



2-4
ИГРОКА



От 12 лет



45-60
МИНУТ

ПРАВИЛА ИГРЫ

ЯЩИК
ПАНДОРЫ

ДЕМЮРГ

СОСТАВ ИГРЫ



5 КОРОБОК СЦЕНАРИЕВ
с компонентами «наследия»



5 ФИГУРОК ЧУДОВИЩ
(каждая для конкретного сценария)

1 ПРАВИЛА
ДОПОЛНЕНИЯ



Для игры потребуется бесплатное мобильное приложение Divinus, которое можно скачать в App Store или Google Play. Приложение для игры обязательно. Его нужно скачать на телефон или планшет одного из игроков. Приложение не требует интернет-соединения после скачивания.



Минимальные системные
требования (могут измениться
в будущем):

Android: 5.x

iOS: 11



ЗАГРУЗИ
с Google Play

Скачай
на App Store

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА С МОБИЛЬНЫМ ПРИЛОЖЕНИЕМ

«Демидур: Ящик Пандоры» — это дополнение к игре «Демидур», включающее 5 новых не связанных между собой сценариев, которые можно пройти после окончания кампании базовой игры.

ВАЖНО

Здесь вы найдёте только новые правила и изменения в базовой игре «Демииург». Сценарии дополнения «Демииург: Ящик Пандоры» проходят по базовым правилам с учётом изменений из этого дополнения.

Пожалуйста, ознакомьтесь с правилами базовой игры перед началом первого сценария.

Кроме того, для игры вам понадобятся некоторые компоненты из базовой коробки:

1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ
(используйте сторону для базовой игры и не убирайте наклейки, нанесённые в ходе базовой кампании)

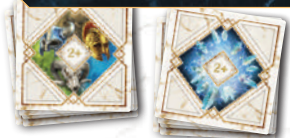


1 ФИШКА ПЕРВОГО ИГРОКА

72 МАРКЕРА ПОЛУБОГОВ
(по 18 на игрока)



78 КВАДРАТОВ МЕСТНОСТИ БАЗОВОЙ ИГРЫ
(не убирайте наклейки, нанесённые в ходе базовой кампании)



24 КУБИКА БОГОВ
(по 6 на игрока)

5 КАРТ БОГОВ



Возьмите набор кубиков из базовой игры. Перед началом первого сценария уберите с них все наклейки. Все игроки начинают каждый сценарий «Ящика Пандоры» с набором обычных кубиков (без наклеек).

Внимание! Убирайте наклейки только с кубиков. Не убирайте наклейки с игрового поля, квадратов местности и коробок.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Станьте полубогами, которые пытаются снискать славу. В каждом сценарии «Ящика Пандоры» вы отправитесь в новое приключение. Соревнуйтесь за очки славы богов и звание великого героя. В сценарии побеждает игрок, набравший больше всего очков славы. Его подвиг будут помнить веками!

Очки славы

В сценариях этого дополнения встречаются очки славы только греческого пантеона. Как и в базовой игре, их подсчёт будет вестись в приложении.

В дополнении «Демидург: Ящик Пандоры» **нет** любимцев пантеонов, битв богов, кубиков пантеонов и Пифии.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Поместите игровое поле в центр стола.
 - 2 Оставьте в игре квадраты местности для нужного числа игроков. Остальные уберите в коробку.
 - ◆ **2 игрока:** уберите квадраты с символами  и .
 - ◆ **3 игрока:** уберите квадраты с символом .
 - ◆ **4 игрока:** используйте все квадраты местности.
 - 3 Перемешайте оставшиеся в игре квадраты местности с символом . Полученную стопку положите лицевой стороной вниз в ячейку .
 - 4 Перемешайте оставшиеся в игре квадраты местности с символом . Полученную стопку положите лицевой стороной вниз в ячейку .
 - 5 Раскройте 12 квадратов местности:
 - ◆ 6 из стопки с символом . Заполните ими ячейки **1–6** (по одному квадрату в ячейке).
 - ◆ 6 из стопки с символом . Заполните ими ячейки **7–12** (по одному квадрату в ячейке).
- При игре с этим дополнением сканируемые локации не действуют (не сканируйте их). Если вам будет удобнее, можете убрать наклейки локаций с квадратов местности (на игру это не повлияет).
- 6 Откройте приложение и выберите любой доступный сценарий в разделе «Самостоятельные сценарии». Нажмите «Начать» и следуйте указаниям приложения.
 - 7 Для первой игры откройте коробку первого сценария .

8 Перед началом игры каждый выбирает цвет и забирает все кубики этого цвета.

Затем все убирают в коробку определённое число кубиков, соответствующее числу игроков.

◆ **2 игрока:** оставьте все 6 кубиков.

◆ **3 игрока:** уберите по 1 кубику (у каждого игрока остаётся 5 кубиков).

◆ **4 игрока:** уберите по 2 кубика (у каждого игрока остаётся 4 кубика).

9 Каждый игрок бросает все свои кубики.

◆ Результаты бросков определяют порядок хода. Игрок с **наименьшей** суммой значений на кубиках ходит первым и получает фишку первого игрока 🎲. Далее игроки ходят по возрастанию суммы значений на кубиках. Если несколько игроков получили одинаковую сумму, они перебрасывают кубики, чтобы определить, кто ходит раньше. Советуем сесть в порядке хода по часовой стрелке.

◆ Игроки располагают брошенные кубики перед собой (не меняя их верхние грани). Это их **активные кубики**, которые можно использовать для выполнения действий.

Коробки полубогов в сценариях этого дополнения не используются.



ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

ОТЛИЧИЯ КАРТ БОГОВ

В сценариях дополнения «Демидург: Ящик Пандоры» участвуют только греческие боги. В каждом сценарии вы будете встречать 2 **новых** богов и 1 греческого бога из базовой игры. В этом дополнении **не будет битв богов** и боги не будут встречаться повторно.



Разрешение ситуаций, когда на одну награду претендует несколько игроков, и получение очков при игре вдвоём проходят по базовым правилам (с. 23 правил базовой игры «Демидург»).

ОТЛИЧИЯ КВАДРАТОВ МЕСТНОСТИ

В сценариях этого дополнения используются квадраты местности базовой игры (со всеми нанесёнными наклейками). Сканируемые локации на квадратах местности в сценариях «Ящичка Пандоры» не участвуют: игнорируйте их или отклейте, если так будет удобнее.



НАКЛЕЙКИ

В сценариях дополнения «Демидург: Ящик Пандоры» вы не будете наносить наклейки.

АРТЕФАКТЫ

В каждой коробке сценария вы найдёте артефакты, эффекты которых можно использовать в рамках сценария. В коробке первого сценария вы найдёте 8 жетонов артефактов. В каждой коробке других сценариев — 3 жетона артефактов.



ВЫБОР АРТЕФАКТОВ

В начале каждого сценария, после определения порядка хода, игроки выбирают артефакты для предстоящего сценария.

- 1 Каждый игрок начинает ровно с 2 артефактами.
- 2 Игрок может использовать эффекты только своих артефактов.
- 3 После окончания сценария верните **все артефакты** в коробку этого сценария. Они не остаются у игроков.

Распределение артефактов в сценарии 1

- 1 В открытую разложите 8 артефактов из коробки первого сценария в центре стола, чтобы всем игрокам было удобно их изучить.
- 2 Начиная с последнего игрока и в обратном порядке хода, каждый забирает 1 артефакт. Это 1-й артефакт игрока.
- 3 Затем, начиная с первого игрока, каждый по очереди забирает 1 из оставшихся артефактов. Это 2-й артефакт игрока.

Распределение артефактов в сценариях 2–5

В открытую разложите в центре стола 3 артефакта из коробки текущего сценария и 8 артефактов из коробки сценария 1. Каждый игрок забирает 2 артефакта из 11 доступных по правилам выше. В итоге, как и до этого, все начинают игру ровно с 2 артефактами.

В качестве альтернативного варианта при согласии всех игроков можете разложить в центре стола любые артефакты из коробок сценариев. Можете распределить их между собой по правилам выше, случайным образом или по договорённости. Главное, чтобы у каждого игрока было ровно 2 артефакта.

ПОРЯДОК ХОДА

Как и в базовой игре, ход передаётся по часовой стрелке в порядке, определённом первым броском кубиков.

В свой ход вы должны выполнить 1 основное действие («Исследование» **или** «Отдых») и можете выполнить 1 действие полубога. Действия полубогов можно найти на жетонах артефактов и в особых правилах для каждого сценария.

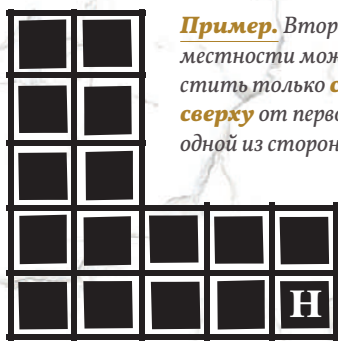
ВНИМАНИЕ! ДАЛЕЕ СЛЕДУЕТ ОПИСАНИЕ СЦЕНАРИЕВ И КОМПОНЕНТОВ ИЗ КОРОБОК СЦЕНАРИЕВ. НЕ ЧИТАЙТЕ ДАЛЬШЕ, ЧТОБЫ НЕ УЗНАТЬ СЮЖЕТ РАНЬШЕ ВРЕМЕНИ!

СЦЕНАРИЙ 1. МЕСТЬ АПОЛЛОНА

Аполлон, бог света и покровитель Пифии, призывает вас, чтобы отомстить могучему циклопу!

СХЕМА КАРТЫ

Разместите первый квадрат своей карты игрока в её правом нижнем углу (на схеме ниже помечен буквой «Н» — начало). Каждый игрок должен создавать свою карту, как показано ниже: в форме латинской буквы «L» из 16 квадратов.



Пример. Второй квадрат местности можно разместить только **слева** или **сверху** от первого (смежно одной из сторон).

БОГИ



Бог 1. АПОЛЛОН

Подготовка

Каждый игрок кладёт 1 маркер полу-бога в ячейку «0» карты Аполлона.

Описание: во время каждого **боя** с циклопом каждый игрок, обновивший любое число кубиков, продвигает свой маркер в следующую ячейку карты Аполлона.

Конец сценария

Игрок, продвинувшийся дальше всех по карте Аполлона, получает 2 очка славы; игрок на 2-м месте — 1 очко.

Бог 2. ГЕКАТА

Конец сценария

Подсчитайте символы каждой фракции на своей карте игрока. Затем отнимите от своего **наибольшего** результата **наименьший** (он может быть равен 0). Игрок с **наименьшей** разностью получает 2 очка славы; игрок на 2-м месте — 1 очко славы.

Пример. На карте Григория 4 символа варваров, 8 — греков и 2 — викингов. В итоге $8-2=6$. На карте Тамары 6 символов варваров, 5 — греков и 5 — викингов. В итоге $6-5=1$. На карте Максима 7 символов варваров, 4 — греков и 4 — викингов. В итоге $7-4=3$. Результат Тамары наименьший (всего 1), поэтому она получает 2 очка славы, а Максим — 1 очко за 2-е место.

БОГ ИЗ БАЗОВОЙ ИГРЫ. ГЕЯ

Приносит очки по правилам базовой игры.

ЗАДАНИЯ



Скорбь Аполлона

Игрок, первым заполнивший квадратами местности 8 отмеченных ячеек схемы (левый нижний угол карты), получает 1 очко славы.

Благословение Гекаты

Игрок, на карте которого первым появились 2 или более равнинные зоны, каждая с 1 или более храмом (необязательно освящённым), получает 1 очко славы.

Могилы Асклепия

Игрок, первым разместивший квадрат в верхнем левом углу карты, получает 2 очка славы.

АРТЕФАКТЫ

01 Золотой факел истины



02 Фиолетовый факел истины



03 Колесо Гекаты

После отдыха перебросьте любое число кубиков.

04 Панацея (действие полубога)

Используйте 1 кубик, чтобы задать значения всех остальных активных кубиков.

05 Посох Асклепия (действие полубога)

Используйте 1 кубик, чтобы заменить любой квадрат на игровом поле верхним квадратом соответствующей стопки.

06 Стрелы гнева

После отдыха любого другого игрока обновите 1 кубик.

07 Книга магии

После отдыха задайте значение 1 кубика.

08 Лук света

После надстройки обновите 2 кубика или меньше.

ЧУДОВИЩЕ. ЦИКЛОП

Подготовка

Каждый игрок кладёт 1 маркер полубога на деление «0» шкалы циклопа.



Поместите фигурку циклопа на квадрат местности в ячейке 12. Поверните её так, чтобы циклоп смотрел в направлении ячеек 3, 6, 9.

Действие полубога + основное действие: бой с циклопом

- 1 Исследуйте квадрат с циклопом (у него +3 к стоимости исследования).
 - 2 Сдвиньте ваш маркер полубога на 1 деление вперёд по шкале циклопа.
 - 3 Каждый игрок может обновить 1 свой кубик в каждой из ячеек, на которые смотрит циклоп. Если из-за этого в ячейках поля не остаётся кубиков, заполните их квадратами местности.
 - 4 Каждый игрок, обновивший 1 кубик или больше на этапе 3, продвигает свой маркер полубога на 1 деление вперёд на карте Аполлона.
 - 5 Передвиньте фигурку циклопа на любой другой квадрат местности игрового поля так, чтобы циклоп смотрел в направлении ряда ячеек по горизонтали или вертикали, в котором есть минимум 1 квадрат местности.
- Игроки побеждают циклопа, когда один из маркеров полубогов достигает последнего деления шкалы циклопа. Уберите фигурку циклопа в коробку. В конце сценария, вне зависимости от того, побеждён ли циклоп, каждый игрок получает все очки славы с делений от «0» до того, на котором находится его маркер полубога.

0	1	2	3	4	5	6	7

Пример. Игрок, чей маркер достиг конца шкалы, получает $1+1+2+2=6$ очков славы.

Конец сценария

Игрок, продвинувшийся по шкале циклопа дальше всех, получает 2 дополнительных очка славы; игрок на 2-м месте — 1 очко.

СЦЕНАРИЙ 2. ИСПЫТАНИЕ СКОМРОНОСТИ

Покоритесь строгому взгляду Немезиды, богини возмездия, и проведите Нарцисса через испытания, которые она для него подготовила.

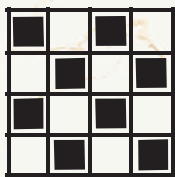
СХЕМА КАРТЫ И ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ИССЛЕДОВАНИЯ

Схема карты — 4×4, как в базовой игре. Но размещать квадраты нужно только так, чтобы они соприкасались с уже имеющимися квадратами только углами (не сторонами), если это возможно.

Исключение: бой с грифоном позволяет разместить квадрат так, чтобы он соприкасался стороной с другим квадратом.

В остальных случаях квадрат можно разместить смежно с другими, только если на карте игрока нигде разместить квадрат так, чтобы он соприкасался с другими только углами.

Пример. Если вы не бились с грифоном и не надстраивали квадраты, то после исследования 8 квадратов ваша карта будет напоминать шахматную доску (как на схеме ниже). С этого момента вы можете заполнять пустые места квадратами по базовым правилам.



Перемещение и надстройка

Перемещение квадратов проходит по правилам базовой игры (перемещая квадрат, необязательно делать так, чтобы он соприкасался с другими только углами).

Надстройка квадратов проходит по правилам базовой игры.

БОГИ



Бог 1. НЕМЕЗИДА

Конец сценария

Подсчитайте символы каждой фракции на своей карте игрока. Затем отнимите от своего **наибольшего** результата **наименьший** (он может быть равен 0). Игрок с **наибольшей разностью** получает 2 очка славы; игрок на 2-м месте — 1 очко.

Пример. На карте Григория 4 символа варваров, 8 — греков и 2 — викингов. В итоге 8–2=6. На карте Тамары 6 символов варваров, 5 — греков и 5 — викингов. В итоге 6–5=1. На карте Максима 7 символов варваров, 4 — греков и 4 — викингов. В итоге 7–4=3. Результат Григория наибольший (6), поэтому он получает 2 очка славы, а Максим — 1 очко за 2-е место.

Бог 2. ГИПНОС

Конец сценария

Подсчитайте число зон в верхней половине своей карты игрока (2 верхних ряда) и нижней половине (2 нижних ряда). Зона, находящаяся сразу в двух половинах карты игрока, считается за 1 зону в каждой из них. Затем отнимите от своего **наибольшего** результата **наименьший** (он может быть равен 0). Игрок с **наименьшей разностью** получает 2 очка славы; игрок на 2-м месте — 1 очко.

Бог из базовой игры.

ПОСЕЙДОН

Приносит очки по правилам базовой игры.

ЗАДАНИЯ



Пелена отчаяния

Игрок, первым разместивший 7 квадратов на своей карте по указанной схеме (можно с поворотом), получает 1 очко славы.

Доказательство веры

Первый игрок с 1 или больше храмом на карте игрока (необязательно освящённым) в **каждой четверти карты 2×2**, получает 2 очка славы.

Путь смирения

Первый игрок с квадратами во всех 4 углах карты получает 1 очко славы.

АРТЕФАКТЫ

09 Мечи правосудия  → 

10 Смертельная гордыня (действие полубога)

Перебросьте 1 кубик. Если получили значение «1–3», обновите 1 использованный кубик. «4–5» — без эффектов. «6» — уберите этот кубик в зону использованных кубиков.

11 Крылья дрёмы (действие полубога)

Используйте 1 кубик, чтобы поменять местами 2 квадрата в одном горизонтальном или вертикальном ряду игрового поля.

ЧУДОВИЩЕ. ГРИФОН

Подготовка

Каждый игрок кладёт 1 маркер полубога на деление 0 шкалы грифона.



Грифон начинает игру на квадрате местности в ячейке 12.

Квадрат с грифоном нельзя исследовать.

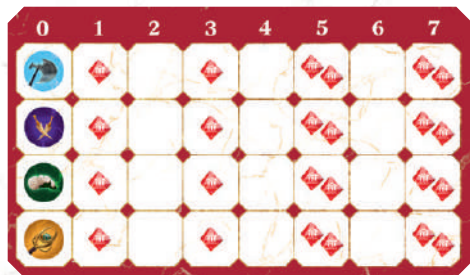
Действие полубога: бой с грифоном

- 1 Используйте кубики, суммарное значение которых равно номеру ячейки с грифоном.
- 2 Переместите грифона на любой другой квадрат местности игрового поля.
- 3 Продвиньте свой маркер полубога на 1 деление вперёд по шкале грифона.
- 4 Если после боя с грифоном (именно после) на том же ходу вы выполняете основное действие «Исследование», можете разместить исследуемый квадрат по соседству с другими квадратами своей карты игрока так, чтобы он касался их сторонами.

Шкала грифона

Игроки побеждают грифона, когда один из маркеров полубогов достигает последнего деления шкалы грифона. Уберите фигурку грифона в коробку. В конце сценария, вне зависимости от того, побеждён ли грифон, каждый игрок получает все очки славы с делений от «0» до того, на котором находится его маркер полубога.

Пример. Игрок, чей маркер достиг конца шкалы, получает $1+1+2+2=6$ очков славы.



СЦЕНАРИЙ 3. СУДЬБОНОСНЫЕ ЗАГАДКИ

Пусть песни муз дадут вам мудрости спасти Фивы от загадочного сфинкса, который предлагает вам предсказать собственную судьбу.

СХЕМА КАРТЫ

Первый квадрат необходимо разместить в правом нижнем углу карты игрока.



БОГИ



Бог 1. МУЗЫ

Конец сценария

Подсчитайте количество зон (всех типов) на своей карте игрока, где есть 1 фракция каждого типа или больше. Игрок с наибольшим числом таких зон получает 2 очка славы. Игрок на 2-м месте — 1 очко.

Бог 2. НИКА

Конец сценария

Игрок с наименьшим числом фракций (всех типов) в отмеченных ячейках карты получает 2 очка славы. Игрок на 2-м месте — 1 очко.

Бог из базовой игры.

ГЕСТИЯ

Приносит очки по правилам базовой игры.

ЗАДАНИЯ



Гимн завоевателей

Игрок, первым заполнивший 5 отмеченных на схеме ячеек на своей карте, получает 1 очко славы.

Умиротворяющая тишина

Игрок, первым освятивший 2 храма разных фракций, получает 1 очко славы.

Дорожная песня

Игрок, первым заполнивший 2 отмеченные на схеме ячейки на своей карте, получает 1 очко славы.

АРТЕФАКТЫ

12 Венец завоевателя (основное действие)

Исследуйте любой квадрат игрового поля с помощью любых 3 кубиков.

13 Лира Каллиопы (действие полубога)

Используйте 1 кубик, чтобы реактивировать 1 другой кубик.

14 Диадема ясности

Используйте 2 кубика с одинаковым значением как кубики с итоговым значением «7», «9» или «11».

Пример. Используйте 2 кубика со значением «3», чтобы исследовать квадрат в ячейке 11.

ЧУДОВИЩЕ. СФИНКС

Подготовка

Сфинкс начинает игру на квадрате местности в ячейке 12.



Квадрат со сфинксом нельзя исследовать.

Действие полубога: ответ на загадку

- 1 Поместите 1 маркер полубога на карту сфинкса, чтобы сделать ставку на результат выполнения задания или достижения цели бога.
- Нельзя сделать ставку на результат задания, которое уже выполнено.
- 2 Затем выберите одно из следующего:
 - Используйте кубики, суммарное значение которых **равно** номеру **ячейки сфинкса**, чтобы передвинуть его на любой другой квадрат местности игрового поля.
 - Используйте кубики, суммарное значение которых равно номеру **любой** ячейки **с квадратом**, и переместите туда сфинкса.

Когда на карте сфинкса не останется свободных ячеек, немедленно уберите его из игры.

Помещая маркер полубога в одну из ячеек карты Сфинкса, вы показываете, кто, по вашему мнению, выполнит задание или лучше всех достигнет цели бога.

Всего на карте 24 ячейки для размещения ставок. По горизонтали над каждой ячейкой есть символ определённого полубога, а по вертикали — номер задания или имя бога. Игрок не может поместить в 1 ячейку больше 1 маркера, но в ячейке может находиться не более 2 маркеров разных игроков.

Игрок не может поместить больше 1 маркера в каждый горизонтальный ряд. После выполнения задания или во время подсчёта очков за цели богов игрок, первым правильно угадавший результат, получает 2 очка славы; второй — 1 очко славы. Маркер игрока, сделавшего ставку вторым, располагается поверх уже выложенного маркера.



Пример. Филипп делает ставку на то, что задание 1 выполнит игрок с фиолетовым символом полубога. Для этого он помещает свой маркер полубога в ячейку задания 1 под фиолетовым символом. Филипп первым поставил на такой результат. Ещё 1 игрок может сделать ставку на то, что задание 1 выполнит игрок с фиолетовым символом. Филипп не может сделать ещё одну ставку на исход задания 1. Зоя тоже делает ставку на то, что игрок с фиолетовым символом выполнит задание 1. Она кладёт свой маркер полубога поверх маркера Филиппа, тем самым показывая, что Филипп был первым, кто сделал ставку на этот результат. Больше никто не может сделать ставку на этот исход. Зоя не может делать новые ставки на исход задания 1. Остальные (кроме Филиппа и Зои) могут сделать ставку на то, что задание 1 выполнит другой игрок (не с фиолетовым символом).

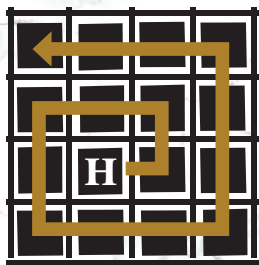
СЦЕНАРИЙ 4. СЕРДЦЕ АРИАДНЫ

Ариадну бросил её возлюбленный Тесей. Помогите ей спастись от Минотавра и выбраться из лабиринта.

СХЕМА КАРТЫ

Схема карты — 4×4, как в базовой игре, но размещать квадраты необходимо в порядке, указанном на рисунке ниже.

Отметьте свой первый размещённый квадрат маркером полубога (в схеме отмечен буквой «Н»). Бой с Минотавром позволяет разместить квадрат по базовым правилам (так, чтобы он касался стороной с любым подходящим квадратом в пределах 4×4 квадратов).



БОГИ



Бог 1. ДИОНИС

Конец сценария

Игрок с наибольшим числом зон в обозначенных ячейках карты получает 2 очка славы. Игрок на 2-м месте — 1 очко.

Зоны, которые располагаются только в 1 указанной ячейке, и зоны, которые простираются за пределы указанных ячеек, учитываются. Если у вас есть большая зона и в указанные ячейки попадает несколько её отдельных участков, при подсчёте это по-прежнему считается 1 зоной.

Бог 2. ПАН

Конец сценария

Подсчитайте количество зон (всех типов) с 1 местом силы или больше на своей карте игрока. Игрок с наибольшим числом таких зон получает 2 очка славы. Игрок на 2-м месте — 1 очко.

Бог из базовой игры.

АФРОДИТА

Приносит очки по правилам базовой игры.

ЗАДАНИЯ



Святилище лабиринта

Игрок, первым заполнивший 4 отмеченные на схеме ячейки, получает 1 очко славы.

Нить судьбы

Игрок, первым заполнивший 4 отмеченные на схеме ячейки, получает 1 очко славы.

АРТЕФАКТЫ

15 Чаша Диониса (действие полубога)

Используйте 2 кубика, чтобы обновить 3 кубика или меньше.

16 Нить Ариадны (действие полубога)

Используйте 2 кубика, чтобы реактивировать 2 кубика.

17 Флейта Пана

После освящения храма обновите 1 кубик.

ЧУДОВИЩЕ. МИНОТАВР

Подготовка

Минотавр начинает игру на квадрате местности в ячейке 12.



Квадрат с Минотавром нельзя исследовать.

Действие полубога: бой с Минотавром.

- 1 Выберите ячейку карты «Лабиринт Минотавра», соблюдая условия ниже.
 - ◆ Ячейка должна быть свободна (без маркера полубога).
 - ◆ В ячейке игрового поля с тем же номером должен быть квадрат местности и не должно быть Минотавра.
- 2 Используйте кубики, итоговое значение которых равно номеру выбранной ячейки.
- 3 Поместите в выбранную ячейку лабиринта Минотавра 1 свой маркер полубога.
- 4 Передвиньте Минотавра в ячейку игрового поля с тем же номером.

Когда все ячейки лабиринта Минотавра будут заняты, немедленно уберите Минотавра из игры.

Конец сценария

Каждый игрок получает очки славы за каждую группу из 3 своих маркеров (или больше) в смежных ячейках (по горизонтали и вертикали) лабиринта Минотавра.

3 маркера полубога:

4–5 маркеров полубога:

≥6 маркеров полубога:

1	2	3	4	5
6	7	9	5	1
5	11	12	10	3
2	6	8	7	4
1	4	3	2	6

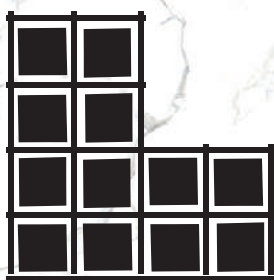
Маркеры группы необязательно должны располагаться в один ряд. Группой считается **отдельная** последовательность из всех смежных ячеек с маркерами. Например, 8 последовательных смежных ячеек с маркерами полубога, расположенных схемой 2×4, считаются одной группой из ≥6 маркеров и приносят 3 очка славы. Её нельзя посчитать как 2 группы по 4 маркера, чтобы получить 2 очка славы за каждую.

СЦЕНАРИЙ 5. МЕДУЗА

Горгона Медуза чем-то обидела древнюю богиню Кето, и та послала вас наказать её. Но, быть может, конфликт можно решить без лишнего кровопролития?

СХЕМА КАРТЫ

Квадраты располагаются по схеме 4×4, где верхняя правая четверть остаётся пустой. Начать составлять карту можно с любой из 12 доступных ячеек.



БОГИ



Бог 1. КЕТО

Конец сценария

Игрок с наибольшим числом отдельных групп маркеров полубога в смежных (по горизонтали и вертикали) ячейках карты Медузы получает 2 очка славы. Игрок на 2-м месте — 1 очко.

Бог 2. ИРИДА

Конец сценария

Игрок с наибольшим числом зон, в каждой из которых есть 3 и больше символа фракций (любых типов), получает 2 очка славы. Игрок на 2-м месте — 1 очко.

Бог из базовой игры. ГЕРМЕС

Приносит очки по правилам базовой игры.

ЗАДАНИЯ



Радужная чешуя

Игрок, первым заполнивший 4 отмеченные на схеме ячейки, получает 1 очко славы.

Окаменевшая женщина

Игрок, первым заполнивший 3 отмеченные на схеме ячейки, получает 1 очко славы.

Игрок, первым выполнивший задание («Радужная чешуя» или «Окаменевшая женщина»), решает, где будет располагаться логово Медузы: у верхнего или правого края. После выполнения обоих заданий (в любом порядке и любыми игроками) приложение даст вам задание 3 «Логово Медузы». Приложение предпишет игрокам расширить схему их карт на 2 ячейки вверх и 2 вправо. В зависимости от выбора игрока, первым выполнившего задание (верхний или правый край), логово Медузы будет скрываться на 2 новых участках у верхнего края (отмечены красным) или 2 новых участках у правого края (отмечены зелёным).

Логово Медузы

Первый, кто заполняет 2 добавленные ячейки своей карты, находит логово Медузы и получает 2 очка славы.

АРТЕФАКТЫ

18 Зеркальный щит (действие полубога)

Обновите 2 кубика или меньше.
Остальные игроки могут обновить 1 кубик.

19 Олимпийский меч (действие полубога)

Используйте 1 кубик, чтобы переместить 2 квадрата или меньше.

20 Шлем-невидимка (действие полубога)

Используйте 1 кубик, чтобы убрать все кубики с игрового поля в зону использованных кубиков.

ЧУДОВИЩЕ. МЕДУЗА

Подготовка

Медуза начинает игру на квадрате местности в ячейке 12.

Квадрат с Медузой нельзя исследовать.



Действие полубога. Бой с Медузой

- 1 Выберите ячейку на карте Медузы, соблюдая условия ниже.
 - ◆ Ячейка должна быть свободна (без маркера полубога).
 - ◆ В ячейке игрового поля с тем же номером должен быть квадрат местности и не должно быть Медузы. Исключение: ячейка 13 (см. этап 4).
- 2 Используйте кубики, итоговое значение которых равно номеру выбранной ячейки.
- 3 Поместите в выбранную ячейку карты Медузы 1 свой маркер полубога.

- 4 Переместите Медузу в ячейку игрового поля с тем же номером. Если вы выбрали ячейку 13, переместите Медузу на любой другой квадрат местности на игровом поле.

Конец сценария

Игрок с наибольшей группой маркеров полубога в смежных ячейках (по горизонтали и вертикали) на карте Медузы получает 3 очка славы. Игрок на 2-м месте — 2 очка. В партии вчетвером игрок на 3-м месте получает 1 очко славы. Случаи, когда несколько игроков претендуют на одну награду, разрешаются по правилам подсчёта очков за цели богов базовой игры (с. 23 базовых правил игры).

1	2	3	4	1
4	8	9	5	2
3	11	13	10	3
2	6	12	7	4
1	4	3	2	1





СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор:	Филип Милуньский
Руководитель проекта:	Томаш Напирала
Разработка:	Михал Голубёвский, Томаш Напирала, Гжегож Щепанский
Ведущий сценарист:	Максимилиан Мрозовски
Сценарист:	Гжегож А. Новак
Ведущий программист:	Марцин Мусял
Разработка приложения:	Павел Богуславский, Симон Фурнье, Масео Вивье
Дизайн приложения:	Эсфирь Каневская, Екатерина Кособуцкая, Матвей Комада, Максимилиан Мрозовский, Рафал Войда-Волковицкий
Редактура и тестирование приложения:	Максимилиан Мрозовский, Рафал Войда-Волковицкий
Арт-директоры:	Матьюс Гебреселасси, Цезарий Шимански, Урсула Маркушевская-Сивек
Художники:	Матьюс Гебреселасси, Каролина Наказато, Анна Перси, Цезари Шиманский.
Графические дизайнеры:	Марек Барановски, Матьюс Гебреселасси, Ага Якимец, Матеуш Комада, Катаржина Кособуцка, Магдалена Плошай, Цезари Шиманский.
Продюсер:	Венсан Вергонджанн
Руководитель проекта:	Марта Боровска, Лукаш Циран, Хуберт Черски
Координатор проекта:	Габриэла Кусмеркевич
Руководитель производства:	Радослав Милевский
Редакторы правил:	Джонатан Бобал, Томаш Напирала
Корректор:	Расс Уильямс
Тестировщик:	Лукаш Зеп



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство:	Михаил Акулов
Руководство производством:	Иван Попов
Директор издательского департамента:	Александр Киселев
Главный редактор:	Валентин Матюша
Выпускающий редактор:	Павел Коврижкин
Дополнительная вычитка:	Александр Петрунин
Переводчик:	Диана Гончарик
Главный дизайнер-верстальщик:	Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик:	Дарья Великсар
Корректор:	Наталья Валько, Ольга Португалова
Лицензионный менеджер:	Иван Гудзовский

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.