

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПЛЕМЕНА ВЕТРА

СОСТАВ ИГРЫ



- 20 карт вождей



- 39 тайлов леса/поселения



- 5 стартовых тайлов



- 25 фигурок поселений



- 20 фигурок святилищ



- 35 фигурок наездников ветра



- 90 жетонов загрязнения



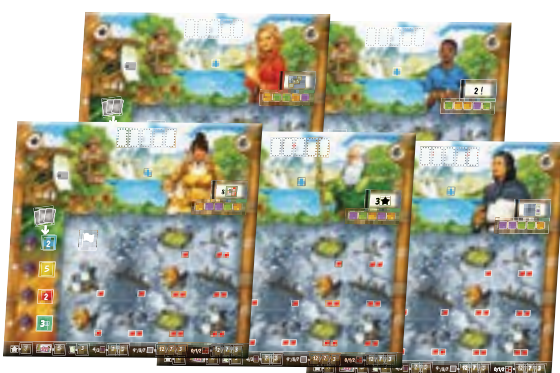
- 76 жетонов воды



- 6 жетонов воды x5



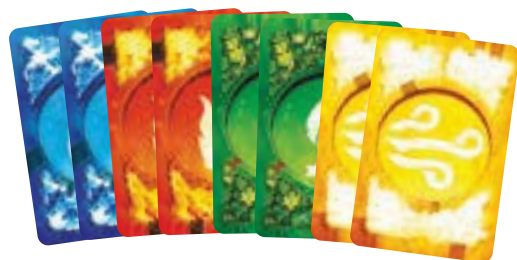
- жетон окончания игры



- 5 планшетов игроков



- 5 подставок для карт



- 80 карт стихий



- 30 карт поселений

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Много веков человечество безжалостно эксплуатировало планету, не задумываясь о последствиях. Это привело к появлению нового вида загрязнения, уничтожающего всё живое.

Оно распространилось по всей планете, и выжить удалось лишь небольшим группам людей, укрывшимся в чудом уцелевших лесах и построившим свои поселения в кронах деревьев. Их называют племенами ветра, ведь они перелетают с места на место по воздуху, избегая любого контакта с загрязнением.

Возглавьте одно из таких племён: возрождайте леса, стройте новые поселения, боритесь с загрязнением с помощью магии стихий — и подарите будущее человечеству.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Поместите жетон окончания игры в центр стола так, чтобы все игроки могли дотянуться до него.
- 2 Сложите жетоны воды и загрязнения рядом, сформировав общий запас.
- 3 Перемешайте карты стихий и поместите их стопкой в центр стола **лицом вниз**. Оставьте немного места рядом для сброса (сбрасывайте карты **лицом вверх**, чтобы не запутаться). Возьмите 4 карты с верха стопки и сложите рядом лицом вниз, тем самым сформировав **ряд карт стихий**.
- 4 Повторите ту же процедуру с картами поселений, чтобы сформировать **ряд карт поселений**, но размещайте карты поселений лицом вверх.



- 5 Повторите ту же процедуру с тайлами леса, чтобы сформировать **ряд тайлов леса**. Тайлы леса в ряду необходимо класть стороной леса вверх: вы должны видеть белые ячейки наездников ветра. Другая сторона тайла называется «поселение». Проверьте число в верхнем левом углу каждого тайла — оно должно совпадать с количеством игроков:

2 игрока: используйте тайлы без символов (специальные правила для игры вдвоём смотрите на стр. 9),

3 игрока: добавьте тайлы с символом 3+,

4 игрока: добавьте тайлы с символами 3+ и 4+,

5 игроков: используйте все тайлы.

Подсказка. Если получившаяся стопка тайлов слишком высокая, вы можете разделить её на пять отдельных стопок и сформировать ряд тайлов леса. Следите за тем, чтобы всегда было доступно 5 тайлов леса.

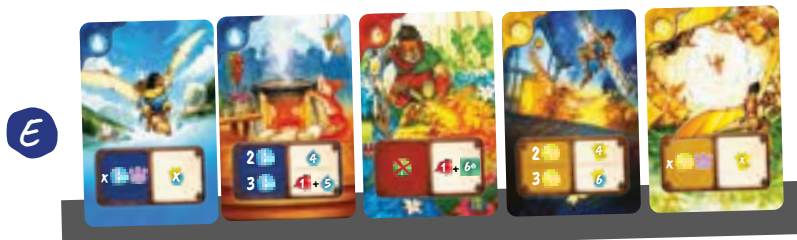
ОБЩАЯ ЗОНА



ЗОНА ИГРОКА


- А** Выберите для себя планшет игрока. Все планшеты разные.
- Б** Возьмите 4 карты вождя, соответствующих вашему планшету, и поместите их рядом с собой.
- В** Возьмите 7 фигурок наездников ветра и поставьте их в зону столицы на вашем планшете игрока. Возьмите 5 фигурок поселений и разместите их в соответствующих ячейках в верхней части вашего планшета игрока.
- Г** Возьмите 16 жетонов загрязнения и поместите их в область земли на вашем планшете игрока (обратите внимание на указанное в каждой ячейке количество).
- Д** Возьмите 4 фигурки святилищ и поместите их в область святилищ.
- Е** Возьмите подставку для карт и 5 карт стихий с верха стопки. Разместите карты на своей подставке таким образом, чтобы ваши соперники видели оборотную сторону всех ваших карт. Это ваша стартовая рука.

ЛИЧНАЯ ИГРОВАЯ ЗОНА



Е






- Ж** Определите первого игрока случайным образом. Начиная с него и по часовой стрелке, раздайте каждому игроку стартовый тайл (с символом 

The diagram shows a starting tile with the following components:

 - порядок хода (Turn Order):** A person icon with a number '1'.
 - стартовые бонусы (Starting Bonuses):** Two cards with numbers '4' and '3'.
 - цвет леса (Forest Color):** A green tree icon.
 - символ стартового жетона (Starting Token Symbol):** A flag icon.

- З** Получите стартовый бонус, указанный в правом верхнем углу вашего стартового тайла:

-  Удалите **X** жетонов загрязнения с вашей области земли (откуда угодно).
-  Возьмите **X** жетонов воды и поместите их в личный запас.
-  Переместите **X** наездников ветра из вашей столицы на ваш стартовый тайл.

- И** Возьмите карту поселения с верха стопки поселений и подложите её под левый край вашего планшета так, чтобы выглядывала только левая половина карты. Это ваша первая цель в этой партии.

ХОД ИГРЫ

Каждый раунд, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок делает свой ход. Раунд заканчивается, когда все игроки сделали по 1 ходу. После этого начинается новый раунд.

Игра закончится, когда один из игроков построит своё пятое поселение. Завершите текущий раунд, чтобы каждый игрок совершил одинаковое количество ходов, после чего сыграйте финальный раунд (каждый игрок делает ещё один ход).

Каждый ход состоит из двух фаз:

1. Выполнить действие
2. Пополнить руку

В свой ход вы должны завершить обе фазы. После этого следующий игрок совершает свой ход и так далее.

1. Выполнить действие

Вы должны выполнить одно из трёх действий:

- разыграть карту стихий
- разместить святилище
- построить поселение

Разыграть карту стихий

Это самое частое действие в игре, позволяющее вам получить определённые эффекты в зависимости от карт стихий, находящихся в руке у вас и/или у ваших соседей. Посмотрите на обратную сторону карт ваших соседей, чтобы определить количество тех или иных стихий у них на руках.



Карты стихий в вашей руке имеют один или два ряда символов.



Символы в левой части являются **условием**, которое вам необходимо выполнить, чтобы сыграть карту, а символы в правой части — **эффектом**, который вы получите в результате.

Если карта имеет два ряда, то вы должны выполнить либо верхнее условие и получить верхний эффект (малый), либо нижнее и получить нижний эффект (большой).

Как только карта была сыграна, то есть её условие выполнено и эффект получен, положите эту карту в сброс лицом вверх.

Описание условий и эффектов карт стихий на стр. 11.

Разместить святилище



Сбросьте 3 карты стихий с руки (вам не нужно выполнять условия на этих картах, и вы не получаете никаких эффекты этих карт), чтобы разместить святилище.

Подсказка. Это действие может быть полезным (даже в самом начале игры), если все условия на ваших картах сложные или невыполнимые, или вы хотите быстрее заменить карты в вашей руке (см. «Пополнить руку» на стр. 9).

Выберите святилище из области святилищ на вашем планшете (вы можете строить их в любом порядке).

Разместите фигурку святилища на **тайле** в вашей области земли, на котором ещё нет фигурки святилища. Вы не можете иметь больше одного святилища на тайле, однако святилища могут находиться на одном тайле с поселениями (см. «Построить поселение»).

Ячейка, в которую вы решите поместить святилище, может быть важной для достижения некоторых целей карт поселений.



Каждому святилищу соответствует определённый эффект, который игрок получает сразу после размещения фигурки святилища.

Вы не можете ещё раз получить эффект уже построенного святилища.

Пример. Борис сбросил 3 карты с руки, чтобы разместить святилище на тайле в его области земли. Эффект этого святилища позволяет ему немедленно выполнить 2 перемещения наездников ветра.


Если вы разместили все святилища, то можете использовать это действие, чтобы обновить карты в руке. Сбросьте 3 карты из руки и доберите такое же количество карт в конце хода.

Построить поселение

Напоминание. Поселения не строятся автоматически. Вам нужно потратить ход на это действие!



Это символ ячеек наездников ветра. Каждый тайл леса содержит от 2 до 4 таких ячеек. Когда все ячейки на тайле будут заполнены наездниками ветра (по одному в каждой ячейке), вы можете перевернуть жетон на сторону поселения. **Вы можете построить только одно поселение за один ход.** Уберите фигурки наездников ветра из всех ячеек и поместите их в свою столицу. Если на тайле находились дополнительные фигурки наездников (кроме тех, что были в ячейках) и/или фигурка святилища, то они остаются стоять на этом тайле (верните их на тайл после того, как перевернули его стороной поселения).

Поместите жетоны загрязнения в каждую ячейку области земли, которая **ортогонально соседствует** с новым тайлом поселения и не содержит тайла леса/поселения (символ  служит напоминанием).




После возьмите фигурку поселения с верхней части вашего планшета и поместите её на тайл поселения, который вы только что перевернули.



Бонус строительства

Каждый тайл предоставляет один или несколько бонусов, которые активируются при перевороте тайла на сторону поселения. Пока тайл лежит стороной леса, этот бонус серого цвета, что говорит о том, что он ещё не активирован.



Если на тайле изображён символ **ветряной турбины**, не размещайте жетоны загрязнения при постройке этого поселения (на таком тайле также отсутствует символ ).



Если на тайле изображён символ **катапульти**, то при постройке этого поселения вы можете переместить одного любого наездника ветра со своего планшета (включая вашу столицу) на любой другой тайл (включая те, которые не являются соседними с катапультой). Вы можете использовать этот бонус, чтобы переместить наездника ветра, которого вы использовали для постройки этого поселения.



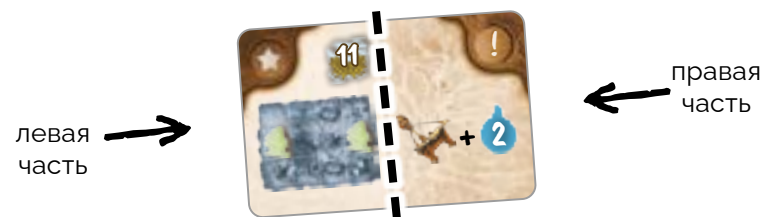
На некоторых тайлах изображён символ **ветряного портала**. Поселение с таким символом считается соседним для вашей столицы и других тайлов с ветряным порталом. За одно действие наездник ветра может переместиться из столицы на тайл с ветряным порталом или между двумя тайлами с ветряными порталами.


Пример. Даша играет карту, позволяющую ей совершить 2 перемещения. Она выполняет их следующим образом.



Карты поселений

Каждый раз, когда вы строите поселение, возьмите одну карту на ваш выбор из ряда карт поселений. Вы можете либо немедленно воспользоваться её правой частью, либо сохранить её и попробовать выполнить цель, указанную в левой её части.



Если вы выбрали **правую часть** , немедленно получите указанные эффекты, после чего сбросьте эту карту.



Символ катапульти позволяет переместить одного вашего наездника ветра на любой тайл.



Символ святилища позволяет вам **немедленно** совершить действие «Разместить святилище», не сбрасывая карты стихий, при этом вы всё ещё получаете эффект святилища.

Если вы выбрали **левую часть** , подложите карту с левой стороны вашего планшета так, чтобы было видно только левую часть карты. Вы не можете в дальнейшем передумать и использовать правую часть. У вас не может быть больше 4 карт поселения на левой стороне вашего планшета (включая ту, которую вы получили при подготовке к игре). Если вы получили 5 карту поселения, то можете добавить её к левой стороне планшета, но вам необходимо сбросить одну из ранее выложенных там карт.

Одни и те же тайлы могут учитываться для выполнения нескольких разных целей.

Выполнить цель можно только 1 раз, и каждая выполненная цель принесёт победные очки в конце игры.



2. Пополнить руку

В конце вашего хода после того, как вы совершили действие, доберите в руку карты стихий, чтобы их стало 5. Вы можете брать карты из ряда карт стихий и/или верхнюю карту из стопки стихий.

Исключение. Если вам необходимо добрать 3 карты после размещения святилища, то вы должны выбрать карты только из 5 видимых карт стихии (4 в ряду и верхней карты в стопке). Это означает, что взяв верхнюю карту из стопки, вы не сможете взять ту, что была под ней.

После того, как выполнили вашу руку, дополните ряд карт стихий до 4 карт (если необходимо).



СПОСОБНОСТИ ВОЖДЕЙ

Каждый планшет игрока содержит два специальных условия, которые называются заданиями вождя.



Если вы выполнили задание вождя, то в самом конце вашего хода вы можете выбрать одну из карт вождя. Эти карты дают вам доступ к новым способностям. Каждое задание можно выполнить только один раз. Если вы выполните оба задания, то получите доступ к двум способностям!

Задания вождя

Одно из заданий требует размещать тайлы леса/поселений определённым образом. У каждого вождя есть собственная цветовая схема. Чтобы выполнить такое задание, выложите тайлы так, чтобы они прилегали друг к другу ортогонально в правильном порядке, образуя путь. Каждый жетон можно учитывать в пути только один раз. Путь может начинаться и заканчиваться в любом месте поля, стартовый тайл задействовать не обязательно.

Пример. Этот путь верный.



Второе задание уникально для каждого вождя

| | |
|----|--|
| 8 | У вас должно быть 8 ячеек в области земли без жетонов загрязнения (неважно, сколько жетонов загрязнения находится в других ячейках). В ячейках при этом могут находиться тайлы (включая стартовый). |
| 2! | Используйте эффекты правой части 2 карт поселений. |
| 3 | Подложите 3 карты поселения под левую сторону вашего планшета (включая карту, полученную при подготовке к игре). |
| 1x | Постройте поселение на одной из выделенных ячеек области земли. |
| 1x | Разместите фигурку святилища на одной из выделенных ячеек области земли. |

В самом конце вашего хода, когда вы выполнили одно из заданий вождя, выберите одну из карт вашего вождя и подложите её под правую сторону вашего планшета так, чтобы видна была правая половина. Вы можете использовать новую способность, начиная с вашего следующего хода. Вы можете выполнить оба задания вождя в один ход, что даст вам возможность выбрать две карты вождя в конце хода.



- В зависимости от количества ячеек в вашей области земли с жетонами загрязнения (неважно, сколько именно в каждой ячейке), получите ПО как указано в таблице.

| Количество ячеек с жетонами загрязнения | 0 | 1 | 2 | 3 или более |
|---|----|---|---|-------------|
| Победные очки | 12 | 7 | 3 | 0 |

- В зависимости от количества тайлов в вашей области земли (с фигурками поселения или без них, включая ваш стартовый тайл), получите ПО как указано в таблице.

| Количество тайлов | 9 или более | 8 | 7 | 6 или менее |
|-------------------|-------------|---|---|-------------|
| Победные очки | 12 | 7 | 3 | 0 |

Игрок, набравший в сумме больше всех ПО, побеждает.

В случае ничьей побеждает игрок с самым большим количеством жетонов воды в личном запасе. Если ничья сохраняется, претенденты разделяют победу.

Пример

Здесь показан личный планшет Ивана в конце игры.

У него нет жетона окончания игры (0 ПО).

Он разместил 5 фигурок поселения (5 x 3 = 15 ПО).

Он разместил всего 2 фигурки святилищ (0 ПО).

На его планшете находятся 7 тайлов (3 ПО).

Всего одна ячейка содержит жетоны загрязнения (7ПО).

Также он выполнил цель первой карты поселения (8 ПО)

и второй карты поселения (10 ПО). Однако он не выполнил цель третьей карты поселения (0 ПО).

Общий счёт составляет 43 ПО.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только один из игроков построил 5 поселений, игра заканчивается. Этот игрок получает жетон окончания игры и кладёт его рядом с собой. Закончите текущий раунд, чтобы все сыграли одинаковое количество ходов (все оставшиеся игроки выполняют свой ход, игрок с большим числом на стартовом жетоне ходит последним). После этого сыграйте ещё 1 полный раунд (все игроки совершают по последнему ходу).

Финальный подсчёт очков



Победные очки (ПО) обозначаются символом слева.

В нижней части вашего планшета находится подсказка по финальному подсчёту очков.

- Если у вас есть жетон окончания игры (потому что вы первым построили пятое поселение), вы получаете 5 ПО.
- Каждая фигурка поселения в вашей области земли приносит 3 ПО.
- Если вы разместили все 4 святилища в области земли, получите 7 ПО. Если только 3, то 3 ПО, Если меньше, то ПО не начисляются.
- Посчитайте ПО за выполненные цели карт поселений, если такие у вас есть.



ИГРА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Все правила остаются теми же за одним исключением. Считайте, что ряд карт стихий + верхняя карта стопки карт стихий — это рука второго соседа.



НЕ ЗАБУДЬТЕ!

Не путайте символы на рубашке карт и значки действий . Условия на картах всегда имеют отношение к символам на рубашке карт, а эффекты карт всегда имеют отношение к игровым компонентам: фигуркам, тайлам и жетонам.

Учитывайте только ваши собственные карты и карты ваших соседей (игроков слева и справа от вас). Если в игре участвуют больше 3 игроков, не учитывайте карты на руках игроков, которые сидят не рядом с вами.

Карта, которую вы хотите сыграть, учитывается в её собственных условиях разыгрывания. Проверьте все карты в своей руке ПЕРЕЖДЕ, чем сыграть карту, чтобы убедиться в возможности выполнения её условий.

Святыни позволяют вам обновить карты в руке, если ваши карты содержат плохо сочетающиеся друг с другом условия. Вы также можете сбросить 3 карты, если уже построили все ваши святыни, и обновить руку.


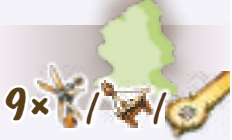
Это игра-гонка, поэтому первый игрок, построивший 5 поселений, получает бонус и заканчивает игру! Следите за вашими соперниками, обращайтесь внимание на их поселения и не забывайте строить свои собственные! Игра может завершиться раньше, чем вы думаете.

ГЛОССАРИЙ

Карты поселений

Здесь перечислены различные варианты целей, встречающиеся в игре (могут различаться стихии и другие детали). Все цели имеют отношение к области земли на планшете игрока.

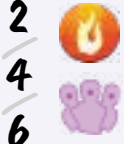
| | |
|--|---|
| | В обеих ячейках области земли с таким символом должны находиться тайлы леса/поселений. |
| | В каждой из указанных ячеек должна находиться фигурка поселения. |
| | В каждой из указанных ячеек должна находиться фигурка святилища. |
| | У вас должно быть как минимум указанное количество тайлов в выделенных ячейках области земли (в данном случае 3 тайла в нижнем ряду). |
| | У вас должен быть ряд из 3 соседних тайлов одного цвета. |
| | У вас должен быть столбец из 3 соседних тайлов разных неповторяющихся цветов. |
| | У вас должна быть диагональ (её можно зеркально перевернуть) из 3 соседних тайлов одного цвета. |
| | У вас должен быть паттерн в виде уголка из 3 соседних жетонов одного цвета (можно повернуть как угодно). |

| | |
|---|--|
|  | <p>У вас должно быть как минимум указанное количество тайлов поселений с фигуркой поселения и одинаковым бонусом строительства (в данном случае 3 жетона с фигуркой поселения и символом ветряного портала).</p> |
|  | <p>У вас должны быть тайлы поселений с 9 любыми бонусами строительства и с фигурками поселений.</p> |

Карты стихий

Полный перечень условий разыгрывания карт стихий (в игре вам могут встретиться карты с другими типами стихий). Под термином «ваши соседи» в игре подразумеваются игроки, сидящие слева и справа от вас.

| | |
|---|--|
|  | <p>У вас должно быть как минимум указанное количество карт этой стихий.</p> |
|  | <p>У вас не должно быть ни одной карты этой стихии.</p> |
|  | <p>У вас должна быть как минимум одна карта каждой стихии.</p> |
|  | <p>Чтобы определить силу этого эффекта, вам нужно посчитать общее количество карт стихий в вашей руке и в руках обоих ваших соседей.</p> |
|  | <p>У одного (малое условие) или обоих (большое условие) ваших соседей должна быть как минимум одна карта этой стихии.</p> |
|  | <p>У вас должно быть больше карт этой стихии, чем у одного из ваших соседей (малое условие), или больше, чем у каждого из них (большое условие).</p> |
|  | <p>У вас должно быть меньше карт этой стихии, чем у одного из ваших соседей (малое условие), или меньше, чем у каждого из них (большое условие). У вас не может быть меньше карт, если у соседа 0 таких карт в руке.</p> |

| | |
|---|--|
|  | <p>Посчитайте общее количество карт этой стихии в вашей руке и в руках ваших соседей. Получившееся число определяет силу эффекта: 1-й уровень: 2–3 карты, 2-й уровень: 4–5 карт, 3-й уровень: 6 или больше карт.</p> |
|---|--|

ВАЖНО. Карта, которую вы хотите сыграть, учитывается в её собственных условиях разыгрывания. Проверьте все карты в своей руке ПЕРЕЖДЕ, чем сыграть карту, чтобы убедиться в возможности выполнения её условия.

После разыгрывания карты, выполните её эффект. Ниже перечислены возможные эффекты.

-  Возьмите указанное количество жетонов воды (в данном случае 4) из общего запаса и поместите их в личный запас.
 -  Уберите указанное количество жетонов загрязнения (в данном случае 2) из своей области земли и верните их в общий запас. Жетоны загрязнения могут быть убраны откуда угодно, из одной или разных ячеек.
 -  Совершите столько перемещений наездников ветра, сколько указано на символе (в данном случае 3). **Одним перемещением** является перемещение 1 фигурки наездника ветра на любой соседствующий ортогонально тайл леса/поселения. **Столица** считается соседней со стартовым жетоном, то есть перемещение наездника ветра из столицы на стартовый тайл считается одним перемещением.
- Пример.** Даша может совершить 5 перемещений. Она перемещает 2 наездников ветра из столицы на стартовый тайл, затем на соседний с ним. Оставшееся 1 перемещение она тратит на другого наездника ветра.



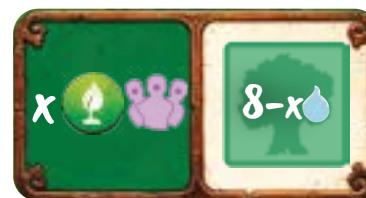
4 Заплатите указанное количество жетонов воды (в данном случае 4) из своего личного запаса, чтобы взять тайл леса из ряда леса или верхний тайл из стопки леса. Поместите взятый тайл стороной леса вверх в область земли в любую **свободную ячейку** (без тайла или загрязнения), **соседствующую** с другим, размещённым ранее, тайлом леса/поселения. Затем, если нужно, пополните ряд леса так, чтобы в нём было 4 жетона.

Пример. Даша, как указано на её сыгранной карте стихий, может заплатить 4 жетона воды, чтобы взять тайл леса из ряда. Она помещает взятый жетон на свободную ячейку в своей области земли, предварительно убедившись, что эта ячейка соседствует с уже размещённым тайлом леса/поселения. После чего она пополняет ряд леса, и теперь там снова лежат 4 доступных тайла.




6 Возьмите указанное количество жетонов воды либо совершите указанное количество перемещений наездников ветра (в данном случае 6). Вы также можете разделить этот эффект (например, взять 2 жетона воды и совершить 4 перемещения).

X Если эффект упоминает **X**, то он равен числу **X** из левой части карты (условие).







8-X В этом примере вместо **X** нужно подставить значение из условий карты. Однако, итоговая стоимость не может быть меньше 1 жетона воды.

Пример. Если общее количество карт  у вас и ваших соседей составляет 6, то вы можете купить тайл леса за $8 - 6 = 2$ жетона воды.

1 + 5 и **3 / 6** Если эффект состоит из нескольких символов, обратите внимание, что «+» означает «И» — и вам необходимо выполнить **все** эффекты, а «/» означает «ИЛИ» — и вы должны выбрать **один** из представленных эффектов.

1 Если 2 или 3 символа формируют столбец (расположены один над другим и разделены символом «/»), сопоставьте их со значениями в условии карты, и выберите эффект, расположенный на уровне того условия, которое вы можете выполнить.



Пример. Иван играет карту. У него есть 3  карты в руке. У его соседа слева одна карта  в то время как у соседа справа таких карт нет. Итого получилось 4 карты  соответственно Иван убирает 2  из своей области земли.

Карты вождей

Способности вождей показаны на примере конкретных стихий или значений, но в игре вам встретятся задания с другими стихиями и значениями.

| | | | |
|---|--|--|---|
|  | <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете такую карту (в данном случае красную), получите указанный бонус (в данном случае 3 перемещения). Эта способность не срабатывает, когда вы сбрасываете карты за размещение святилища, она работает, только когда вы совершаете действие «Разыграть карту».</p> |  <p>1,2,3... 2,4,6...</p> | <p>За каждое загрязнение, которое вы удалили, получите 2 жетона воды.</p> |
|  | <p>В каждый свой ход вы можете сбросить указанное количество жетонов воды, чтобы получить указанный бонус (в данном случае сбросить 2 жетона воды, чтобы убрать 3 жетона загрязнения). Вы можете делать это только 1 раз за ход в любой его момент.</p> |  | <p>1 раз в ход вы можете заплатить 6 жетонов воды и разместить тайл леса (в дополнение к вашему обычному действию).</p> |
|  | <p>Каждый раз, когда вы добавляете тайл леса в вашу область земли, получите указанный бонус (в данном случае получите 4 жетона воды).</p> |  | <p>Заплатите на 2 жетона воды меньше за размещение тайла леса. Вы всё ещё должны заплатить как минимум 1 воду.</p> |
|  | <p>Каждый раз, когда вы получаете указанный эффект благодаря карте стихий, святилищу или карте поселения, получите указанный бонус (в данном случае, когда вы удаляете загрязнение, удалите ещё 1 дополнительно).</p> | | |
|  | <p>В каждый свой ход вы можете сбросить 2 жетона воды, чтобы переместить любого наездника ветра на любой тайл. Вы можете сделать это только 1 раз за ход в любой его момент.</p> | | |
|  | <p>Каждый раз, когда вы добавляете тайл леса в вашу область земли, вы можете переместить вашего наездника ветра на любой тайл.</p> | | |
|  | <p>Каждый раз, когда вы добавляете тайл леса в вашу область земли, вы можете удалить все жетоны загрязнения с 1 ячейки области земли по своему выбору.</p> | | |
|  | <p>Заплатите на 1 жетон воды меньше, когда размещаете тайлы леса. Также удалите 1 жетон загрязнения, когда размещаете тайл леса. Вы всё ещё должны заплатить как минимум 1 воду.</p> | | |