Mythwind

ВЕТРА МАГИИ

«Как тебе погодка?» — до переезда в долину это был лишь способ завязать разговор. Но теперь, когда вы строите новую жизнь, погода может облегчить вам работу или же испортить все планы.

Здешний климат непредсказуем, но духи умеют справляться с неожиданностями. У них есть свои способы предсказывать погоду и обращать её себе во благо. Возможно, с их помощью и вы подчините себе стихии.

Об игре

Дополнение «Ветра магии» добавляет в игру новые способы взаимодействия с колодой погоды. Теперь погода будет оказывать влияние на здания, события и приключения. Вам предстоит ещё ближе познакомиться с особенностями повседневной жизни в долине духов. Кроме того, вы сможете воспользоваться зданиями с новым типом эффектов.

Компоненты



Карты целей (7)



Карты событий (10)



Карты приключений (10)



Карточки зданий (5)



Тайлы сезонов (2)

Подготовка

Для игры с этим дополнением во время подготовки — это может быть ваша текущая кампания или новая — выполните следующие указания.

Тайлы сезонов
В дополнение входят альтернативные тайлы сезонов, эффекты которых применяются чаще. Эти тайлы можно использовать вместо тех, что входят в базовую игру. Тайл сезона можно заменить в конце сезона.

Новые здания
Добавьте новые здания в запас. Их можно построить по обычным правилам, указанным в Городском уставе.

Карты целей
После выполнения указанных целей замешивайте в колоду новые карты целей из дополнения.

Карта цели 22 — B1
Карта цели 23 — B2
Карта цели 24 — B3
Карта цели 25 — B4
Карта цели 26 — B5
Карта цели 27 — B6
Карта цели 28 — B7

Карты событий и приключений
Открыв конверт с секретами № 2, замешайте карты событий B1–B9 и карты приключений B1–B9 в соответствующие колоды. Не открывайте конверт с секретами, пока не получите такое указание.

Новые правила

Здания со срабатывающими эффектами
На новых зданиях есть эффекты с ⚡. Они применяются, когда выполняется определённое условие.



У гончарни есть срабатывающий эффект. Если солнечная погода сохраняется 2 дня или больше, вы можете потратить 1 единицу любого ресурса, чтобы получить 1 единицу производства или дохода.

Список зданий

Акведук (хижина рыбака)	**II**	Потратьте 10 монет, чтобы открыть 3 верхние карты погоды. Верните их на верх колоды в любом порядке.
Аптека (магазин)	**II**	Потратьте 2 монеты, чтобы выполнить дополнительное действие персонажа и повысить силу поселенца или духа в зоне Обелиска.
Гончарня (глиняная яма)	**II**	Если солнечная погода сохраняется 2 дня или больше, можете потратить 1 единицу любого ресурса, чтобы получить 1 единицу производства или дохода.
Редакция газеты (типография)	**III**	Приобретая навык, можете сразу же его применить.
Чайный домик (трактир)	**II**	Если облачная погода сохраняется 2 дня или больше, можете потратить 1 единицу любого ресурса, чтобы получить 1 единицу культуры или продовольствия.