

<div> <div>Владя Хватил</div> <div> <div>Таш-Калдар</div> <div>Полные Правила</div> </div> </div>	
Высокий стиль	Высокий стиль. Для 2 игроков или 2 команд. Очки начисляются за цели и легендарные камни на арене.
Дуэль	Дуэльный бой насмерть. Для 2 игроков или 2 команд. Целей нет. Очки начисляются за уничтожение камней соперника, призыв легендарных созданий и озарения, сыгранные соперником.
Общий	Общий бой насмерть. Для 3 или 4 игроков. Целей нет. Очки цвета соперника начисляются за уничтожение его камней, а также за его озарения, источником которых становитесь вы. Очки любого цвета начисляются за ваш призыв легендарных созданий. Финальный результат определяется камнем соперника, продвинувшимся по вашему полю подсчета очков меньше всех. Во время призыва вы можете использовать камень соперника (1 раз за игру за каждого соперника) (см. импровизированный призыв).
Команда	Командная игра. Для 2 команд из 2 игроков. Режим игры — дуэльный бой насмерть или высокий стиль. Оба участника команды используют камни одного цвета, но у каждого из них своя колода, 6 нижних карт в ней повернуты на 90°. Условие окончания игры выполняется, когда в какой-нибудь колоде остаются только повернутые карты. У участников одной команды 2 общие карты легенд. Напарники могут передавать друг другу полномочия.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Поместите игровое поле (арену) посередине стола. Для игры в режиме высокого стиля используйте сторону с выделенными центральными клетками. Для боя насмерть используйте другую сторону.

Команда	<ul style="list-style-type: none">Участники одной команды садятся друг напротив друга.
	<ul style="list-style-type: none">Перемешайте по отдельности колоды легенд и озарений, поместите их рядом с ареной. Каждый игрок выбирает цвет и получает личную колоду и камни этого цвета.
Команда	<ul style="list-style-type: none">Участники одной команды используют отдельные колоды, но у них общий набор камней одного цвета.
	<ul style="list-style-type: none">Каждый игрок перемешивает личную колоду
Команда	<ul style="list-style-type: none">Каждый игрок поворачивает 6 нижних карт личной колоды на 90°.
	<ul style="list-style-type: none">Выберите первого игрока. Каждый игрок берет 3 карты из личной колоды, 2 карты легенд и 1 карту озарения
Команда	<ul style="list-style-type: none">У участников одной команды общие легенды. Тот из них, кто ходит раньше, берет 2 легенды из колоды, его напарник их не берет.
Высокий стиль	<ul style="list-style-type: none">Соберите поле целей и откройте 3 текущих цели, для этого: <ul style="list-style-type: none">Перемешайте колоду целей и выкладывайте одну карту за другой. Если открылась сложная цель , сбросьте ее. Продолжайте выкладывать по карте, пока у вас не будет 3 обычные цели. Если третья цель оказывается того же типа (символ в верхнем левом углу), что и первые две, сбросьте ее и продолжайте открывать по карте, пока не выложите обычную цель другого типа. Замешайте все сброшенные цели обратно в колоду целей.
	<ul style="list-style-type: none">Откройте верхнюю карту колоды целей и положите ее поверх колоды — это следующая цель. <ul style="list-style-type: none">Если 3 из 4 открытых целей относятся к одному типу, уберите следующую цель под низ колоды и откройте следующую карту. Повторяйте это, пока не найдете карту другого типа. Игра начинается без камней на арене.
Дуэль	<ul style="list-style-type: none">Соберите поле подсчета очков для дуэльного боя насмерть. Каждый игрок (команда) кладет на нулевое деление 1 простой камень. Второй игрок (четвертый в командной игре) выкладывает по одному простому камню каждого цвета на клетки арены, отмеченные символом .
Общий	<ul style="list-style-type: none">Каждый игрок берет поле подсчета очков своего цвета. Каждый игрок кладет по одному особому камню каждого соперника на нулевое деление своего поля подсчета очков. Игрок, сидящий справа от первого игрока, выкладывает на арену 3 простых камня разного цвета: по одному камню рядом с каждым символом . В игре на троих это камни всех игроков. В игре на четверых это камни всех игроков, кроме второго.

ХОД ИГРЫ

- Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока.
- На каждом ходу у игрока есть 2 действия. Исключение: на самом первом ходу первый игрок выполняет только 1 действие.

	<ul style="list-style-type: none">Возможные действия: <ul style="list-style-type: none">Выложите 1 простой камень вашего цвета на любую пустую клетку. <ul style="list-style-type: none">Если камни закончились, заберите с арены 1 свой простой или особый камень, затем выложите его как простой камень. Призовите создание. (См. оборот этого листа.) Сбросьте 1 создание, полученное из личной колоды, и при желании верните 1 или несколько карт из руки под низ соответствующих колод. Это действие можно выполнить не более 1 раза за ход.	
	<ul style="list-style-type: none">В командной игре, возвращая карту под низ личной колоды, поворачивайте ее на 90° и возвращайте в исходное положение самую верхнюю повернутую карту, чтобы в колоде снова было только 6 повернутых карт.	Команда
	<ul style="list-style-type: none">Действия выполняются в любом порядке. За ход можно выполнить несколько действий призыва и выкладывания камня, но не более 1 действия сброса. Вы обязаны потратить все ваши действия. До или после выполнения действия можно сыграть карту озарения (см. оборот этого листа), это не считается действием.	
	<ul style="list-style-type: none">До или после выполнения действия, а также во время применения эффекта карты можно передать полномочия напарнику, для этого: <ul style="list-style-type: none">Передайте ваши легенды напарнику; Напарник заканчивает применение любых текущих эффектов; Напарник тратит все оставшиеся у вас действия на выкладывание простых камней. Он не может выполнять действия призыва и сброса. Во время управления вашим ходом напарник не может разыграть озарение; После того как напарник выполняет ваши действия, вы заканчиваете свой ход (получаете очки и карты). В этот момент вы уже не можете сыграть карту озарения.	Команда
	<ul style="list-style-type: none">В конце хода вы можете объявить о достижении ровно 1 текущей цели, если отвечаете ее условиям. <ul style="list-style-type: none">Возьмите эту цель, выложите на ее место следующую цель, переверните верхнюю карту колоды целей. Если 3 из 4 открытых целей относятся к одному типу, уберите верхнюю карту под низ колоды и откройте следующую карту. Повторяйте это, пока не найдете карту другого типа.	Высокий стиль
	<ul style="list-style-type: none">Во время хода откладывайте рядом с ареной все камни соперника, которые уничтожаете. В конце хода получите очки за уничтоженные камни: 2 очка за легендарный камень, 1 очко за особый, 1 очко за пару простых камней. <ul style="list-style-type: none">Вы не получаете очки за уничтожение собственных камней. Вы не получаете очки за непарные простые камни. Получайте 1 очко всякий раз, когда призываете легенду. Повышение ранга особого камня не считается призывом легенды.	Дуэль
	<ul style="list-style-type: none">Во время хода откладывайте рядом с ареной все камни соперников, которые уничтожаете. В конце хода получите очки соответствующего цвета за каждый уничтоженный камень: 2 очка за легендарный камень, 1 очко за особый, 1 очко за пару простых камней одного цвета. <ul style="list-style-type: none">Вы не получаете очки за уничтожение собственных камней. Если у вас остается 2 или 3 непарных простых камня разных цветов, составьте из них пару и получите 1 очко одного из цветов этой пары. Получайте 1 очко любого цвета всякий раз, когда призываете легенду. Повышение ранга особого камня не считается призывом легенды.	Общий
	<ul style="list-style-type: none">Закончите ход добором карт в руку, у вас должно быть: 3 создания из личной колоды, 2 легенды, 1 озарение.	
	<ul style="list-style-type: none">В командной игре не берите легенды, а передайте их напарнику. Доберите в руку до 3 созданий из личной колоды и 1 озарения. Напарник добирает в руку до 2 легенд.	Команда
	<ul style="list-style-type: none">Если колода легенд или озарений закончилась, перемешайте соответствующий сброс, он станет новой колодой. Если вы уже взяли последнюю карту из личной колоды, то ваш ход может закончиться меньше чем с 3 созданиями. Сброс личной колоды не перемешивается.	

КОНЕЦ ИГРЫ

- Условие окончания игры выполняется, когда один из игроков берет последнюю карту из своей колоды.

	<ul style="list-style-type: none">Условие окончания игры выполняется, когда один из игроков берет последнюю неповернутую карту из своей колоды. При необходимости игрок может взять в руку повернутую карту.	Команда
	<ul style="list-style-type: none">Также условие окончания игры выполняется, когда в конце хода любого игрока у одного из них оказывается 9 и больше очков. <ul style="list-style-type: none">Сложите очки, указанные на картах полученных целей (игроком или командой), прибавьте 1 за каждый легендарный камень этого игрока на арене. (Неважно, как этот камень появился на арене.)	Дуэль
	<ul style="list-style-type: none">Также условие окончания игры выполняется, когда один из игроков набирает 18 и больше очков.	Дуэль
	<ul style="list-style-type: none">Также условие окончания игры выполняется, когда один из игроков набирает определенное число очков одного цвета: 12 и больше в игре на троих, 10 и больше в игре на четверых.	Общий

- После хода, на котором выполнилось условие окончания игры, каждый игрок (включая того, на чьем ходу это произошло) по очереди делает еще 1 полный ход, и игра завершается.
- В игре с 2 участниками (командами), одна из сторон может отказаться от последнего хода, признав победу за соперником. В общем бою насмерть этого сделать нельзя.

высокий стиль	×	Игрок (команда), набравший больше всех очков, объявляется победителем. Складывайте очки, указанные на картах полученных вами целей, прибавляйте 1 за каждый ваш легендарный камень на арене.
дуэль	×	Игрок (команда), набравший больше всех очков, объявляется победителем.
общий	×	<p>Игроки сравнивают, очков какого цвета они набрали меньше всего. Игрок с большим наименьшим числом очков объявляется победителем.</p> <ul style="list-style-type: none"> В случае ничьей претенденты сравнивают следующие наименьшие числа очков. Если в игре на четверых ничья не разрешается, претенденты переходят к сравнению третьих чисел. <p>×</p> <p>В случае ничьей претенденты сравнивают в следующем порядке: число улучшенных камней на арене, число всех камней на арене.</p> <ul style="list-style-type: none"> Если по-прежнему ничья, значит, ничья.

ПРИЗЫВ СОЗДАНИЯ

- Чтобы призвать создание, потратьте действие и сделайте следующее:
 - Выложите карту из руки на стол.
 - Покажите, какие ваши камни на арене повторяют печать призыва карты.
 - Камни, образующие печать на арене, могут быть относительно печати на карте повернуты (на 90°, 180° или 270°), перевернуты или находиться в зеркальном отображении.
 - Используемые для призыва камни могут быть того же ранга или выше, чем показанные на печати.
 - Пустые клетки на печати не обязаны быть пустыми на арене.
 - Выложите камень указанного ранга (левый верхний угол карты) на клетку, отмеченную белой рамкой на печати призыва.
 - Эта клетка может быть пуста, если только на печати не указано, что она должна быть занята вашим камнем.
 - Если эта клетка занята камнем того же ранга или ниже, чем ваш выкладываемый камень, уничтожьте этот камень и выложите на его место ваш.
 - Если эта клетка занята камнем рангом выше, вы не можете призвать создание. Отмените призыв и верните себе действие.
 - Если у вас закончились камни (все камни нужного типа лежат на арене), вы по-прежнему можете призвать создание. Применяйте это правило только в случае нехватки камней.
 - Если вы призываете создание на клетку с вашим камнем нужного типа (независимо от того, требует того печать или нет), используйте этот камень в качестве нового камня. (При необходимости переверните его нужным рангом вверх.)
 - В противном случае выберите камень нужного типа, не используемый в текущем призыве, и выложите его как новый камень.
 - Если ни один из этих вариантов осуществить невозможно, вы не можете призвать создание.
 - Выложив новый камень на арену, примените эффект карты.
 - Применив эффект карты, сбросьте ее.

общий	×	<p>Можно не больше одного раза использовать при призыве камень каждого соперника (другой команды), это импровизированный призыв.</p> <ul style="list-style-type: none"> Выберите цвет соперника (другой команды). Переверните камень этого соперника на вашем поле подсчета очков «простой» стороной вверх. В текущей партии вы уже не сможете сделать импровизированный призыв камнем этого соперника. Выберите 1 камень выбранного цвета и воспользуйтесь им для призыва создания, как если бы это был ваш собственный камень того же ранга. Это преимущество действует только на текущий призыв, не на все последующие. Камень соперника не меняет цвет. При применении эффекта он по-прежнему остается камнем соперника (и одновременно считается камнем, который был использован для призыва). За каждый импровизированный призыв можно воспользоваться только одним камнем соперника (другой команды).
-------	---	---

ПРОВЕДЕНИЕ РИТУАЛА ОЗАРЕНИЯ

- В свой ход вы можете сыграть 1 карту озарения: до или после выполнения любого действия.
- Чтобы сыграть озарение, необходимо выполнить хотя бы 1 его условие.
 - Верхнее условие выполняется, если на арене у вашего соперника больше улучшенных камней (особых и легендарных), чем у вас.
 - Нижнее условие выполняется, если на арене у соперника больше камней (в сумме), чем у вас.
- Разыгрывая озарение в общем бою насмерть, вы выбираете одного из соперников источником озарения.
- Если выполняется верхнее условие, вы можете применить верхний эффект. Если нижнее — нижний. Если оба — то сначала верхний, а потом нижний.
- Применив эффекты карты, сбросьте ее.

дуэль	×	Когда вы разыгрываете озарение в дуэльном бою насмерть, ваш соперник получает 1 очко (неважно, 1 или 2 условия озарения вы выполняете).
общий	×	Когда вы разыгрываете озарение в общем бою насмерть, выбранный вами источником озарения получает 1 очко вашего цвета (неважно, 1 или 2 условия озарения вы выполняете).

ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ СОЗДАНИЙ И ОЗАРЕНИЙ

- Вы не можете начать выполнение действия или сыграть озарение, пока полностью не выполните эффект карты.

<ul style="list-style-type: none"> Вы можете передать полномочия напарнику в любой момент применения эффекта. Он заканчивает его применение за вас, а затем тратит оставшиеся у вас действия на выкладывание простых камней.	команда
<ul style="list-style-type: none"> Некоторые части эффектов необязательны к исполнению: <ul style="list-style-type: none"> Слово «можете» указывает на то, что вы не обязаны применять данную часть эффекта. Понятие «до N» (где N — какое-то число) включает в себя и 0. Любые части эффекта, о которых не сказано, что они необязательные, обязательны. Если эффект не может быть применен полностью, применяйте те его части, которые возможно применить. Если в тексте карты упоминается ее же название, речь идет о камне, который представляет призванное создание. Ключевые слова: <ul style="list-style-type: none"> «Получите действие». На текущем ходу у вас на 1 действие больше. (Выполнение этого действия не считается частью применения эффекта.) «Возьмите 1 дополнительную карту в конце текущего хода». Сначала вы пополняете руку до обычного количества 3–2–1, а затем берете еще 1 карту из колоды указанного типа. В последующие ходы вы по-прежнему будете добирать руку до обычного количества, однако если у вас будет больше карт, вы не обязаны их сбрасывать.	
<ul style="list-style-type: none"> Если карта говорит о дополнительных легендарных картах, то их берет ваш напарник.	команда

- Улучшенный камень.** Особый или легендарный камень.
- Нелегандарный камень.** Особый или простой камень.
- Камень соперника.** Камень цвета одного из ваших соперников.
- Камень.** Если не указано, чей это конкретно камень (ваш или соперника), то это может быть камень любого игрока.

- Отмеченная клетка.** Выделенная цветом клетка на печати призыва карты. Если эффект карты не связан с отмеченными клетками, то цветные клетки на печати служат просто иллюстрациями.

- Соседняя клетка.** Одна из 8 клеток, имеющая общую границу (ортогональное соседство) или угол (диагональное соседство) с рассматриваемой клеткой. Если текст карты не уточняет, какая клетка рассматривается, имеется в виду клетка появления призванного создания.

- Расстояние.** Наименьшее число перемещений, которое необходимо сделать, чтобы попасть из одной клетки на другую. К примеру, соседние клетки находятся на расстоянии 1.

- Перемещение.** Перемещение всегда делается только на соседнюю клетку. Перемещение на занятую клетку уничтожает находящийся на ней камень.

- Обычное перемещение.** Перемещение на пустую клетку или клетку, занятую камнем рангом ниже.

- Боевое перемещение.** Перемещение на пустую клетку или клетку, занятую камнем того же ранга или ниже.

- Обычный прыжок, боевой прыжок.** Прыжок — то же самое, что и перемещение, но клетка назначения не обязана быть соседней. Если не сказано иного, прыжок можно сделать на любую клетку арены.

- «Выложите».** Аналогично выполнению действия выкладывания камня. Однако если в резерве нет камня указанного цвета и ранга, вы не можете его выложить.

- «Повысьте ранг».** Повысить ранг легендарного камня невозможно. Чтобы повысить ранг простого камня, переверните его. Чтобы повысить ранг особого камня, уберите его с арены и положите на его место легендарный камень. Если легендарных камней не осталось, повысить ранг особого камня нельзя.

- «Понизьте ранг».** Понизить ранг простого камня невозможно. Чтобы понизить ранг особого камня, переверните его. Чтобы понизить ранг легендарного камня, замените его особым камнем. Если особых камней не осталось, понизить ранг легендарного камня нельзя.

- «Уничтожьте».** Чтобы уничтожить камень, уберите его с арены.

- «Превратите».** Чтобы превратить камень соперника в свой, замените его своим камнем того же ранга (если только не сказано иного).

- Отслеживая, сколько камней соперника вы уничтожили, учитывайте камни, уничтоженные вашими призывами, перемещениями, прыжками, эффектами «уничтожьте» и «превратите». Понижение и повышение ранга не считается уничтожением.

- Все покидающие арену камни должны быть возвращены их владельцам.