



ELEMENT

Цель игры

Заблокируйте движение Мудреца соперника. Размещайте Камни Стихий и используйте их уникальные свойства, чтобы окружить соперника и объявить о победе.

Подготовка к игре

Игроки выбирают Мудрецов и ставят их на стартовые ячейки (Стр. 3). Рядом с полем положите мешок с Камнями Стихий. Определите первого игрока.

Получение Камней Стихий и Передвижение Мудрецов

В игре всего 4 различных цвета Камней Стихий. Каждый цвет – одна из 4-х базовых Стихий: Огонь, Вода, Земля и Ветер. В начале своего хода Вы можете вытянуть до 4-х Камней из мешка. Все Камни должны быть размещены в Ваш ход.

Раз в ход Ваш Мудрец может переместиться на соседнюю незанятую ячейку в любом направлении.

Вы можете увеличить передвижение Вашего Мудреца, если в начале хода возьмете меньше Камней Стихий. Если возьмете 3 Камня, то можете переместить Мудреца на 2 ячейки; 2 Камня – на 3 ячейки; 1 Камень – 4 ячейки. Если решите вообще не брать Камней, то сможете передвинуть Мудреца на 5 ячеек.

Вы не обязаны использовать все возможное движение Мудреца. Но неиспользованные очки движения сгорают. Вы не сможете взять Камни за неиспользованное движение или обменять вытянутые Камни на дополнительное движение.

Камни Огня, Воды и Земли, а также другие Мудрецы блокируют движение. Камни Ветра не блокируют движение сами по себе и могут быть использованы, чтобы перепрыгнуть на другую ячейку (Стр. 10-11)

Камни Стихий и Правило Замены

Камни Стихий обладают силой, которая влияет на игру (Стр. 4-11). Кроме того, одну Стихию можно заменить другой.

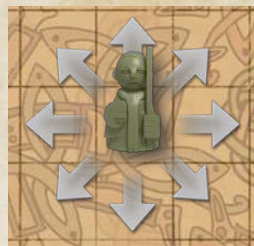
Это называется Правило Замены – Вы можете убрать Камень Стихий с поля и заменить его на один из подходящих Камней, который Вы взяли в начале своего хода.

Правило Замены работает следующим образом:

Огонь заменяет Ветер, Вода заменяет Огонь, Земля заменяет Воду, а Ветер заменяет Землю.



Мудрец



Мудрец двигается на 1 пустую ячейку в любом направлении на каждый шаг в ход.



Камень

Огня



Камень

Воды



Камень

Ветра



Камень

Земли



Правило Замены

Вы можете менять Камень Стихий в ячейке сколько угодно раз, если у Вас хватает подходящих Камней, чтобы разместить их в нужном порядке. Например, если у Вас есть по 1 Камню каждой Стихий, Вы можете заменить Огонь на Воду, затем Воду заменить на Землю, Землю – на Воздух, и снова на Огонь. Верните в мешок Камни, которые Вы заменили.

Действия игрока

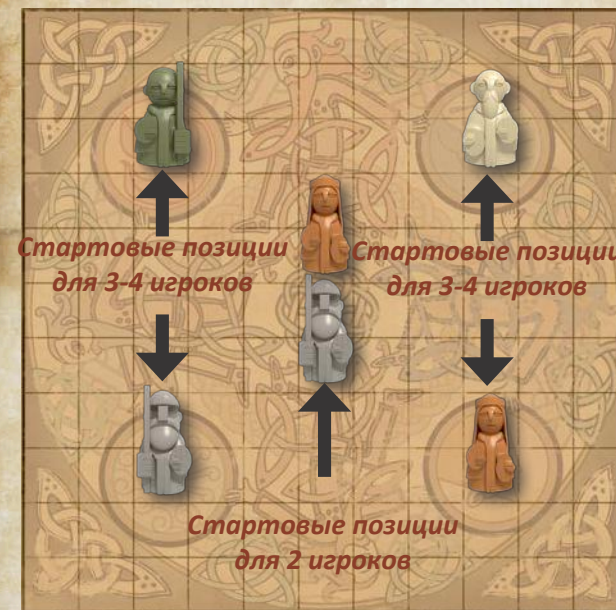
Взяв Камни Стихий, можете разместить их в любой свободной ячейке в любом порядке. Также Вы можете в любое время передвинуть своего Мудреца. Например, Вы взяли 3 Камня: можете передвинуть Мудреца, выложить 2 Камня, снова передвинуть Мудреца и затем положить последний Камень. Эффект выложенного Камня выполняется ДО размещения другого Камня или перемещения Мудреца.

Победа в игре

Вы побеждаете в тот момент, когда окружаете Мудреца соперника, и у него нет возможности сделать ход. Соперник не берет Камни, чтобы попытаться освободить своего Мудреца. Можете поймать Мудреца у края поля или использовать своего Мудреца, чтобы заблокировать движение (см. ниже). Нельзя класть Камни так, чтобы заблокировать своего Мудреца.

Игра втроем или вчетвером

Подготовка для 3 или 4 игроков указана ниже. Каждый игрок старается захватить Мудреца соперника справа от него. Игроки ходят против часовой стрелки. Вы побеждаете, только если захватили Мудреца соперника справа от Вас. Если Вы захватите Мудреца другого соперника, Вы отдадите победу тому игроку, которые должен был захватить этого Мудреца. Остальные правила остаются без изменений.



FIRE

growing ~ vibrant ~ extinguishable



Больше огня - быстрее он распространяется.

Когда Вы кладете Камень Огня рядом с 1 или более Камнями Огня на поле возьмите из мешка еще один Камень Огня и положите его на противоположной стороне от того Камня Огня, который уже был на поле. Это создает Линию Огня.

Если противоположная ячейка занята Камнями Воды или Земли, то положить дополнительный Камень Огня нельзя. Если на этой ячейке лежит Камень Ветра, уберите его и разместите Камень Огня (Правило Замены).

Дополнительные Камни Огня кладутся только ортогонально (по горизонтали или вертикали, не по диагонали). Дополнительные Камни Огня не создают еще больше Камней Огня.



A Камень Огня (1) может заменить Камень Ветра (2) или Вихрь (Стр.11)

B Когда Камень Огня размещен рядом с Камнем Огня (1), возьмите еще один Камень Огня и положите его на противоположной стороне от Камня, который Вы только что сыграли.

C Если Камень Огня выложен рядом с несколькими Камнями Огня (1), дополнительные Камни кладутся с другой стороны от каждого из этих Камней Огня (2).

D Пример C в линию.

E Вы можете положить Камень Огня рядом с Линией Огня (1) и также добавить еще один Камень Огня (2). Помните, дополнительные Камни не создают новых Камней Огня.

Примечание: Вы не можете заменить Камни Воды или Земли Камнем Огня. Мудрец и края поля блокируют размещение дополнительных Камней Огня.



Сыгранный Камень Огня



Дополнительный Камень Огня

WATER

flowing ~ bending ~ displaceable

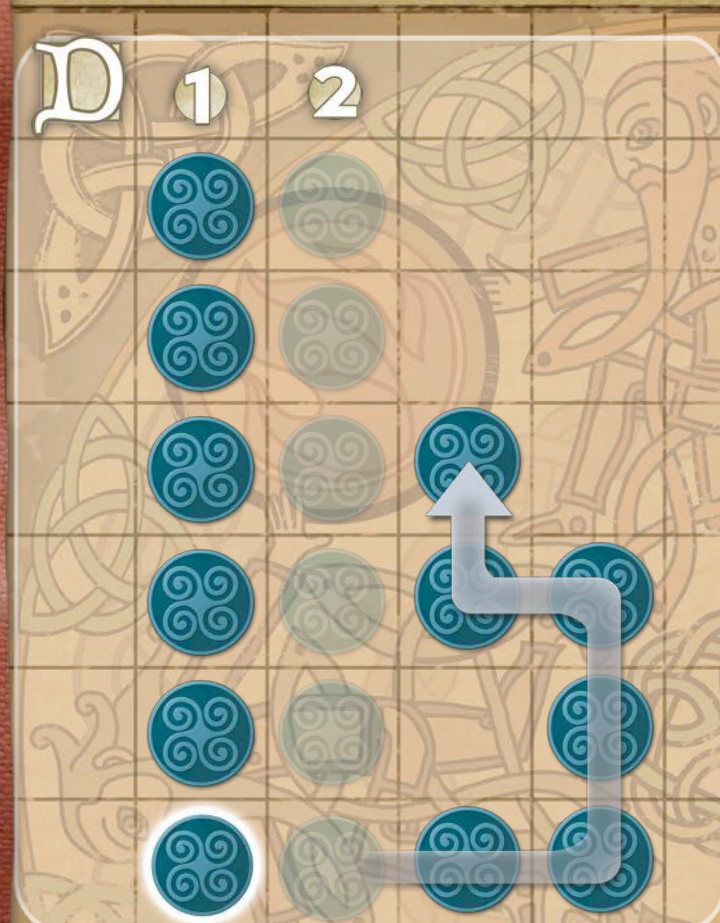


Камни Воды объединяются в Реки и текут.

Река образуется, когда Вы кладете Камень Воды рядом с другим Камнем Воды или с прямой линией Камней Воды на поле. Река должна перетечь ортогонально на число ячеек, равное числу Камней Воды в Реке. Река должна перетекать каждый раз при добавлении Камня Воды.

При движении Река может поворачивать под прямым углом. Если Река не может перетечь на все число ячеек, то это движение нельзя выполнить. Камни Ветра, Воды и Земли, Мудрецы и края поля блокируют течение Реки – она должна сменить направление.

Вода может протекать через ячейки с Камнями Огня. В этом случае Камни Огня убираются с поля (Правило Замены).



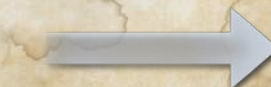
A Камень Воды может заменить Камень Огня (2).

B Когда Камень Воды размещен рядом с другим Камнем Воды (1), они становятся Рекой и должны перетечь на столько ячеек, каков размер Реки (2). В этом примере – на 2 ячейки. Сыгранный Камень Воды называется Верховьем Реки и движение начинается с этого места.

C Похожая ситуация из примера B, но так как в Реке (1) 3 Камня Воды, она перетекает на 3 ячейки. Также указано, что Вы можете изменить направления течения Реки (2).

D 3-й пример течения Реки. Как только Верховье Реки выложено на поле (1), Река стала длиной 6 Камней Воды и должна перетечь на 6 ячеек (2). Вновь показано свойство смены направления.

E Если Камень Воды размещен в позиции (1), Вы должны выбрать, какую линию Камней Воды передвинуть – 2 горизонтальных Камня (2a) или 2 вертикальных Камня (2b). Нижний левый Камень в этом примере НЕ является частью Реки. Это же применимо, когда Камень Воды размещен между 2 другими Камнями Воды.



Сыгранный Камень Воды

Направление Реки

EARTH

timeless ~ steadfast ~ erodible



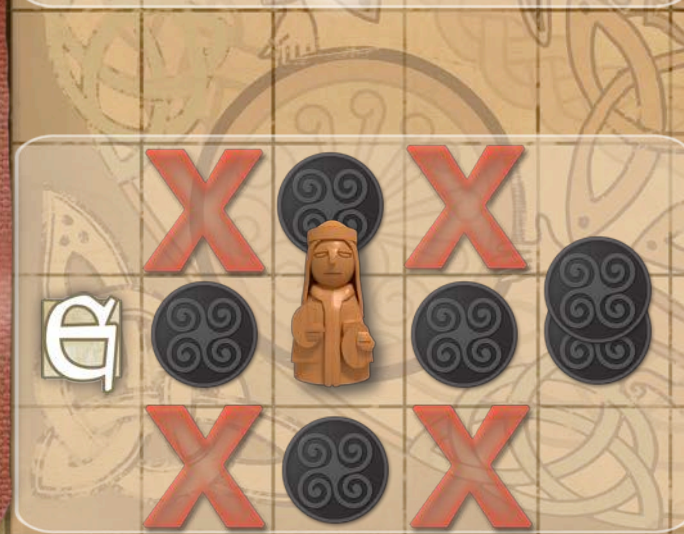
Камни Земли не передвигаются по полю. Если второй Камень Земли положили сверху уже лежащего Камня, они становятся Горой и теперь до конца игры не подчиняются Правилу Замены.

Это значит, что Камни Ветра не могут заменить Гору.

Камни Земли, соединенные ортогонально ИЛИ по диагонали с Горой, становятся Хребтом и также не заменяются до конца игры.

Любой Камень Земли, который размещается около Горы или Хребта, становится частью Хребта.

Кроме того, Хребет может блокировать диагонально движение Мудреца. Земля - единственная Стихия, способная на это.



A Камень Земли (1) может заменить Камень Воды (2).

B Диагональное движение Мудреца (1) не заблокировано, пока не положили 2-й Камень Земли сверху другого Камня Земли (2), соединив все Камни Земли в Хребет. Камни Земли в Хребте нельзя заменить Камнями Ветра до конца игры. Хребет блокирует диагональное движение (3).

C Камни Ветра можно использовать для прыжка через Хребет, но только с той стороны Хребта, где лежит Камень Ветра (Стр. 10-11).

D Соединяя Хребет (1) с другими Камнями Земли, Вы объединяете все Камни Земли в один Хребет (2).

E Есть возможность окружить и захватить Мудреца с помощью 4 Камней Земли, а не 8 Камнями, если Камни Земли действуют как Хребет, блокируя диагональное движение.



WIND

formless ~ agile ~ consumable

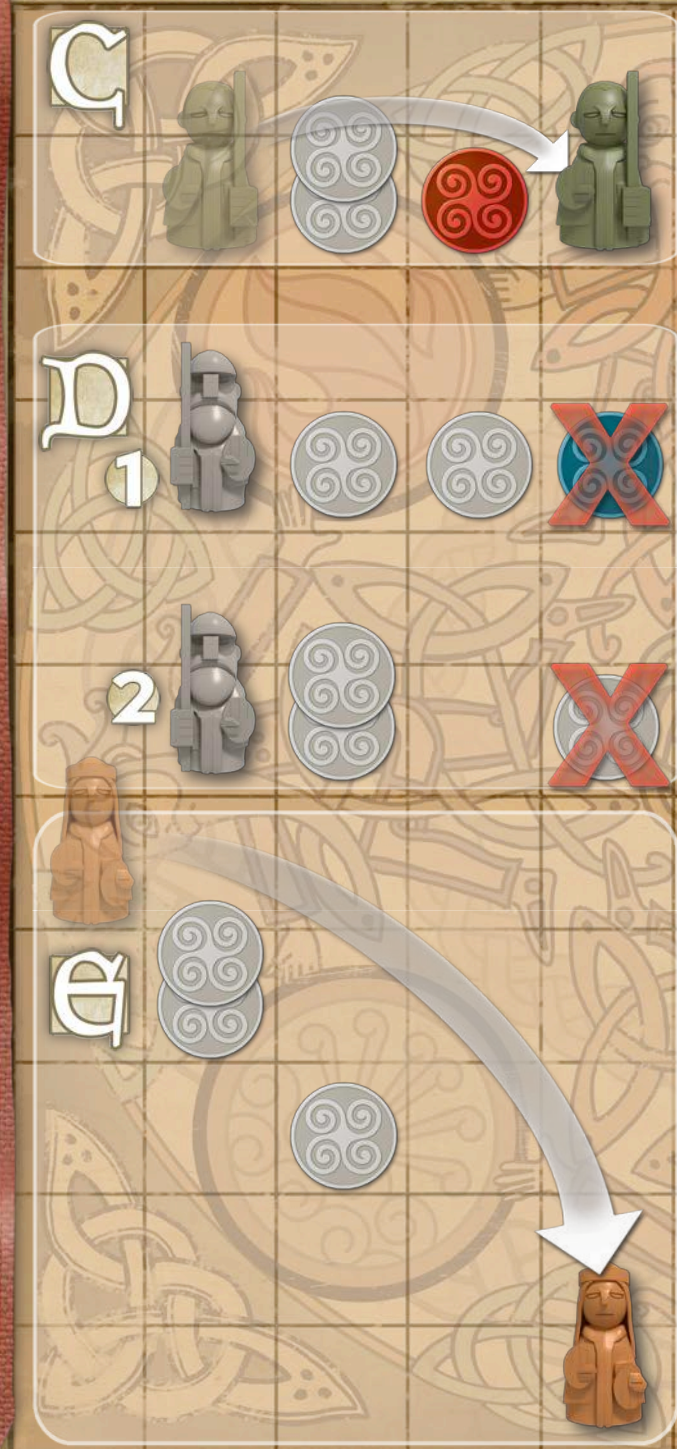
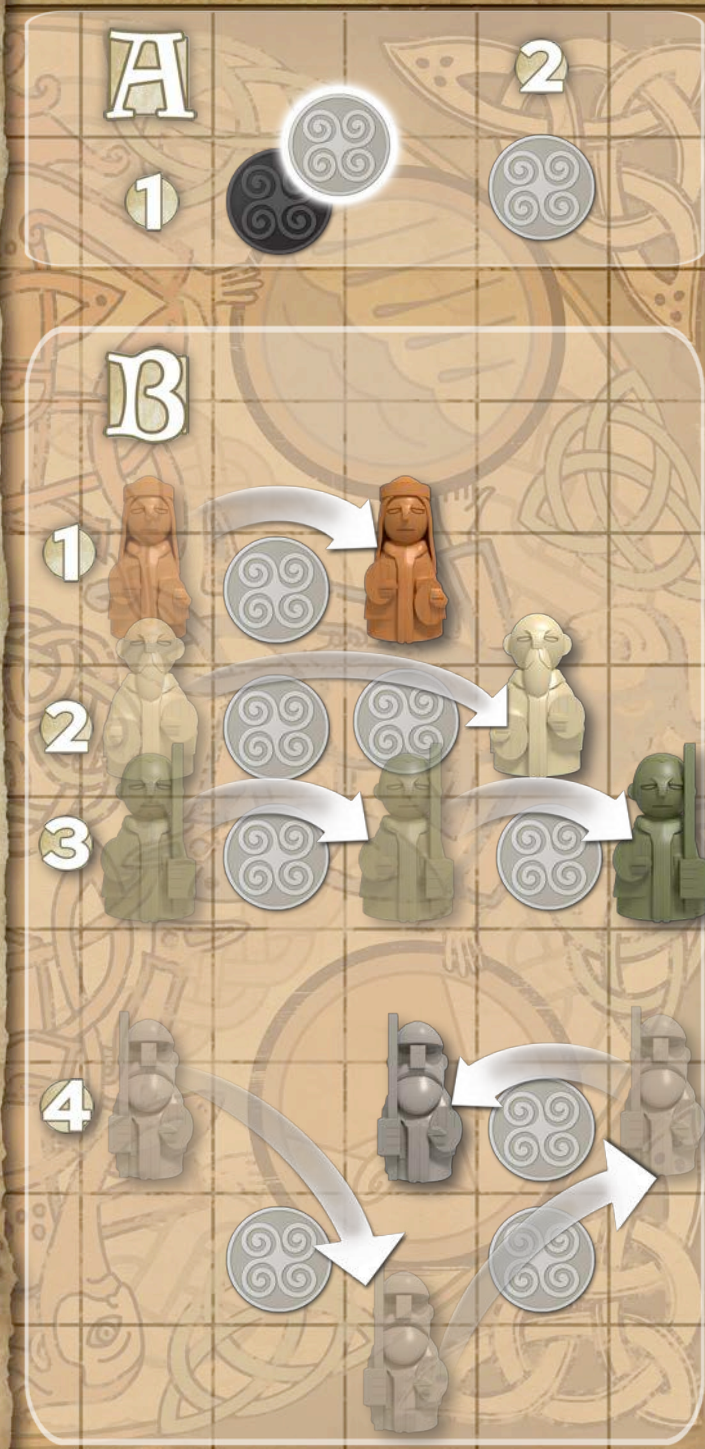


Ветер – Стихия, позволяющая Мудрецу прыгать.

Камни Ветра не захватывают Мудреца, если только ему не мешают на противоположной ячейке от Камня Ветра другой Камень Стихии, Мудрец или край поля.

Перепрыгнуть Камни Ветра – это **БЕСПЛАТНОЕ ДЕЙСТВИЕ** и не считается за движение. Мудрец прыгает ортогонально и по диагонали. Мудрец может прыгнуть несколько раз, но нельзя прыгать через тот же Камень больше 1 раза в ход.

Камни Ветра можно ставить в стопку (до 4-х шт.), создавая Вихрь. Вихрь позволяет Мудрецу прыгнуть на число ячеек, равное числу Камней в стопке плюс часть линии из Камней, в которую входит Вихрь. Мудрец должен прыгнуть на все количество ячеек по высоте стопки или длине линии Ветра.



A Камень Ветра (1) может заменить Камень Земли (2).

B Ниже примеры, как Мудрец прыгает через Камни Ветра. Мудрец прыгает через 1 Камень Ветра (1), через 2 Камня Ветра (2). Мудрец прыгает через 1 Камень Ветра, а затем через 2-й Камень (3). Мудрец прыгает через 3 разных Камня Ветра (4).

C Мудрец прыгает через Вихрь, высотой в 2 Камня, значит он прыгает на 2 ячейки. Мудрец может перепрыгивать таким способом другие Камни Стихий.

D Если точка приземления заблокирована любым Камнем Стихии (1), даже Камнем Ветра (2), другим Мудрецом или краем поля, то прыжок невозможен.

E Пример Вихря, объединенного с другим Камнем Ветра.





Game by Mike Richie
 Art by Grant Wilson



Well Played!



A special thanks to all who have playtested over the years and helped make Element what it is today.

