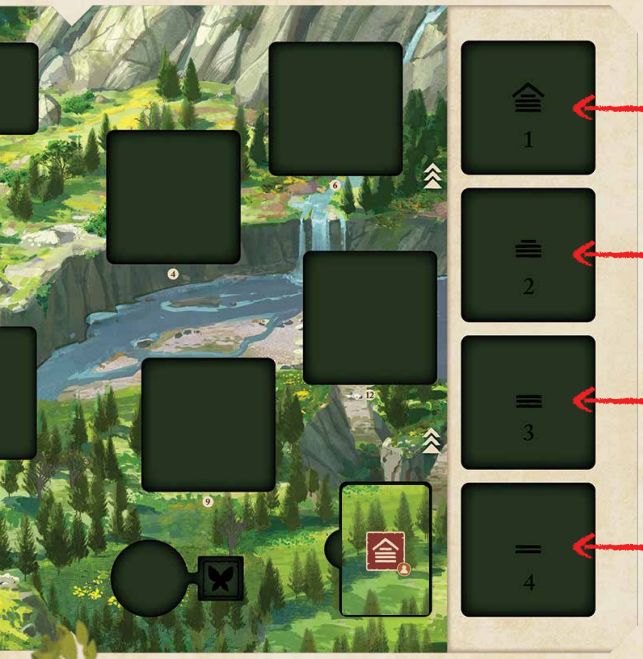

*Карточка здания*

Чтобы оплатить стоимость строительства, вы должны потратить обозначенное на карточке здания количество ресурсов (не забудьте учесть количество персонажей в вашей партии). Чаще всего в условиях строительства указаны другие здания. Условие считается выполненным, если указанное в нём здание построено в любом из 13 районов города. Построить некоторые здания очень легко, потому что у них нет особых условий и они строятся бесплатно.



Если вы оплатили стоимость строительства и город соответствует условию, поместите карточку здания в **ОЧЕРЕДЬ СТРОИТЕЛЬСТВА**. Эта очередь состоит из четырёх ячеек, отражающих прогресс строительства. Так, здание в первой ячейке уже почти построено, а здание в четвёртой ячейке будет построено совсем не скоро.

*Очередь строительства*




*Ячейка 1*

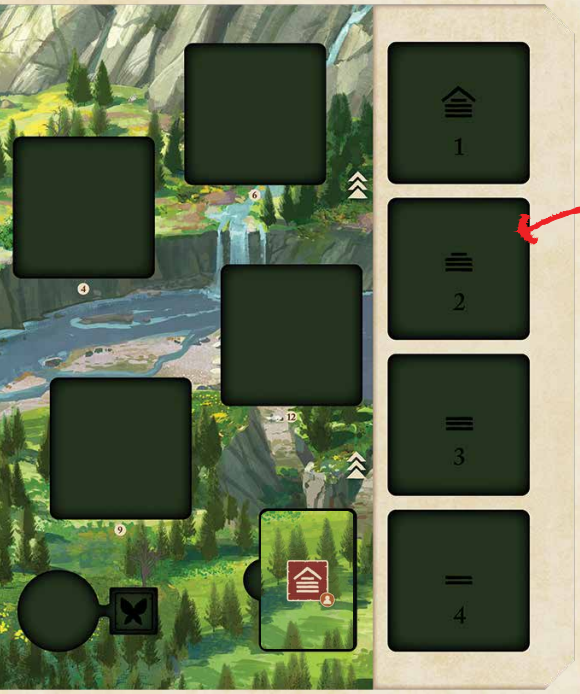
*Ячейка 2*

*Ячейка 3*

*Ячейка 4*

На каждой карточке здания есть символ, указывающий, в какую ячейку очереди его нужно поместить при строительстве. Если указанная ячейка уже занята, поместите здание в первую свободную ячейку ниже указанной — из-за этого на его строительство уйдёт больше времени. Если все ячейки ниже указанной также заняты и вам некуда поместить это здание, значит, в этот ход вы не сможете начать его строительство.

По ходу игры очередь строительства будет продвигаться. Когда это происходит, завершается строительство здания из ячейки 1, а все остальные здания в очереди продвигаются на одну ячейку вверх. Продвижение очереди строительства подробнее описано на с. 32. На с. 36 и далее вы найдёте схему-древо и список всех зданий, а на с. 46 — дополнительные пояснения.







*Символ, указывающий на ячейку 2*

*При строительстве пекарни вы помещаете её в очередь в ячейку 2.*

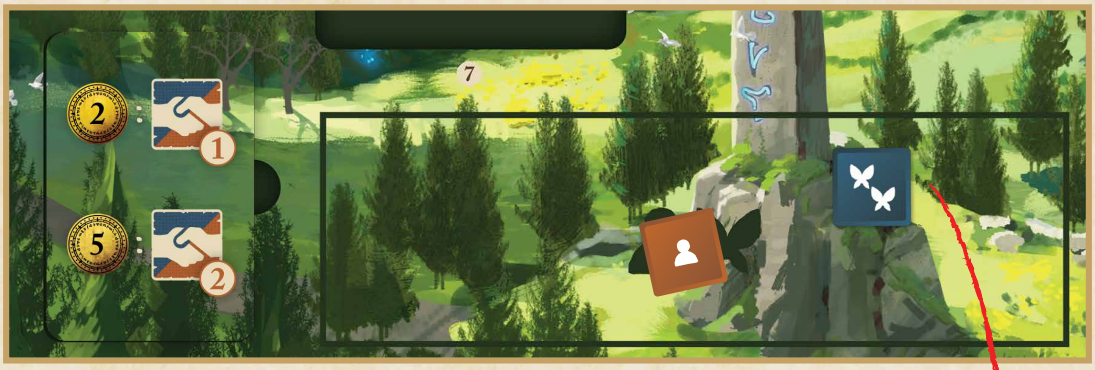
## Снос здания

Можете снести любое здание на городском поле. Для этого уберите карточку здания из любого из 13 районов города и верните её в запас. Снесённое здание можно построить вновь по обычным правилам с помощью действия «строительство здания».

## НАЙМ РАБОТНИКОВ

***С помощью этого действия персонажи могут нанимать работников с городского поля, чтобы те помогали им с различными заданиями.***

Можете нанять доступных работников, находящихся на городском поле в зоне Обелиска. Потратьте 2 монеты, чтобы нанять 1 работника, или 5 монет, чтобы нанять сразу 2 работников.




*Персонаж может либо потратить 2 монеты и нанять 1 поселенца или 1 духа, либо, потратив 5 монет, нанять и поселенца, и духа.*

У каждого персонажа в органайзере есть отсек для кубиков (подробнее органайзеры описаны в Дневниках). Наняв работника, возьмите его кубик с городского поля и, сохраняя его значение, поместите в отсек для кубиков в органайзер своего персонажа.

При выполнении этого действия у вас формируется связь с тем типом работников, которых вы наняли в этот ход. Если вы наняли и поселенца, и духа, выберите, с кем хотите сформировать связь.




*Отсек для кубиков*

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗДАНИЯ

***С помощью этого действия персонажи посещают здания в черте города и получают связанные с ними бонусы.***

Поместите фигурку персонажа на любое здание с символом , стоимость эффекта которого вы можете оплатить. Оплатив указанную стоимость, вы один раз получаете бонус этого здания.

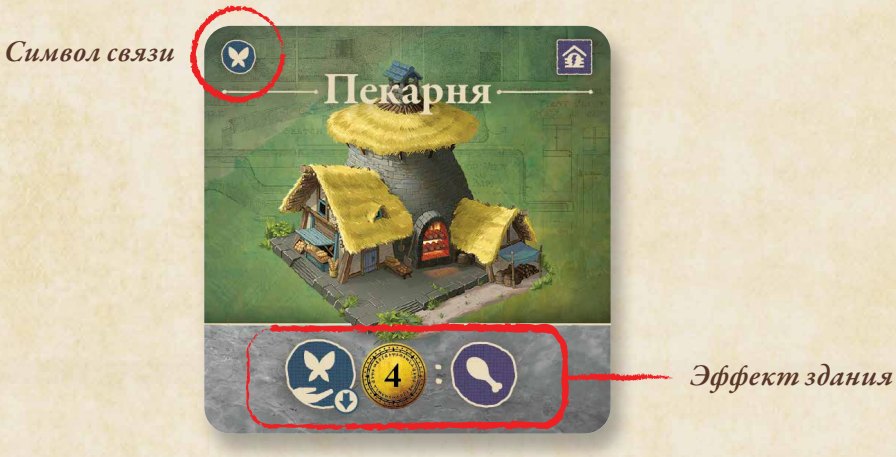
Эффекты зданий обычно состоят из стоимости их применения и бонуса. Чтобы получить бонус, чаще всего вам придётся потратить ресурсы или монеты, а также понизить силу работников. Если у эффекта не указана стоимость, значит, бонус можно получить бесплатно.

На каждой карточке здания в углу слева изображён символ связи. Используя здание, вы формируете связь с изображённым на нём типом работников.

Знак «/» в стоимости или бонусах эффекта указывает, что вы можете выбрать один из этих вариантов.

**Дом общины — уникальное здание, которое каждый день может использоваться любым количеством персонажей.**

***Используя пекарню, персонаж формирует связь с духами.***




***Чтобы использовать пекарню и получить 1 единицу продовольствия, персонажу нужно понизить силу нанятого духа и потратить 4 монеты.***

## Фаза 3: закат

***День завершается закатом. Персонажи, духи и поселенцы сворачивают свои дела и отправляются отдыхать, чтобы подготовиться к испытаниям следующего дня.***

**Эта фаза состоит из двух шагов, которые все игроки выполняют одновременно:**

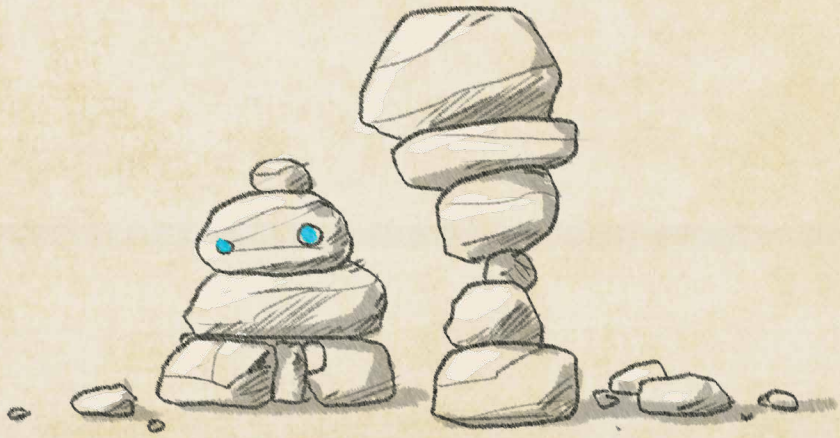
1. **Возвращение персонажей.** Заберите фигурку своего персонажа с городского поля и положите рядом с органайзером. На следующий день ваш персонаж вновь будет готов совершать действия.

2. **Возвращение работников.** Верните все использованные в этот день кубики работников по следующим правилам:

   - Кубики работников с силой 1 или выше верните в свой органайзер персонажа в отсек для кубиков.
   - Кубики работников с силой 0 перебросьте и поместите в зону Обелиска. Как и при подготовке к игре, если на кубике не выпало ни одного символа, перебрасывайте его, пока не получите любой другой результат.

В этой фазе, помимо двух общих шагов, у некоторых персонажей могут быть личные шаги (см. Дневники персонажей).

Завершив фазу заката, проверьте колоду погоды. Если в ней осталась хотя бы одна карта, начинается следующий день — переходите к фазе рассвета. Если колода погоды закончилась, текущий сезон завершается, и вы переходите в особую фазу конца сезона.



# Конец сезона

***В конце каждого сезона персонажи получают бонусы с построенных в городе зданий, проверяют выполнение цели и готовятся к новому сезону.***

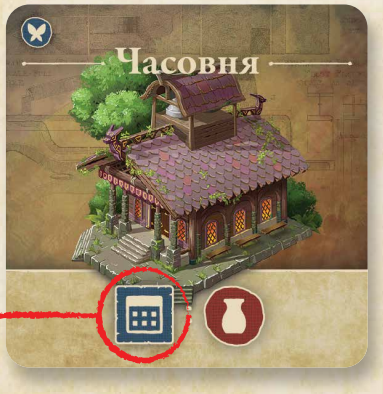
**В конце сезона игроки вместе выполняют следующие шаги:**

1. Применение эффектов конца сезона
2. Проверка карты цели
3. Обновление колоды погоды
4. Смена тайла сезона
5. Восстановление лесов
6. Смена персонажей

Выполнив все эти шаги, вы можете перейти к рассвету первого дня следующего сезона или сохранить прогресс партии. Сохранение игры подробно описано на с. 44.

## Применение эффектов конца сезона

У некоторых зданий есть эффекты, которые применяются в конце каждого сезона. На карточках зданий они обозначены символом конца сезона. Примените такие эффекты всех построенных в городе зданий. Затем верните всех персонажей и работников с городского поля в соответствующие личные органайзеры (или в зону Обелиска, если это работник с силой 0).




*Символ конца сезона*

***В конце каждого сезона часовня приносит городу 1 единицу культуры.***

# Проверка карты цели

В этот шаг персонажи проверяют, удалось ли им выполнить текущую цель, а затем выбирают цель на следующий сезон.

Все карты целей двухсторонние. На лице карты описаны минимальные условия выполнения цели, а на её обороте — эффекты, применяющиеся в случае успеха и провала.




*Лицо* *Оборот*

Прочитайте условия карты цели текущего сезона, а затем примените соответствующий эффект на её обороте:

- **Успех.** Если цель выполнена, примените эффект, указанный в верхней части карты, а затем **уберите её из игры**. В случае успеха все игроки получают какие-то награды и обычно замешивают новую карту в колоду целей.
- **Провал.** Если цель провалена, примените эффект, указанный в нижней части карты, а затем **замешайте её обратно в колоду**.

Применив эффект текущей карты цели, перемешайте колоду целей и возьмите две верхние карты. Выберите одну из них в качестве цели на следующий сезон, а вторую замешайте обратно в колоду. Затем положите выбранную карту лицом вверх на колоду целей.

## Жетоны цели

Жетоны цели используются, чтобы отслеживать прогресс выполнения цели. Например, если для выполнения цели требуется построить три здания, то помещайте на карту цели по одному жетону каждый раз, когда строите здание. Если в конце сезона на карте оказывается три жетона, значит, вы выполнили цель.



# Обновление колоды погоды

Возьмите все карты погоды, перемешайте их и поместите в общий органайзер — это колода погоды на следующий сезон.

## Смена тайла сезона

Замените тайл сезона на городском поле тайлом следующего по порядку сезона. Каждый сезон отмечается отдельным символом.




## Восстановление лесов

Благодаря магии долины духов леса быстро восстанавливаются, поэтому карточки леса вновь вернутся на городское поле. Однако в конце самого первого сезона игры этот шаг пропускается.

Перемешайте карточки леса, убранные с городского поля, и возьмите из получившейся колоды несколько карточек в зависимости от количества персонажей в партии:

- 1 карточку леса, если в партии ***1 или 2 персонажа***.
- 2 карточки леса, если в партии ***3 или более персонажей***.

Поместите каждую взятую карточку леса в любой свободный район на городском поле. Номера на поле и на карточке могут не совпадать. Если свободных районов нет, то карточку леса придётся положить поверх любого здания на выбор игроков. Пока здание накрыто карточкой леса, его нельзя использовать и его эффекты не применяются.

Вы можете убрать карточку леса со здания с помощью действия «исследование леса». В таком случае указанную на обороте этой карточки награду вы получаете по обычным правилам — как если бы убирали её из свободного района.

## Смена персонажей (необязательно)

В этот шаг каждый игрок может выбрать другого персонажа для следующего сезона. При этом можно даже изменить количество игроков в партии, добавив или убрав персонажей. Чтобы заменить персонажа, верните все кубики работников из его личного органайзера в зону Обелиска. Все его остальные компоненты оставьте в органайзере, сохраняя прогресс этого персонажа для любого, кто решит сыграть за него в будущем.

# Прочие правила

*В этом разделе вы найдёте прочие правила, необходимые для игры.*

## Продвижение очереди строительства

Прежде чем здание появится на городском поле, оно должно продвинуться по очереди строительства. Очередь строительства продвигается благодаря разным эффектам, но чаще всего на неё влияют эффекты погоды и сезона в фазу рассвета. Подобные эффекты обозначены следующим символом:



*Продвиньте очередь строительства*




При продвижении очереди строительства каждое здание в ней продвигается на одну ячейку вверх. Если в этот момент в верхней ячейке есть здание, его строительство завершается.

*Собор и суд продвигаются на одну ячейку вверх, а магазин достраивается и убирается из очереди.*

Когда строительство завершается, здание убирается из очереди, и игроки получают **НАГРАДУ ЗА СТРОИТЕЛЬСТВО** (эффект, указанный в нижней части карточки).




***Магазин достроен, поэтому город получает либо 1 единицу продовольствия, либо 1 единицу культуры, а также 1 духа в зону Обелиска.***

Получив награду за строительство, переверните карточку здания и поместите её в любой свободный район на городском поле.

У некоторых зданий есть особое **УСЛОВИЕ ЗАМЕНЫ**. Оно похоже на обычное условие, но с изображённым рядом символом замены.




***Каменоломня — это условие замены для строительства кузницы. Кузницу можно построить только в районе каменоломни.***



Условие замены указывает на то, что при строительстве это здание должно заменить на городском поле здание, указанное в этом условии. Карточка заменённого здания убирается с поля и возвращается в запас. Если вы решите вновь построить заменённое здание, то условием его строительства можете считать здание, которое его заменило.

Если, когда здание достраивается, указанное на нём условие замены уже не выполняется (на городском поле нет здания, необходимого для замены, или оно накрыто карточкой леса), это здание всё равно помещается на городское поле в любой свободный район. Если все районы на городском поле заняты, здание остаётся в очереди строительства. В таком случае следующие в очереди здания также не будут продвигаться.

На некоторых картах вам встретится следующий символ:



По этому эффекту вы должны продвинуть все здания в очереди строительства на одну ячейку вниз. Однако здания не могут продвинуться ниже ячейки 4.

Если вам нужно продвинуть вверх или вниз только одно здание, вы сможете сделать это, только если следующая в нужном направлении ячейка не занята.

## Эффекты зданий

Эффекты на зданиях бывают двух типов:

- **Эффекты действий** (отмечаются символом ). Здания с такими эффектами можно использовать в качестве городского действия. Подробнее это описано на с. 27.
- **Эффекты конца сезона** (отмечаются символом ). Такие эффекты применяются в конце сезона. Подробнее это описано на с. 29.

У некоторых зданий есть эффекты сразу нескольких типов.

## События

События могут быть для города как позитивными, так и негативными. События разыгрываются в результате применения эффектов (в основном карт погоды). Следующий символ указывает, что нужно разыграть событие:



Чтобы разыграть событие, возьмите верхнюю карту из колоды событий. Прочтите её вслух и, если требуется, сделайте выбор. Выбор игроки должны сделать сообща. Разыграв карту события, уберите её из игры.

Если по эффекту события вы должны что-то потерять, но не можете сделать этого в полной мере, потеряйте столько, сколько можете. Например, если вам требуется потерять 2 единицы продовольствия, а у вас в запасе только 1, потеряйте 1 единицу.

Если у награды указана стоимость, то вы должны оплатить её полностью. Иначе вы не получите награду.

## Навыки

Навыки — это дополнительные способности, которые можно приобретать в процессе игры. У каждого персонажа свой уникальный набор навыков, связанный с доступными ему действиями. Подробнее они описаны в Дневниках.

Игровые эффекты, которые позволяют персонажам приобретать навыки, отмечены следующим символом:

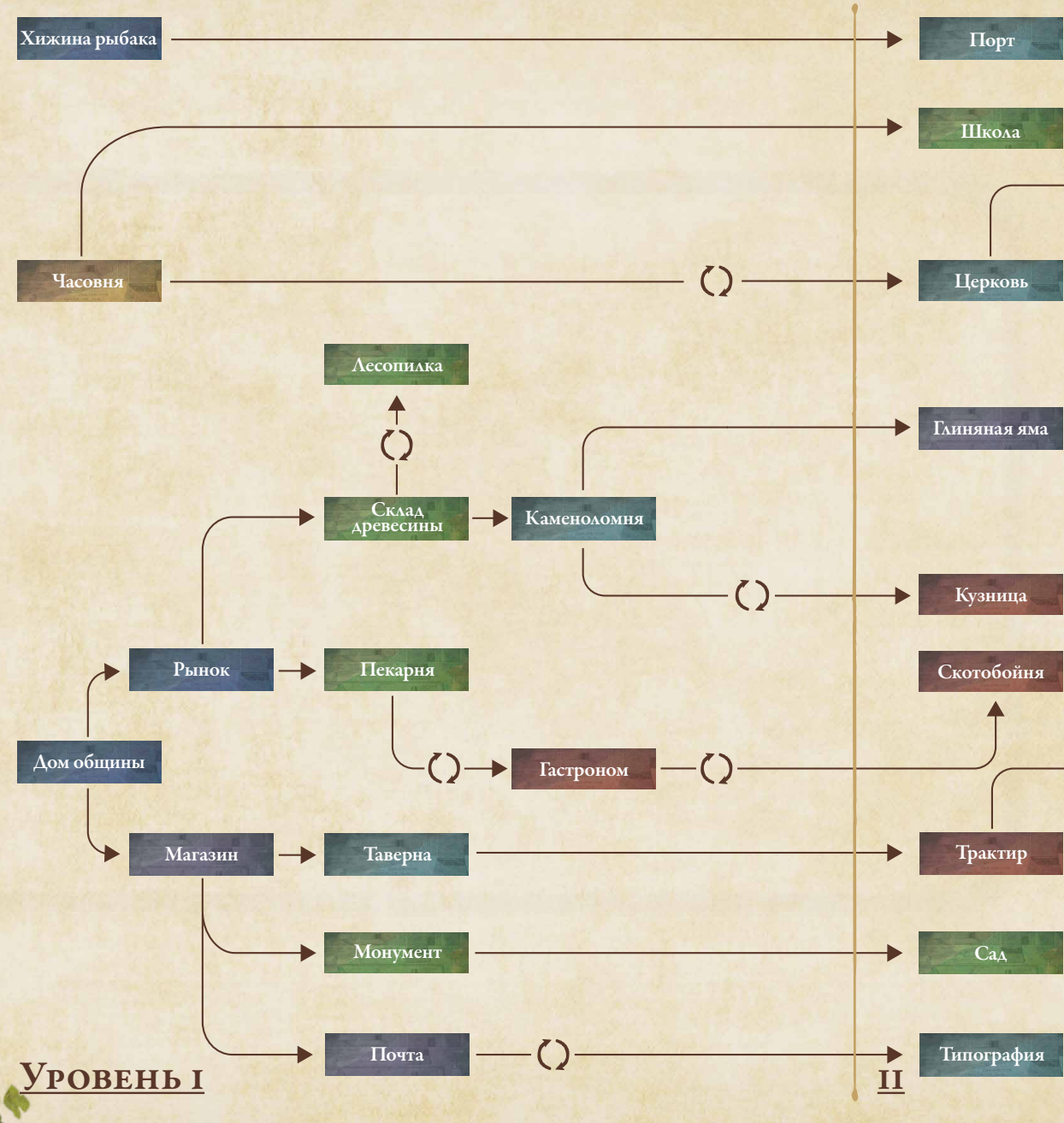


Самый простой способ приобрести навык — использовать дом общины, доступный на городском поле с самого начала игры. Подробнее навыки и их стоимость описаны в Дневниках персонажей.




***Используя дом общины, персонаж получает 1 монету или приобретает новый навык.***

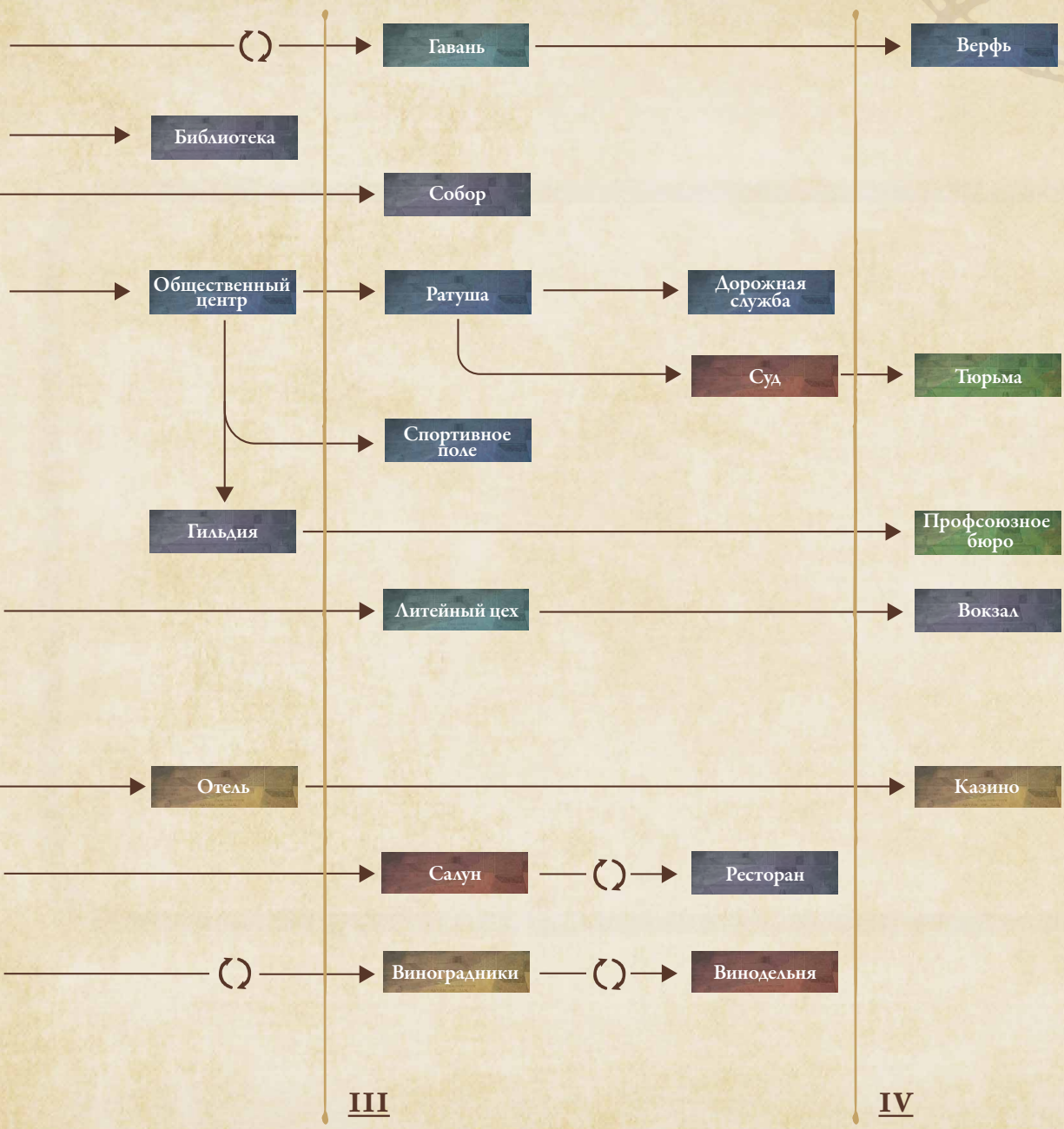
# Древо зданий




## Уровень I

## II

*Замена*


Гавань
Верфь
Библиотека
Собор
Общественный центр
Ратуша
Дорожная служба
Суд
Тюрьма
Спортивное поле
Гильдия
Профсоюзное бюро
Литейный цех
Вокзал
Отель
Казино
Салун
Ресторан
Виноградники
Винодельня
III
IV

# Список зданий

| Здание (условие) | Уровень | Эффект |
|---|---|---|
| **Библиотека (школа)** | **II** | В конце сезона, если цель сезона выполнена, город получает 1 единицу культуры, а каждый персонаж — по 3 монеты. |
| **Верфь (гавань)** | **IV** | В конце сезона получите 1 единицу производства или дохода за каждого поселенца, который превышает количество духов в зоне Обелиска. (Например: если в зоне Обелиска 3 поселенца и 1 дух, получите 2 единицы производства или дохода.) |
| **Виноградники (сад)** | **III** | Понизьте силу нанятого духа и потратьте 5 монет, чтобы получить 2 единицы культуры. В конце сезона, если цель сезона выполнена, город получает 1 единицу продовольствия, а каждый персонаж — по 3 монеты. |
| **Винодельня (виноградники)** | **III** | Понизьте силу нанятого духа и потратьте 5 монет, чтобы получить 2 единицы культуры. В конце сезона получите 2 единицы продовольствия. |
| **Вокзал (литейный цех)** | **IV** | Понизьте силу нанятого духа, чтобы разыграть карту события. |

| | | |
|---|---|---|
| **Гавань (порт)** | **III** | Понизьте силу нанятого поселенца и потратьте 5 монет, чтобы получить 2 единицы дохода. В конце сезона, если цель сезона выполнена, город получает 1 единицу дохода, а каждый персонаж — по 3 монеты. |
| **Гастроном (пекарня)** | **I** | Понизьте силу нанятого духа и потратьте 4 монеты, чтобы получить 1 единицу продовольствия. В конце сезона получите 1 единицу продовольствия. |
| **Гильдия (общественный центр)** | **II** | Потеряйте 1 единицу производства или дохода, чтобы нанять 2 поселенцев. |
| **Глиняная яма (каменоломня)** | **II** | В конце сезона, если цель сезона выполнена, город получает 1 единицу производства, а каждый персонаж — по 3 монеты. |
| **Дом общины** | | Получите 1 монету или приобретите 1 навык. Это здание может использоваться любым количеством игроков. |
| **Дорожная служба (ратуша)** | **III** | В конце сезона получите 2 единицы производства. |
| **Казино (отель)** | **IV** | В конце сезона получите 1 единицу культуры или продовольствия за каждого духа, который превышает количество поселенцев в зоне Обелиска. (Например: если в зоне Обелиска 3 духа и 1 поселенец, получите 2 единицы продовольствия или культуры.) |

| | | |
|---|---|---|
| **Каменоломня (склад древесины)** | **I** | В конце сезона получите 1 единицу производства. |
| **Кузница (каменоломня)** | **II** | Понизьте силу 2 нанятых поселенцев и потратьте 2 монеты, чтобы получить 1 единицу производства.<br>В конце сезона получите 1 единицу производства. |
| **Лесопилка (склад древесины)** | **I** | Понизьте силу нанятого поселенца и потратьте 4 монеты, чтобы получить 1 единицу производства.<br>В конце сезона получите 1 единицу дохода. |
| **Литейный цех (кузница)** | **III** | Понизьте силу нанятого поселенца и потратьте 5 монет, чтобы получить 2 единицы производства. |
| **Магазин (дом общины)** | **I** | Потратьте 3 монеты, чтобы выполнить дополнительное действие персонажа в этот день. |
| **Монумент (магазин)** | **I** | Понизьте силу нанятого духа и потратьте 4 монеты, чтобы получить 1 единицу культуры. |
| **Общественный центр (церковь)** | **II** | В конце сезона каждый персонаж может применить 1 любой приобретённый навык. |
| **Отель (трактир)** | **II** | Потеряйте 1 единицу культуры или продовольствия, чтобы нанять 2 духов. |
| **Пекарня (рынок)** | **I** | Понизьте силу нанятого духа и потратьте 4 монеты, чтобы получить 1 единицу продовольствия. |

| | | |
|---|---|---|
| **Порт (хижина рыбака)** | **II** | В конце сезона, если цель сезона выполнена, город получает 1 единицу дохода, а каждый персонаж — по 3 монеты. |
| **Почта (магазин)** | **I** | В конце сезона, выбирая цель на следующий сезон, возьмите из колоды ещё одну карту. |
| **Профсоюзное бюро (гильдия)** | **IV** | Понизьте силу нанятого поселенца, чтобы разыграть карту события. |
| **Ратуша (общественный центр)** | **III** | Постройте здание уровня I или II и получите 1 единицу любого городского ресурса. |
| **Ресторан (салун)** | **III** | Понизьте силу нанятого духа и потратьте 5 монет, чтобы получить 2 единицы продовольствия. В конце сезона получите 2 единицы дохода. |
| **Рынок (дом общины)** | **I** | Потратьте 2 монеты и 1 единицу любого городского ресурса, чтобы получить 1 единицу любого городского ресурса. |
| **Сад (монумент)** | **II** | В конце сезона, если цель сезона выполнена, город получает 1 единицу продовольствия, а каждый персонаж — по 3 монеты. |
| **Салун (трактир)** | **III** | Понизьте силу нанятого духа и потратьте 5 монет, чтобы получить 2 единицы продовольствия. |

| | | |
|---|---|---|
| **Склад древесины (рынок)** | **I** | Понизьте силу нанятого поселенца и потратьте 4 монеты, чтобы получить 1 единицу производства. |
| **Скотобойня (гастроном)** | **II** | Понизьте силу 2 нанятых духов и потратьте 2 монеты, чтобы получить 1 единицу продовольствия.<br>В конце сезона получите 1 единицу продовольствия. |
| **Собор (церковь)** | **III** | В конце сезона получите 2 единицы культуры. |
| **Спортивное поле (общественный центр)** | **III** | Замените здание на городском поле карточкой леса, чтобы получить 2 единицы любых городских ресурсов. |
| **Суд (ратуша)** | **III** | Потратьте 10 монет и потеряйте 1 поселенца или духа в зоне Обелиска, чтобы получить 1 поселенца или духа в зону Обелиска. |
| **Таверна (магазин)** | **I** | Понизьте силу нанятого поселенца и потратьте 4 монеты, чтобы получить 1 единицу дохода. |
| **Типография (почта)** | **II** | Понизьте силу 2 нанятых поселенцев и потратьте 2 монеты, чтобы получить 1 единицу дохода.<br>В конце сезона, выбирая цель на следующий сезон, возьмите из колоды ещё одну карту. |
| **Трактир (таверна)** | **II** | Потратьте 2 монеты, чтобы повысить силу всех поселенцев и духов в зоне Обелиска. |

| | | |
|---|---|---|
| **Тюрьма (суд)** | **IV** | В конце сезона можете снести 1 здание, чтобы игнорировать эффект карты цели. |
| **Хижина рыбака (карта приключения)** | **I** | Не выполняйте действие персонажа в этот день. Можете потерять 1 единицу дохода или производства, чтобы получить 1 единицу культуры или продовольствия. |
| **Церковь (часовня)** | **II** | Понизьте силу 2 нанятых духов и потратьте 2 монеты, чтобы получить 1 единицу культуры.<br>В конце сезона получите 1 единицу культуры. |
| **Часовня (карта приключения)** | **I** | В конце сезона получите 1 единицу культуры. |
| **Школа (часовня)** | **II** | В конце сезона каждый персонаж может выполнить дополнительное действие персонажа. |

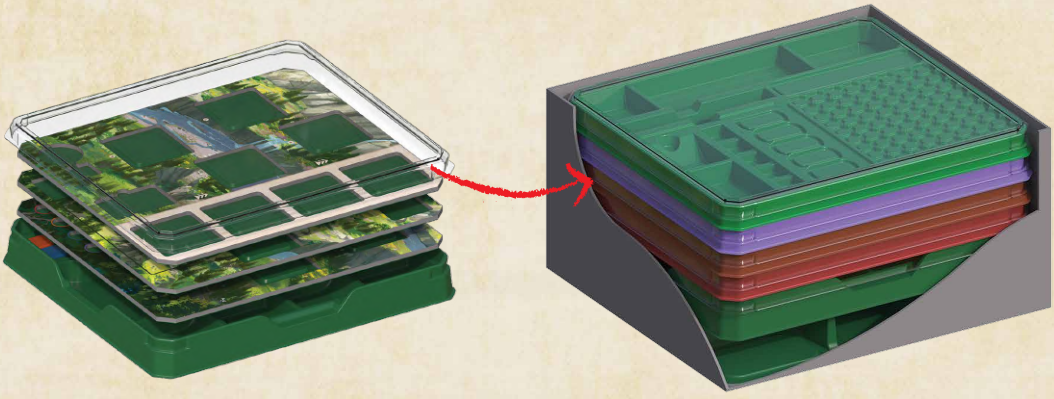
# Сохранение игры

Прогресс игры можно сохранить в конце каждого сезона. Для этого возьмите все кубики работников из зоны Обелиска на городском поле и, сохраняя их значения, положите в общий органайзер. Отделите кубики, взятые из зоны Обелиска, от кубиков, лежавших в запасе, специальным разделителем.



***При сохранении игры с зелёной стороны разделителя должны лежать полученные кубики работников, а с красной — кубики в запасе.***

Положите секции города в общий органайзер, накройте их крышкой и поместите в коробку игры. Затем положите в коробку органайзеры каждого персонажа. Следуйте инструкциям в Дневниках, чтобы сохранить прогресс каждого персонажа.



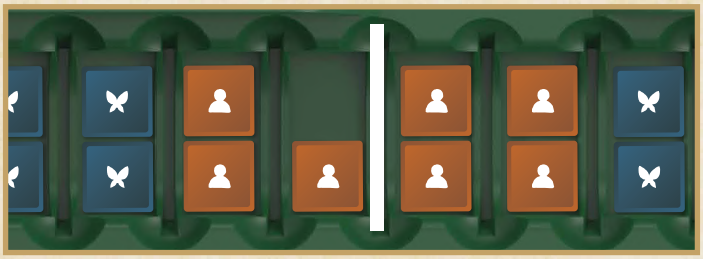
***Сложите в общий органайзер секции города и поместите его в коробку вместе с другими органайзерами, как показано на примере выше.***

# Продолжение игры

**Чтобы продолжить игру, подготовьте:**

1. **Городское поле.** Соберите городское поле, сложив три секции города вместе в центре стола так, чтобы все игроки могли до них дотянуться. Все здания на поле и городские ресурсы сохранились с вашей предыдущей партии.

2. **Кубики работников.** Возьмите из общего органайзера все кубики полученных работников (они лежат с зелёной стороны разделителя) и, сохраняя их значения, поместите в зону Обелиска на городском поле.



3. **Персонажей.** Каждый игрок может выбрать нового персонажа или взять персонажа, которым кто-то уже играл. Далее следуйте шагам подготовки, описанным в Дневниках.



# Пояснения

**В этом разделе даны пояснения к правилам, по которым могут возникнуть вопросы. Они организованы в алфавитном порядке.**

## Действия

- Вы можете выбрать городское действие ради формирования связи нужного вам типа и не выполнять само действие.
- Если вы выполняете дополнительное городское действие, вам нужно переместить свою фигурку в соответствующую новому действию ячейку на городском поле, следуя обычным правилам. Однако связь на этот день у вас сформируется в зависимости от самого первого выполненного действия.

## Действия персонажей

- Эффекты некоторых карт и событий могут позволить вам выполнить действие вашего персонажа ещё раз или, напротив, лишить вас такого действия на один день. Уточнить, что считается действием персонажа, можно в его Дневнике: оно отмечается символом .

## Здания

- Можно поместить новое здание в очередь строительства, даже если на городском поле нет свободных районов. Если же места нет в очереди, начать строительство нового здания нельзя, даже если оно было получено в качестве награды с карты события или приключения.
- Здание остаётся в очереди строительства и может быть достроено, даже если с городского поля убирается в запас здание, являвшееся условием для его строительства. Это касается и зданий с условием замены (подробнее на с. 33). Но при этом нельзя начать строительство здания, если являющееся условием для его строительства здание накрыто карточкой леса или убрано с городского поля.
- Если эффект здания в конце сезона применяется только при успешном выполнении цели на этот сезон, примените этот эффект после шага «проверка карты цели».

- Если здание было получено в награду по эффекту карты и на этой карте нет дополнительных условий строительства, то вы можете сразу же поместить его в любой свободный район на городском поле. Если же в эффекте или на карточке полученного здания есть условие строительства, которому город ещё не соответствует, то это здание пока нельзя построить.
- Если здание построено повторно, вы не получаете награду за строительство.
- Для условий строительства улучшенная версия здания может считаться соответствующим зданием уровня ниже. Например, условие строительства каменоломни — это склад древесины, но её также можно построить, если в городе есть лесопилка (улучшенная версия склада древесины).
- Здание, которое вы открыли с помощью карты приключения или события, можно бесплатно добавить в очередь строительства с помощью городского действия «строительство здания». Оно помещается в ячейку 1 очереди строительства, если не указано иное.
- Если на городском поле нет свободных районов, то при получении здания в награду можно поместить его в первую снизу свободную ячейку очереди строительства.

## Карты целей

- Новые открытия (06): каждый игрок бесплатно приобретает навык уровня I.
- Отдых (25): если в начале сезона, для которого вы получили эту цель, на городском поле было меньше 4 карточек леса, в конце сезона считайте, что вы выполнили цель.
- Пьедестал почёта (27): для выполнения этой цели нужно, чтобы в запасе было разное количество всех видов ресурсов.

## Конверты с секретами

- В процессе игры вы будете получать указания открывать конверты с секретами. **Не делайте этого, пока это не произойдёт.** Дополнительные правила, связанные с конвертами с секретами, вы найдёте на с. 50 в разделе «Спойлеры!».

## Навыки

- Если персонаж приобретает навык, когда все ячейки для них в его органайзере заняты, он должен отказаться от одного из своих навыков, вернув его жетон в запас. Перед этим он также может поменять местами навыки в органайзере. Навык, от которого отказались, можно приобрести вновь по обычным правилам.

## Работники

- Если вы должны получить работника в зону Обелиска, но в запасе не осталось работников нужного типа, вместо этого получите 1 единицу любого ресурса.
- Если по эффекту игроки должны потерять работника, а работников нужного типа нет в зоне Обелиска, то любой игрок должен вернуть нанятого работника этого типа в запас. Если таких работников нет ни у одного игрока, игнорируйте это требование.
- Новых работников чаще всего вы получаете в награду за завершение строительства зданий. Однако ещё их можно получить в результате некоторых событий и приключений.
- Если эффект зависит от работников в зоне Обелиска (например, требует сравнить количество духов и поселенцев для определения типа связи), а работников в зоне Обелиска нет, то игрок может выбрать любой исход.
- Если вам нужно бросить кубик из зоны Обелиска или из запаса, а все кубики находятся в личных запасах персонажей, то вы не можете выполнить такое действие. Если из-за этого вы не смогли разыграть карту события или приключения, замешайте её в соответствующую колоду и возьмите вместо неё другую карту того же типа.

## Ресурсы, монеты и кубики

- Ресурсов не может быть более 10 или менее 0: игнорируйте получения ресурсов сверх 10 и потери ресурсов ниже 0.
- Игроки не могут обмениваться монетами и работниками между собой.
- Если в зоне Обелиска оказывается кубик без символов, сразу же перебросьте его. Если игровой эффект требует бросить кубик, то, сделав это, верните кубик на прежнее место, сохраняя новое значение.
- Если по эффекту вам нужно определить наибольший или наименьший ресурс в запасе и у вас ничья между несколькими видами ресурсов, то все они будут считаться наибольшими или наименьшими соответственно.



## Улучшения Обелиска

**Улучшение Обелиска № 1**
Получите по 1 монете за каждую единицу производства и дохода, потраченную на строительство.

**Улучшение Обелиска № 2**
Получите по 1 монете за каждую единицу культуры и продовольствия, потраченную на строительство.

**Улучшение Обелиска № 3**
Когда вы выполняете действие «пополнение ресурсов», можете потратить 1 монету, чтобы повысить силу всех духов в зоне Обелиска.

**Улучшение Обелиска № 4**
Когда вы выполняете действие «пополнение ресурсов», можете потратить 1 монету, чтобы повысить силу всех поселенцев в зоне Обелиска.

**Улучшение Обелиска № 5**
Когда вы выполняете действие «найм работников», можете понизить силу нанятого поселенца, чтобы отправиться в приключение.

**Улучшение Обелиска № 6**
Когда вы выполняете действие «найм работников», можете понизить силу нанятого духа, чтобы отправиться в приключение.

**Улучшение Обелиска № 7**
Когда вы выполняете действие «приключение», можете понизить силу нанятого поселенца, чтобы продвинуть в очереди строительства здание, связанное с поселенцами.

**Улучшение Обелиска № 8**
Когда вы выполняете действие «приключение», можете понизить силу нанятого духа, чтобы продвинуть в очереди строительства здание, связанное с духами.



## Помощь духов

Некоторые события по ходу игры будут открывать вам доступ к помощи духов. Во время выполнения городского действия вы можете понизить силу нанятого духа и поместить его в ячейку действия духа-помощника на городском поле, если она свободна. Действие, которое вы сможете выполнить, зависит от того, какой дух-помощник находится в городе в этот момент. На закате в шаг «возвращения работников» кубик духа возвращается с городского поля по обычным правилам (подробнее на с. 28).

**Фикс (дух-хранительница)**
Потратьте 1 монету, чтобы нанять поселенца.

**Бук (древесный голем)**
Потратьте 1 монету, чтобы нанять духа.

**Валун (каменный голем)**
Выполните действие «строительство», затем получите любой ресурс на выбор.

**Месслер (болотный дух)**
Выполните действие «пополнение ресурсов», затем можете применить свой навык.

**Элида (фея)**
Потратьте 2 монеты, чтобы использовать здание с символом .

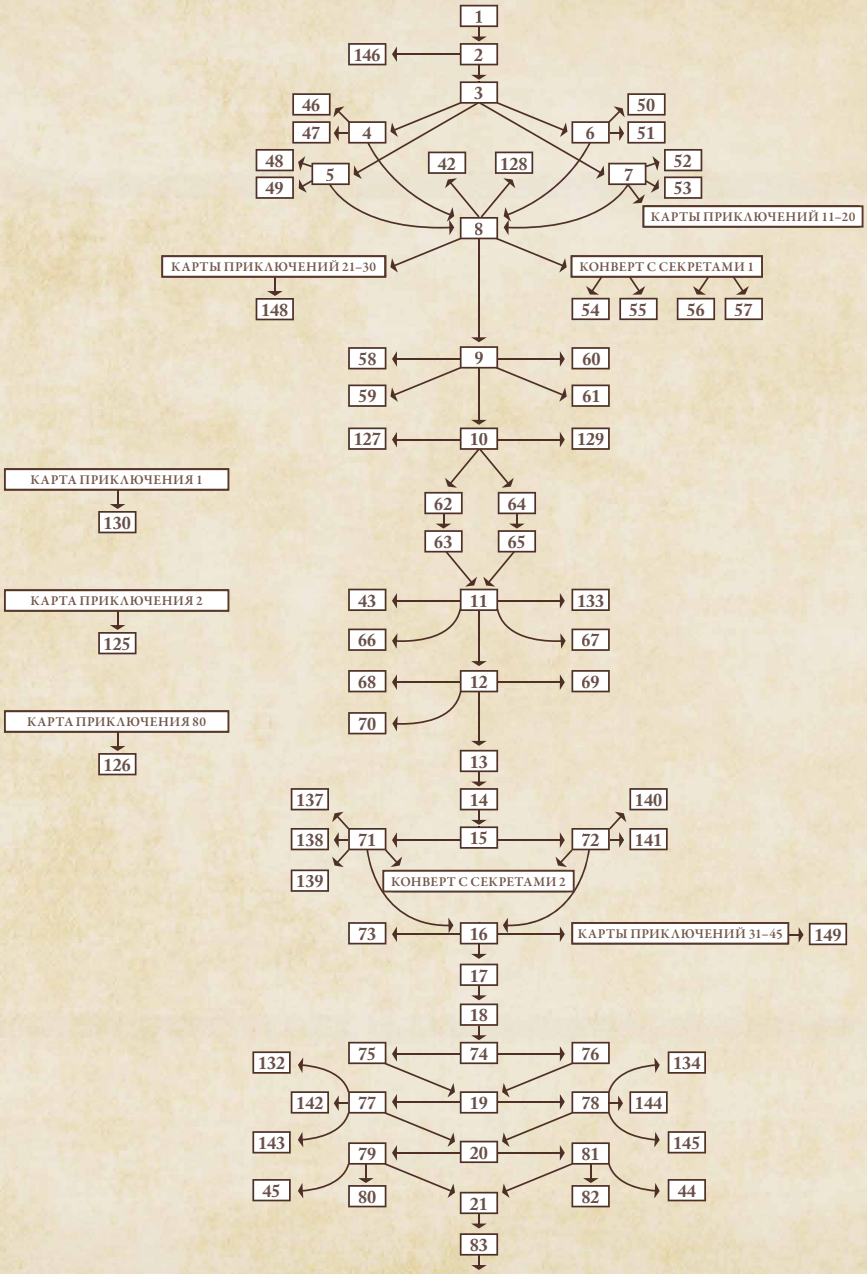
**Понк (дух-мастер)**
Выполните действие «приключение». Затем можете выполнить дополнительное действие персонажа.

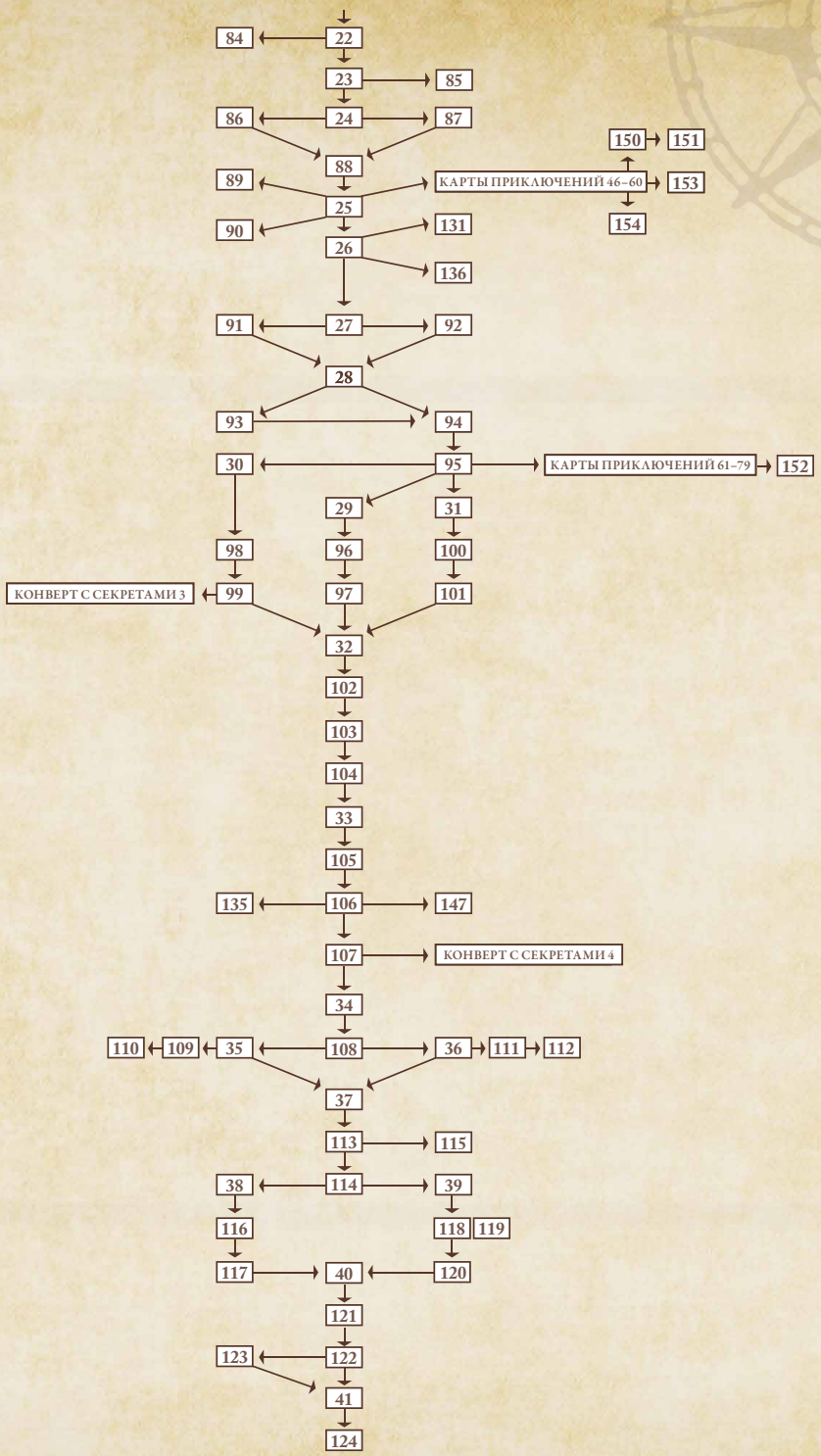
## Смена духа-помощника 

Внутри первого конверта с секретами вы найдёте карту погоды, которую нужно будет замешать в колоду. У этой карты уникальный эффект погоды — смена духа-помощника.

По этому эффекту вам нужно убрать жетон духа, выложенный в ячейке действия духа на городском поле, и вместо него поместить туда следующий по порядку жетон. Например, если вы убрали жетон духа № 1, поместите туда жетон духа № 2. Жетон с самым большим номером заменяется на жетон № 1.

# Древо событий




84
22
23
85
86
24
87
150
151
88
89
КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ 46–60
153
25
154
90
131
26
136
91
27
92
28
93
94
30
95
КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ 61–79
152
29
31
98
96
100
КОНВЕРТ С СЕКРЕТАМИ 3
99
97
101
32
102
103
104
33
105
135
106
147
107
КОНВЕРТ С СЕКРЕТАМИ 4
34
110
109
35
108
36
111
112
37
113
115
38
114
39
116
118
119
117
40
120
121
123
122
41
124

# Достижения

| Название | Описание | Дата |
|---|---|---|
| **Растущий город** | В городе должно быть 8 поселенцев. | |
| **Волшебные жители** | В городе должно быть 8 духов. | |
| **Застройщик** | Постройте здание в каждом районе города. | |
| **Промышленный магнат** | Сохраните 10 единиц производства к концу сезона. | |
| **Новые начинания** | Сохраните 10 единиц культуры к концу сезона. | |
| **Изобилие** | Сохраните 10 единиц продовольствия к концу сезона. | |
| **Роскошь** | Сохраните 10 единиц дохода к концу сезона. | |
| **Чистое небо** | Примените 3 эффекта сезона за один сезон. | |
| **Походная трость** | Отправьтесь в 8 приключений за один сезон. | |
| **Рассказчик** | Прочитайте карту события 124. | |
| **Умелец** | Займите все ячейки навыков у 4 персонажей. | |
| **Толстосум** | Заработайте 100 монет или более за один сезон. | |
| **Строитель** | Постройте 4 здания за один сезон. | |
| **Друг природы** | Используйте действие духа-помощника 10 раз за один сезон. | |
| **Надёжные помощники** | Соберите в зоне Обелиска 16 работников с силой 3. | |

# Создатели игры

**Брендан Маккаскелл**
Автор игры

**Нейтан Лиге**
Автор игры

**Бабис Яниос**
Автор игры

**Терин Эмерик**
Графический дизайнер

**Лорен Маршалл**
Графический дизайнер

**Джонатан Твейтс**
Развитие игры

**Марв Питерс**
Графический дизайнер

**Дэн Хьюз**
Графический дизайнер

**Студия Дань Ван**
Иллюстрации

**Аманда Кадац**
Иллюстрации

**Брюс Кук**
Разработка органайзеров

**Николас Хейн**
Скульптор

**Майкл Рафтопулос**
Менеджер локализации

**Стив Долдри**
Автор текста

**Адам Бейкер**
Технический редактор

**Адам Джей Николай**
Редактор и автор текста

**Эндрю Йенеба**
Менеджер команды тестировщиков

**Лэнс Приб**
Менеджер творческого производства

**Эйми Уорд**
Финансовый директор

## ТЕСТИРОВЩИКИ

Лиз Томпсон, Марк Йелдхэм, Лайнус Кадениус, Якоб Кнол, Катарина Лотц, Рикардо Нуссбом, Анна Фэлк, а также множество добровольцев, которые участвовали в тестировании.

**Без игроков, которые поддержали нас на Kickstarter, у нас бы ничего не получилось. Спасибо!**

## РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

**Алиса Пугачёва**
Переводчик

**Валерия Зитева**
Переводчик

**Виктория Лаптева**
Переводчик

**Ирина Котова**
Корректор

**Иван Ионов**
Редактор

**Диана Милюта**
Дизайнер-верстальщик

**Наталья Логинова**
Дизайнер-верстальщик

**Антон Петров**
Руководитель проекта

**Валерия Горбачёва**
Руководитель редакции

**Антон Сковородин**
Общее руководство

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. © ООО «ГаГа Трейд», 2025 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

## Город

- Производство
- Доход
- Культура
- Продовольствие
- Любой ресурс
- Кубик духа в зоне Обелиска
- Кубик поселенца в зоне Обелиска
- Кубик работника в зоне Обелиска
- Кубик нанятого духа
- Кубик нанятого поселенца
- Кубик нанятого работника

- Пополните ресурсы / исследуйте лес
- Отправьтесь в приключение
- Постройте здание
- Используйте здание
- Карточка леса
- Цель
- Конец сезона
- Очередь строительства
- Продвиньте очередь строительства
- Позиция в очереди строительства
- Наймите работника
- Наймите поселенца
- Наймите духа

## Общая информация

- Городской устав
- Дневник персонажа
- Карта события
- Рассвет
- Полдень
- Закат
- Солнечный день
- Дождливый день
- Облачный день
- Карта погоды

- Весна
- Лето
- Осень
- Зима
- Персонаж
- Действие персонажа
- Действие навыка
- Смена духа-помощника

- Монеты
- Повысьте
- Понизьте
- Получите
- Потеряйте
- Все
- Успех
- Провал
- Замените

Mythwind

ВЕРСИЯ 1.1