

Игра Александра Невского
♦ **Фортост.** ♦



Правила

Издавна места сии известны своими богатствами: густыми лесами, бескрайними лугами, прозрачными озерами.

Однако ходит молва и о хищных чудовищах, обитающих там и нападающих на неосторожных путников, которые осмеливаются потревожить их покой.

Упоминается эти земли и в древних пророчествах. Предсказывают, что смельчак, который построит здесь наилучший форпост – станет правителем этого края!

Цель игры

В течение игры вам необходимо эффективно управлять поселенцами и распоряжаться ресурсами, чтобы набрать наибольшее количество победных очков по окончании шестого раунда.

Компоненты

1 игровое поле



4 планшета игроков



48 карт героев



14 жетонов артефактов



1 блокнот для подсчета очков



36 плиток зданий (по 3 каждого типа)



24 фигурки базовых поселенцев



24 фигурки дополнительных поселенцев



36 фигурок монстров (по 9 каждого из четырех цветов)



36 жетонов фортификаций



36 плиток территорий (по 12 плиток для каждого из трех регионов)



48 фишек обычных ресурсов



32 фишки редких ресурсов



1 маркер раундов



1 жетон первого игрока



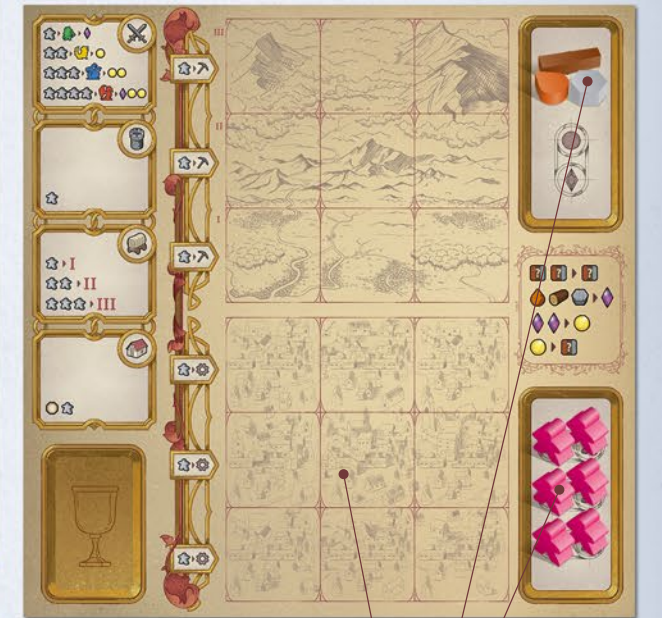
Подготовка к игре

1 Разместите **игровое поле** в центре стола в пределах досягаемости всех игроков.

2 Разместите **маркер раундов** на первом делении шкалы раундов.

4 Перемешайте **плитки зданий**, сформируйте 3 примерно равные стопки и разместите их рубашкой вверх на соответствующие места игрового поля. Возьмите 9 плиток из любых стопок и разместите их лицом вверх на рынке.

3 Сформируйте 3 стопки **плиток территорий** (по одной каждого региона – I, II и III). Отдельно перемешайте каждую из них и разместите лицом вниз на соответствующие места игрового поля.



5 Перетасуйте колоду **карт героев** и разместите ее рубашкой вверх на соответствующее место игрового поля. Выложите 4 верхние карты лицом вверх снизу игрового поля.

6 Перемешайте **жетоны артефактов**. Разместите жетоны лицом вверх возле игрового поля в количестве, равном количеству игроков +3. (Например, для игры вдвоем вам понадобятся 5 жетонов артефактов.) Остальные жетоны верните в коробку – они не понадобятся в игре.

7 Каждый игрок получает **1 планшет игрока**, а также кладет в **свой запас 6 базовых поселенцев и 3 обычных ресурса** (по одному каждого вида: глина, дерево и камень).

8 Из оставшихся фишек обычных и редких ресурсов, дополнительных поселенцев и жетонов фортификаций сформируйте **общий запас** возле игрового поля.

9 Любым способом определите первого игрока. Этот игрок получает **жетон первого игрока**.

10 Начиная с игрока справа от первого игрока и далее по очереди против часовой стрелки, каждый игрок выбирает **жетон артефакта** и размещает его лицом вверх на соответствующее место своего планшета.

Игровой процесс

Игра длится **6 раундов**. В течение каждого раунда, начиная с первого игрока, игроки совершают ходы по очереди по ходу часовой стрелки.

В свой ход вы можете **выполнить одно действие** и/или **пригласить одного героя**. Обычно сначала вы выполняете действие, однако порядок не имеет значения: вы также можете сначала пригласить героя, а после выполнить действие.

Если вы не можете (или не хотите) ни выполнить действие, ни пригласить героя, вы должны пасовать. Вы также можете пасовать сразу после завершения своего хода. После того как вы спасовали, вы больше не принимаете участия в текущем раунде.

После того как все игроки спасуют, раунд заканчивается (см. раздел «Лас»).

Планшет игрока

Зона охоты

Зона фортификации

Зона исследования

Зона строительства

Артефакт



Зоны активации регионов

Зоны активации улиц

Земли

Поселение



Регион III

Регион II

Регион I

Верхняя улица

Средняя улица

Нижняя улица

Фортификация

Зона активации фортификации

Территория

Здание

Обычные ресурсы

Редкие ресурсы

Стандартный курс обмена ресурсов

Базовые поселенцы

Дополнительные поселенцы

1. Выполнить действие

Используя своих поселенцев, вы можете выполнить одно из 7 действий:



1. Построить здание



2. Исследовать территорию



3. Поохотиться на монстра



4. Соорудить фортификацию



5. Активировать регион



6. Активировать улицу



7. Активировать фортификацию

Использование поселенцев

Чтобы выполнить действие, вам необходимо использовать определенное количество своих поселенцев. Для этого вы перемещаете их в соответствующую зону на вашем планшете. В зависимости от выбранного действия, вы используете одного или нескольких поселенцев.

Примечание. Если в зоне активации региона, улицы или фортификации уже есть один поселенец, вы больше не можете активировать этот регион, улицу или фортификацию в этом раунде. Другие зоны не имеют такого ограничения.

Для выполнения действий вы можете использовать базовых поселенцев, дополнительных поселенцев или одновременно тех и других.



1. Построить здание

Здания обеспечивают вас ресурсами, дополнительными поселенцами и победными очками.

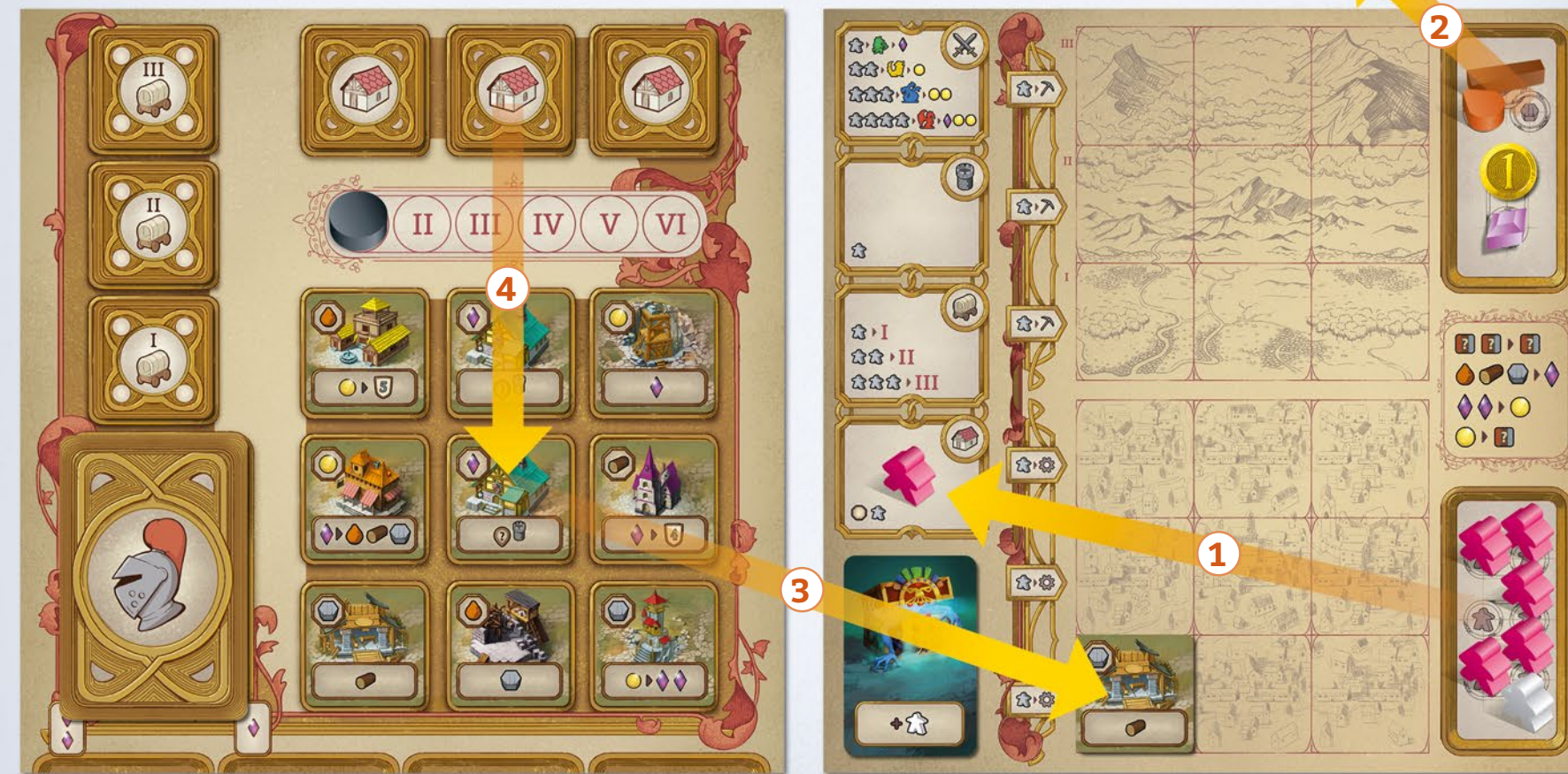
Нижняя часть вашего планшета – это ваше поселение. Оно разделено на три улицы. На каждой улице есть три места для плиток зданий.

Здесь вы будете размещать свои здания.

Переместите 1 поселенца в зону строительства.

Выберите здание на рынке. Оплатите его стоимость (указана в левом верхнем углу), сбросив соответствующий ресурс в общий запас. Затем разместите это здание на свободном месте на любой улице вашего поселения. Выложите новое здание из любой стопки лицом вверх на освободившееся место на рынке, если такое появилось. Если в вашем поселении не осталось ни одного свободного места, вы больше не можете строить новые здания.

Пример. Артем использует одного поселенца [1] для построения лесопилки. Заплатив 1 камень [2], он размещает плитку здания в своем поселении [3]. Затем Артем берет из стопки новое здание и кладет его на освободившееся место на рынке [4].





2. Исследовать территорию (и проверить его на наличие монстров)

Чем больше территорий вам удастся исследовать, тем больше ресурсов вы сможете получить.

Верхняя часть вашего планшета – это **земли**. Они разделены на три региона. В каждом регионе есть три места для плиток территорий соответствующего региона.

Переместите указанное число поселенцев в зону исследования. Количество поселенцев, необходимое для выполнения этого действия, зависит от исследуемого региона:

Регион **I** – 1 поселенец, регион **II** – 2 поселенца, регион **III** – 3 поселенца.

Затем разместите плитку территории из выбранной стопки лицом вверх на свободном месте в соответствующем регионе ваших земель.

Свою первую плитку вы обязаны взять со стопки региона I. Каждая следующая плитка должна касаться минимум одной стороной плитки уже исследованной территории. Если вы исследовали все ваши земли, вы больше не можете исследовать территории.

Проверка на наличие монстров

Когда вы исследуете территорию, на плитке может появиться монстр. Сравните цвет монстра в правом нижнем углу плитки территории с цветами монстров на картах в ряду героев. Если цвет монстра по крайней мере одной карты совпадает с цветом монстра на плитке территории, тогда на ней появляется монстр соответствующего цвета. Даже если есть несколько карт героев с монстрами того же цвета, на плитке всегда появляется только один монстр. Иначе, ничего не происходит.

Пример. Артем выполняет свое первое исследование территории. Он использует 1 поселенца, чтобы взять плитку территории региона I и выложить ее на любое свободное место этого региона. Любую следующую плитку территории необходимо размещать возле уже выложенной (в этом примере, это может быть плитка территории региона II, или еще одна плитка региона I).



Пример. На плитке территории Артема изображен зеленый монстр. Даже если сейчас есть две карты героев с зелеными монстрами, на плитке все равно появляется только 1 монстр.



3. Лоохотиться на монстра

Охота на монстров приносит редкие ресурсы и освобождает территории для получения ресурсов.

Переместите указанное число поселенцев в зону охоты, а монстра возвратите в общий запас. Количество поселенцев, необходимое для выполнения этого действия, зависит от цвета монстра, на которого вы охотитесь:

зеленый – 1 поселенец, **желтый** – 2 поселенца, **синий** – 3 поселенца, **красный** – 4 поселенца.

Поймав монстра, вы **сразу** получаете за него вознаграждение:

за **зеленого** – 1 алмаз, за **желтого** – 1 золото, за **синего** – 2 золота, за **красного** – 1 алмаз и 2 золота.



Лесные гнолли – человекообразные гиены, которые воруют и прячут в своих логовищах все, что видят, а неосторожному поселенцу могут и палкой по голове настучать.



Степные манतिकоры – чудища с телом льва и хвостом скорпиона, отслеживающие одиноких путников, чтобы напасть и затянуть их в свои норы.



Водяные гидры – живут в лазурных озерах и широких реках. Потопить рыбацкий челнок для них – раз плюнуть.



Пещерные драконы – огнедышащие крылатые звери, способные самостоятельно испепелить целое поселение. Почему-то очень любят золото.



Пример. В свой следующий ход Артем использует одного поселенца для охоты на зеленого монстра. Он возвращает фигурку зеленого монстра в общий запас и в качестве вознаграждения получает 1 алмаз.



4. Соорудить фортификацию

Сооружение фортификаций позволяет получать ресурсы с территорий, сохранять обычные ресурсы, а также предотвращает появление монстров.

Переместите 1 поселенца в зону фортификации.

Разместите фортификацию на свободной плитке территории. Свободной считается плитка территории, где нет ни жетона фортификации, ни фигурки монстра.



Пример. Используя своего поселенца, Артем сооружает фортификацию на плитке территории.

Фортификация предотвращает появление монстров, когда вы активируете регион для сбора ресурсов (см. раздел «Активировать регион»). Фортификации при активации позволяют вам получать ресурсы (см. раздел «Активировать фортификацию»). Также, они сохраняют обычные ресурсы когда вы пасуете (см. раздел «Пас»).



5. Активировать регион (и проверить его на наличие монстров)

Активация региона позволяет получить сразу несколько ресурсов.

Переместите 1 поселенца в зону активации выбранного региона (I, II или III). **Каждый регион можно активировать только один раз за раунд.** Если в **соответствующей** зоне активации уже есть поселенец, вы сможете снова активировать этот регион только в следующем раунде.

При активации региона вы можете получить ресурсы со всех плиток территорий этого региона (до 3 плиток), на которых нет монстров. Получите соответствующие ресурсы из общего запаса и положите в свой запас. Вы не обязаны получать ресурсы со всех плиток территорий, где нет монстров.

Вы можете получить ресурс с плитки территории, даже если в этом раунде вы уже активировали фортификацию на ней. Однако вы не можете получить ресурс с плитки территории, если на ней есть монстр!

Проверка на наличие монстров

Сравните цвет монстра в правом нижнем углу каждой плитки территории, с которой вы получили ресурс, с цветами монстров на картах в ряду героев. Если цвет монстра по крайней мере одной карты со-

Пример. Артем активирует регион I. Он получает с первой территории с фортификацией 1 дерево, со второй – ничего, потому что на ней есть монстр, а с третьей еще 1 дерево. В следующий ход он активирует регион II, откуда получит 1 дерево и 1 алмаз.



впадает с цветом монстра на плитке территории, и на ней нет фортификации, тогда на ней появляется монстр соответствующего цвета. Даже если есть несколько карт героев с монстрами того же цвета, на плитке всегда появляется только один монстр. Иначе, ничего не происходит.

Если на плитке территории есть фортификация, там никогда не появляется монстр!



6. Активировать улицу

Активация улицы позволяет эффективно использовать свои здания.

Переместите 1 поселенца в зону активации выбранной улицы (верхней, средней или нижней). **Каждую улицу можно активировать только один раз за раунд.** Если в **соответствующей** зоне активации уже есть поселенец, вы сможете снова активировать эту улицу только в следующем раунде. При активации улицы, вы можете использовать эффекты зданий в произвольном порядке. Не обязательно использовать эффекты всех зданий.

Полный перечень всех зданий читайте в разделе «Здания».

Пример. Виталий активирует верхнюю улицу своего поселения. Используя эффект каменистости он получает 1 камень. Потом, с помощью базара, он обменивает этот камень на 1 золото, и на этом, заканчивает активацию данной улицы. Виталий решил не использовать эффект мастерской алхимика в этом ходу.





7. Активировать фортификацию

Активация фортификации позволяет без появления монстра получить ресурс с той территории, на которой она размещается.

Переместите 1 поселенца в зону активации фортификации.

Получите соответствующий ресурс из общего запаса и положите его в свой запас. **Каждую фортификацию можно активировать только один раз за раунд.** Если в зоне активации фортификации уже есть поселенец, вы сможете снова активировать эту фортификацию только в следующем раунде.

Вы можете активировать фортификацию, даже если уже активировали этот регион в текущем раунде.

Пример. Виталий активирует фортификацию. Он получает 1 глину.



Обмен ресурсов

В любой момент своего хода вы можете обменять свои ресурсы на ресурсы из общего запаса согласно курсу:

- любые 2 обычных ресурса на любой 1 обычный ресурс;
- 1 глину, 1 дерево и 1 камень на 1 алмаз;
- 2 алмаза на 1 золото;
- 1 золото на любой 1 обычный ресурс.



(Так как 2 алмаза можно обменять на 1 золото, а 1 золото на любой 1 обычный ресурс, вы можете сразу обменять 2 алмаза на любой 1 обычный ресурс).

II. Пригласить героя

В свой ход, до, после или вместо выполнения действия, вы можете сбросить в общий запас определенные ресурсы, чтобы пригласить героя в свое поселение. Герои приносят победные очки. Некоторые герои приносят очки в зависимости от количества ваших зданий, территорий или фортификаций. Также герои могут принести вам дополнительных поселенцев, которых вы сможете немедленно использовать.

Положите лицом вниз только что полученную карту героя возле вашего планшета. После этого передвиньте остальные карты героев на одну позицию вправо если это возможно, чтобы заполнить освободившееся место. Выложите новую карту из колоды лицом вверх на крайнюю левую позицию в ряду героев.

Примечание. Две крайние левые карты в ряду героев всегда имеют дополнительную цену (первая слева +2 алмаза, а вторая слева +1 алмаз). Вы обязаны заплатить эти дополнительные ресурсы, чтобы пригласить таких героев в свое поселение.

Полный перечень всех свойств героев читайте в разделе «Герои».

Пас

Завершив свой ход, вы можете сразу спасовать, если вы готовы завершить текущий раунд. В основном это происходит после того, как вы используете своего последнего поселенца или потратите все ресурсы, нанимая героя.

Если вы не можете в свой ход ни выполнить действие, ни пригласить героя, вы обязаны пасовать.

Когда вы пасуете, ваш ход заканчивается и вы больше не принимаете участия в текущем раунде. Если вы спасовали первым, получи-

те жетон первого игрока – в следующем раунде **первым игроком** будете вы.

После паса выполните такие шаги:

1. Сбросьте обычные ресурсы

Сбросьте все свои неиспользованные **обычные ресурсы** (дерево, глину, камень) в общий запас. Вы можете оставить себе один **обычный ресурс** за **каждую** вашу фортификацию. **Редкие ресурсы** (алмазы и золото) сбрасывать не нужно.

Структура карты героя

Стоимость героя
Особенный эффект (+1 дополнительный поселенец)



Победные очки
Цвет монстра

Пример. Заплатив в общий запас 2 дерева и 2 золота, Виталий приглашает героя, который принесет ему 1 победное очко в конце игры за каждую исследованную им территорию. Также он получает 1 поселенца.

Напоминание. Перед тем, как спасовать, игрок может обменять любые свои ресурсы с общим запасом по стандартному курсу! Например, 3 различных обычных ресурса можно обменять на 1 алмаз!

Примечание. Игроки не могут обмениваться ресурсами!

2. Очистите все зоны действий от поселенцев

Переместите всех базовых поселенцев в свой запас. Верните всех использованных дополнительных поселенцев в общий запас. Все неиспользованные дополнительные поселенцы сохраняются в вашем запасе для следующего раунда.

Примечание. Каждый новый раунд игроки начинают с шестью базовыми поселенцами и всеми неиспользованными поселенцами с предыду-

щего раунда. Дополнительных поселенцев можно использовать только один раз. После того как игрок спасовал, он должен вернуть всех использованных дополнительных поселенцев в общий запас.

3. Получите новый артефакт

Выберите новый артефакт из доступных и разместите его лицом вверх на своем планшете, вернув предыдущий артефакт к остальным. Вы не можете оставить этот же артефакт для следующего раунда.

Примечание. После того как вы спасовали в последнем (шестом) раунде, для вас игра заканчивается. Однако вы все еще можете обменивать ресурсы с общим запасом.



Пример. Артем пасует вторым. Он должен сбросить все неиспользованные обычные ресурсы (2 дерева и 1 глину) в общий запас. Однако у Артема есть 1 фортификация, поэтому он может оставить себе один обычный ресурс для использования в последующих раундах. Затем он перемещает базовых поселенцев в свой запас, если они были использованы для совершения действия. Наконец, он выбирает себе новый артефакт, а предыдущий возвращает в ряд артефактов.

Конец раунда

После того как все игроки спасуют, раунд заканчивается.

Далее выполните такие шаги:

1. Сбросьте героя

Сбросьте крайнюю правую карту героя из ряда героев. После этого подвиньте остальные карты героев на одну позицию вправо, чтобы заполнить освободившееся место. Разместите лицом вверх верхнюю карту героя из колоды на крайней левой позиции в ряду героев.

2. Обновите рынок

Если на рынке есть несколько одинаковых зданий, сгруппируйте их в стопки. Прodelайте подобное для каждого типа здания (например, если на рынке есть две таверны и два собора, сформируйте из них две отдельные стопки). В результате может появиться одно или несколько

свободных мест. Заполните каждое свободное место на рынке новой плиткой здания с любой стопки.

Если во время выкладки новых плиток вы вытянули здание, которое уже есть на рынке, вы **не размещаете его** сверху имеющегося (если будет необходимо, вы сделаете это в конце следующего раунда). Просто заполните новыми зданиями свободные места, независимо от наличия их копий на рынке.

Переместите маркер раунда на следующую позицию справа на шкале раундов. Первым игроком в следующем раунде становится тот, кто первым спасовал в этом раунде.

Исключение. В последнем шестом раунде вы пропускаете вышеуказанные шаги. Как только все игроки спасуют, раунд и игра заканчиваются одновременно (см. раздел «Конец игры»).

Конец игры

Игра длится 6 раундов. По окончании шестого раунда игра заканчивается. Посчитайте сколько очков вам принесли **герои, соборы и банки**. Побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков. Именно его поселение станет главным форпостом этих земель! В

случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством золота в своем запасе. Если претенденты на победу имеют одинаковое количество золота, побеждает тот из них, у кого больше алмазов в его запасе. Если и дальше ничья, эти игроки делят победу.

Пример. В конце игры Виталий считает свои победные очки (ПО). В его поселении живут 9 героев. Два героя принесли ему по 6 ПО, один – 7 ПО, еще один – 8 ПО. Также он пригласил трех героев, которые приносят по 1 ПО за каждую исследованную территорию. Два героя приносят по 1 ПО за каждое построенное здание в его поселении. Наконец, в его банке есть 2 золота, каждое из которых приносит 5 ПО, а в соборе 4 алмаза, стоимостью по 4 ПО каждый. В сумме Виталий набрал 86 ПО ($6 + 6 + 7 + 8 + 3 \times 7 + 2 \times 6 + 2 \times 5 + 4 \times 4$).



Одиночная игра

Во время подготовки к игре перемешайте жетоны артефактов и выложите лицом вверх 4 артефакта (1+3). Остальные артефакты разместите рядом рубашкой вверх. Выберите 1 артефакт для первого раунда.

После того как вы спасовали по завершению раунда, выберите новый артефакт для следующего раунда. Удалите предыдущий

артефакт из игры – он вам больше не понадобится. Выложите новый артефакт лицом вверх в ряд артефактов. Следовательно, 3 жетона артефактов всегда будут доступны для выбора.

Ваша задача набрать как можно больше победных очков по истечении 6-го раунда. Улучшайте собственные достижения! Ключ к победе – правильное и своевременное использование каждого из выбранных вами артефактов.

Остальные правила остаются без изменений.

Ваши ЛО	Результат
0–50	Поселенец
51–75	Староста
76–100	Рыцарь
101 и больше	Правитель

Артефакты



Часы бесконечности

Каждый раз, когда вы строите здание, вы можете сразу же его активировать.



Астролябия исследователя

Каждый раз, когда вы исследуете территорию, вы получаете соответствующий ресурс из общего запаса. После этого выполните проверку на наличие монстров.



Булава храбрости

Каждый раз, когда вам удастся поймать монстра, вы получаете 1 алмаз из общего запаса.



Зелье силы

Каждый раз, когда вы сооружаете фортификацию, вы получаете из общего запаса ресурс, соответствующий этой территории.



Сундук-помощник

Взяв артефакт, получите 1 дополнительного поселенца из общего запаса.



Свиток удачи

Каждый раз, когда вы активируете регион, получите из общего запаса 1 дополнительный ресурс, соответствующий выбранной вами территории данного региона.



Корона повелителя

Каждый раз, когда вы активируете фортификацию, получите из общего запаса 1 дополнительный ресурс, соответствующий этой территории.



Веселая кружка

Каждый раз, когда вы приглашаете героя, вы получаете 1 дополнительного поселенца из общего запаса.



Волшебный кошелек

Взяв артефакт, получите 1 золото из общего запаса.



Кольцо с бриллиантом

Взяв артефакт, получите 1 алмаз из общего запаса.



Лутеводная звезда

Один раз за раунд вы можете активировать регион, даже если вы уже активировали его в текущем раунде. Для этого разместите в зону активации региона еще одного поселенца рядом с первым. После этого проведите проверку на наличие монстров.



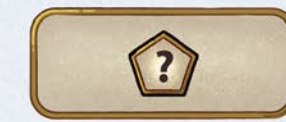
Ключ знаний

Один раз за раунд вы можете активировать улицу в своем поселении, даже если вы уже активировали ее в текущем раунде. Для этого разместите в зону активации улицы еще одного поселенца рядом с первым.



Зеркало трансформации

Вы можете обменивать свои обычные ресурсы на обычные ресурсы из общего запаса по курсу один к одному (1:1).



Маска лешего

Каждый раз, когда вы выполняете проверку на наличие монстров, вы сами решаете: появится монстр или нет. Цвета монстров на картах героев значения не имеют.

Герои



Гильдия путешественников – ярые авантюристы и искатели приключений, которых манят чудеса неизведанных земель. Они охотно оставляют позади цивилизованный мир и отправляются навстречу открытиям.

Каждый путешественник приносит вам 1 ПО за каждую вашу территорию.



Гильдия стражей – закаленные в боях воины, которых не пугает пламя войны или нашествие монстров. Они умело обращаются с оружием, умеют командовать солдатами и знают, как эффективно организовать оборону даже самой слабой крепости.

Каждый страж приносит вам 1 ПО за каждую вашу фортификацию.



Этот герой немедленно приносит вам 1 дополнительного поселенца.



Гильдия строителей – умелые зодчие и архитекторы, знающие самые сокровенные секреты строительного ремесла, обеспечат поселения надежными домами, крепкими стенами и изысканными дворцами.

Каждый строитель приносит вам 1 ПО за каждое ваше здание.



Гильдия наемников – герои по найму: берутся за любую работу. За звонкую монету они и огромных крыс из подвала выгонят, и караван в пути защитят, а также дров в дом нарубят. Само их присутствие в местной таверне поднимает престиж поселения и добавляет смелости жителям.

Каждый наемник приносит вам указанное количество ПО.



Этот герой немедленно приносит вам 2 дополнительных поселенцев.

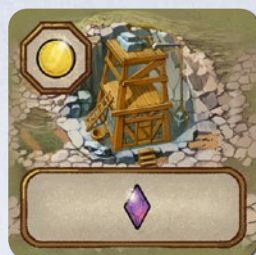
Здания



Песопилка

Стоимость: 1 камень.

Активация: получите 1 дерево из общего запаса.



Алмазная шахта

Стоимость: 1 золото.

Активация: получите 1 алмаз из общего запаса.



Мастерская алхимика

Стоимость: 1 камень.

Активация: обменяйте 1 ваше золото на 2 алмаза из общего запаса.



Глиняный карьер

Стоимость: 1 дерево.

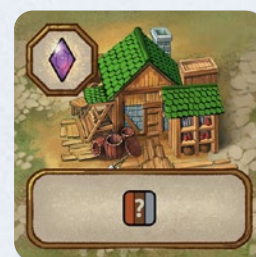
Активация: получите 1 глину из общего запаса.



Базар

Стоимость: 1 алмаз.

Активация: обменяйте 1 ваш обычный ресурс (дерево, глина или камень) на 1 золото из общего запаса.



Склад

Стоимость: 1 алмаз.

Активация: получите 1 обычный ресурс (дерево, глину или камень) из общего запаса.



Каменоломня

Стоимость: 1 глина.

Активация: получите 1 камень из общего запаса.



Ювелирная лавка

Стоимость: 1 золото.

Активация: обменяйте 1 ваш алмаз на 1 дерево, 1 глину и 1 камень из общего запаса.



Таверна

Стоимость: 1 золото.

Активация: обменяйте 1 ваш алмаз на 2 дополнительных поселенцев из общего запаса.



Банк

Стоимость: 1 глина.

Активация: разместите 1 ваше золото на этом здании. Положив золото сюда, вы больше не сможете использовать его для

других целей. В конце игры каждое золото на этом здании принесет 5 победных очков.

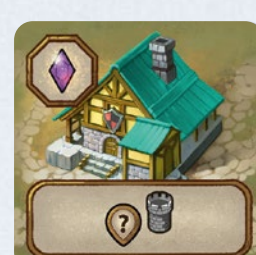


Собор

Стоимость: 1 дерево.

Активация: разместите 1 ваш алмаз на этом здании. Положив алмазы сюда, вы больше не сможете использовать их для

других целей. В конце игры каждый алмаз на этом здании принесет 4 победных очка.



Торговый пост

Стоимость: 1 алмаз.

Активация: выберите любую свою территорию, имеющую фортификацию, и получите из общего запаса соответствующий ресурс.

Создатели игры



Автор: Александр Невский

Разработка: IGAMES Studio

Художественное оформление: M81 Studio, обложка Дмитрий Кривонос

Редакторы: Олег Сидоренко, Святослав Михаць

Дизайн и верстка: Андрей Бордун

Особую благодарность выражаем Артему Яворскому, Виталию Шведу, Антону Гаюру, Олегу Сидоренко, а также всем тестерам игры.

© IGAMES. Все права защищены. Перепечатка и публикация правил игры, компонентов игры и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.