



# ГОЛОДНАЯ ХВАТКА ОКЕАНА

## ОСОБЫЕ СВОЙСТВА

### ИГРА С ОКЕАНОМ

Вы можете добавлять/перемещать в океаны, но не можете добавлять/перемещать во внутренние регионы. На полях, где у вас хотя бы 1 , океаны считаются прибрежными болотными регионами в отношении способностей и особых свойств духов, а также . Вы топите всех захватчиков и , перемещённых в такие океаны.

### УТОПЛЕНИЕ

Уничтожая утопленные фишки, кладите сюда всех утопленных захватчиков. В любой момент вы можете обменять фишки этих захватчиков общей суммой в X единиц стойкости на 1 энергию, где X — количество игроков. (Игнорируйте модификаторы стойкости захватчиков.)

## РОСТ (ВЫБЕРИТЕ ОДНО)



Вернуть карты



Получить карту способности



Привлечь 1 присутствие в КАЖДЫЙ океан



Получить энергию



Добавить 1 присутствие в любой океан



Добавить 1 присутствие в любой океан



Получить энергию



Получить карту способности



Добавить 1 присутствие в прибрежный регион



Вытолкнуть 1 присутствие из КАЖДОГО океана

## ПРИСУТВИЕ



## ПРИРОДНЫЕ СПОСОБНОСТИ

### КОРАБЛИ ПРЕВРАЩАЮТСЯ В ЩЕПКИ

| СКОРОСТЬ | ДАЛЬНОСТЬ | РЕГИОН     |
|----------|-----------|------------|
|          | 0         | ПРИБРЕЖНЫЙ |

1 1 2 1

2 1 3 +1

3 2 4 +2

### ОКЕАН ВЫХОДИТ ИЗ БЕРЕГОВ

| СКОРОСТЬ | ДАЛЬНОСТЬ | РЕГИОН     |
|----------|-----------|------------|
|          | 0         | ПРИБРЕЖНЫЙ |

2 1 Утопите 1 .

3 2 Вместо этого вы можете утопить 1 .


4 3 Также утопите 1 / .

# ГОЛОДНАЯ ХВАТКА ОКЕАНА

Голод океанских пучин бездонен и велик. Иногда этот дух ведёт себя спокойно, а иногда беснуется и злится. Он то лениво накатывается на прибрежные скалы, то накрывает половину острова исполинской волной. Он заманивает людей в открытые воды песнями сирен, а затем пожирает корабли вместе с моряками, если те не успевают сделать ему должное подношение.

Ненасытность океана пугает даханов, поэтому они нечасто пускаются в плавания, пусть и стараются хотя бы раз в десять лет выбираться в торговые экспедиции. Обычно такие экспедиции собираются усилиями нескольких кланов и на борту всегда присутствует не менее двух шаманов. Ведь даже если один из них погибнет, у даханов всё равно будут шансы вернуться домой.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите 2  на ваше начальное поле: 1 в океан и ещё 1 в прибрежный регион по вашему выбору.

## СТИЛЬ ИГРЫ

Этот дух очень хорош в уничтожении всего живого на побережье, откуда начинают игру главные силы захватчиков. Крайне слаб во внутренних регионах: океану сложно влиять на события, происходящие так далеко от берега. Его присутствие накатывает и исчезает, как морские волны, и подстроиться под это бывает непросто. С другой стороны, это позволяет перегруппироваться и провести тактическое наступление или отступление, что может стать мощным инструментом в умелых руках. У Голодной Хватки Океана относительно дешёвые уникальные способности, поэтому энергию, полученную за утопление захватчиков, можно направить на использование более эффективных способностей.

СЛОЖНОСТЬ

**ВЫСОКАЯ**

ДИАГРАММА  
СПОСОБНОСТЕЙ

