



ВИДЕОПРАВИЛА



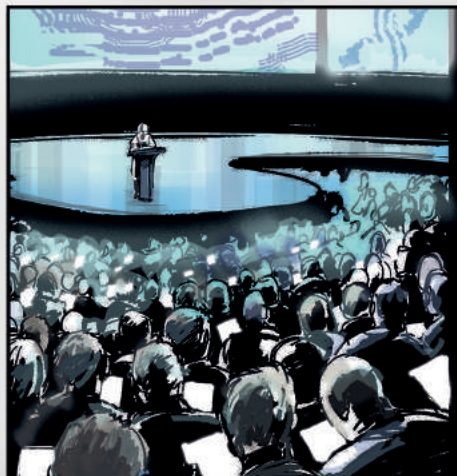
12-0-12

ТЕОРИЯ ВЛАСТИ



ПРАВИЛА





12-0-12 ТЕОРИЯ ВЛАСТИ



Возраст:
12+



Количество игроков:
2-4



Длительность:
30-40 мин

СЕЙЧАС... Часть пассажиров корабля проснулась от прервавшегося многолетнего криосна. Связь с пунктом отправления утеряна – путь длится намного дольше, чем планировалось. Хаос на корабле угрожает жизням экипажа. Командующий состав уже пал жертвой звериной природы некоторых обитателей.

Ваша задача – установить свою власть на корабле. Для этого нужно собрать сторонников, которые вам в этом помогут. У обитателей корабля есть разные особенности. Используйте их, чтобы добиться цели первым.

СОСТАВ ИГРЫ

60 карт животных
(4 фракции)



15 карт
Травоядных
млекопитающих

15 карт
Рептилий



15 карт
Птиц

15 карт
Плотоядных
млекопитающих

8 карт лидеров



40 жетонов
еды



20 жетонов
влияния



20 жетонов
компромата



4 планшета
игроков



правила



ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре побеждает тот, кто первым получит 8 победных очков (далее «ПО»). Игроки получают ПО за своих сторонников: 1 сторонник – 1 ПО. Если вы играете с картами лидеров (см. «Лидеры»), то для победы ещё нужно выполнить победное условие своей карты лидера.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Обучающий вариант игры

Чтобы вам было проще освоить основы игры:

На этапе подготовки «5» раздайте каждому игроку 5 жетонов еды вместо 3;

Пропустите этап подготовки «7» (играйте без карт лидеров);

Не учитывайте принадлежность животных к тайным сообществам (см. «Тайные сообщества»).

В остальном партия проходит по обычным правилам.

Далее в фиолетовых рамках вы найдёте подсказки, как игру можно упростить.

1 Перемешайте карты животных и положите стопкой рубашками вверх в центре стола – это колода животных.

Когда игроку нужно взять карту, он берёт её из колоды животных.

2 Рядом с колодой животных положите все жетоны ресурсов. Это **хранилище** ресурсов.

Ресурсы



Еда. На изолированном корабле еда – ценный ресурс. За еду животные с радостью станут вашими сторонниками.



Влияние. С его помощью на корабле можно получить гораздо больше, чем за порцию еды. За влияние животные готовы уйти от другого игрока и стать вашими сторонниками.



Компромат. Чем дольше вы занимаетесь привлечением сторонников, тем вероятнее, что на вас соберут негативную информацию – компромат. Он усложнит ваш путь к власти.

Если в процессе игры в хранилище закончатся жетоны какого-либо ресурса, используйте любой подходящий аналог.

3 Выберите первого игрока. Первым должен стать игрок, который последним смотрел на звёзды.

4 Раздайте каждому игроку планшет игрока.

На планшетах размечены зоны, в которые игроки должны класть свои еду и влияние, – это **занас** игроков. Отдельно отмечена зона, в которую нужно класть компромат.

Также на планшетах есть основная информация, которая может понадобиться игрокам во время игры.

5 Раздайте каждому игроку по 3 жетона еды. Игроки кладут их себе в запас.

В обучающем варианте игры раздайте каждому игроку 5 жетонов еды вместо 3.

6 Раздайте каждому игроку по часовой стрелке карты животных рубашкой вверх. Первому игроку – 5, второму – 6, третьему – 7, четвёртому – 8.

Игроки смотрят их, затем по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока, сбрасывают любые из них на свой выбор, чтобы на руках осталось 5 карт (первый игрок карты не сбрасывает).

Во время игры игроки не показывают карты в руке другим игрокам.

Количество карт в руке игрока не ограничено.

Игроки всегда сбрасывают карты в стопку сброса (далее «сброс») рядом с колодой животных. Игрок всегда сам решает, какие карты сбросить, а какие оставить в руке.

Если в колоде животных закончатся карты, перемешайте сброс и положите карты рубашкой вверх в центр стола – это новая колода животных.

Карты в сбросе лежат лицом вверх.

Смотреть, какие карты лежат в сбросе, можно, но при просмотре игрок не должен менять порядок карт.

Если игроку нужно взять карты из сброса, он берёт верхние карты, если в описании действия не указано иное.

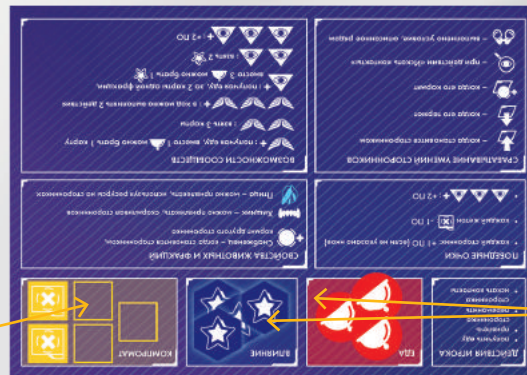
Если игроку нужно взять карты из сброса, то игрок может взять только столько, сколько там есть в этот момент. *Пример: у игрока 2 карты в руке, он привлекает Грифа из руки и по его умению должен добрать из сброса 4 карты (до 5 в руке), но в сбросе всего 2 карты, поэтому игрок добывает только 2 карты.*

7 В обучающем варианте игры пропускайте этот этап.

Если только начинаете играть с лидерами, обратите внимание на раздел «Дополнительные правила и возможности» в конце правил (стр. 17).

Раздайте каждому игроку по часовой стрелке по 2 случайных карты лидеров. Каждый игрок тайно выбирает одну из полученных карт, а вторую убирает из игры в коробку. После того как игроки выбрали себе карты лидеров, они кладут их перед собой лицом вверх.

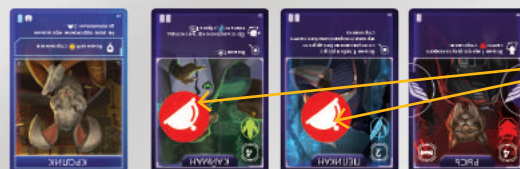
Пример игровой раскладки



Планшет игрока 2

Компромат игрока 2

Запас игрока 2



Ресурсы на сторонниках игрока 2

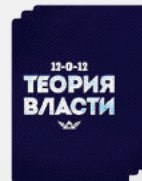
Хранилище



Лидер игрока 2

Сторонники игрока 2

Колода животных



Сброс



Сторонники игрока 1

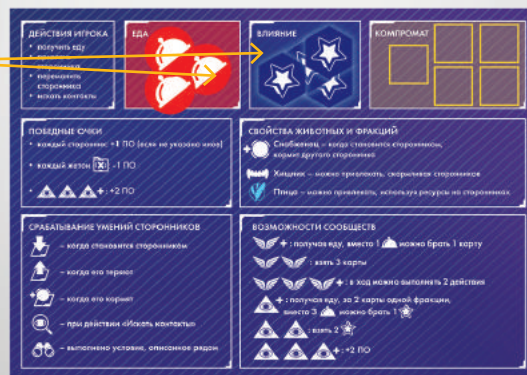
Лидер игрока 1



Собран символ сообщества

Запас игрока 1

Планшет игрока 1



ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Если текст на карте противоречит тексту правил, поступайте так, как указано на карте. Если возможно выполнить указанное на карте и в правилах одновременно, выполните оба.

ХОД ИГРЫ

Получить контроль над кораблём не просто. Грамотный управленец умеет сочетать щедрость и планирование. А для некоторых сторонники – просто расходный материал.

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с первого. В свой ход игрок выполняет **1 из 4 действий**, после чего немедленно передаёт ход следующему игроку. Игра заканчивается, когда один из игроков выполнил условия победы.

Все действия состоят из последовательно выполняемых частей. Выполняйте все части по порядку.

Обязательно нужно выполнить все части, если не написано, что какую-то часть можно пропустить.

Если при выполнении действия сработали умения сторонников (см. «Умения сторонников») игрока, он может применить их до передачи хода.

Доступные в ход игрока варианты действий:

Получить еду


- 1 Сбросьте любое количество карт из руки в сброс.
- 2 Возьмите из хранилища себе в запас по 1 жетону еды за каждую сброшенную карту. Если сбросили 2 карты одной фракции (см. раздел «Фракции»), возьмите за них 3 жетона еды вместо 2.


Пример: сбросив 1 карту фракции  и 2 карты фракции , игрок получает 4  (1 за карту фракции  и 3 за 2 карты фракции ).



Привлечь сторонника

- 1 Выберите карту животного в руке и выложите её перед собой лицом вверх.
- 2 Заплатите в хранилище из своего запаса жетоны еды и/или влияния. Их количество должно быть равно аппетиту выложенного животного. Для оплаты привлечения вы можете использовать как жетоны только одного типа, так и любые сочетания жетонов еды и влияния.
- 3 Выложенное животное становится вашим **сторонником**. Каждый сторонник перед вами приносит 1 ПО, если на его карте не указано иное.

Для карт фракции «Птицы»  в дополнение к обычным правилам привлечения действуют особые правила (см. «Птицы» в разделе «Фракции»).





Для всех животных со свойством «Хищник»  тоже есть особые правила привлечения (см. «Хищники» в разделе «Свойства карт»).

Переманить сторонника

- 1 Выберите сторонника другого игрока (лежащую перед ним карту животного).
- 2 Заплатите из своего запаса жетоны влияния в хранилище. Их количество должно быть равно сумме аппетита выбранного животного и количества любых жетонов (еды и влияния), лежащих на нём.
- 3 Заберите выбранное животное у игрока (этот игрок теряет сторонника) и положите перед собой. Это животное становится вашим сторонником. Жетоны еды и влияния, лежащие на карте забранного сторонника (если такие есть), положите себе в запас.

Переманить сторонника можно только влиянием – он уже получил нужную ему еду, когда стал сторонником другого игрока.

Искать контакты

- 1 Доберите из колоды животных карты в руку, чтобы в руке стало 5 карт. Если в руке 5 карт или больше, пропустите эту часть.
 - 2 Срабатывают умения сторонников, отмеченные значком  (см. «Умения сторонников»). Если таких нет, пропустите эту часть.
 - 3 Возьмите из хранилища и положите на свой планшет один жетон компромата .
- Каждый жетон  считается как минус одно (-1) ПО. Если у игрока уже есть 5 жетонов , пропустите эту часть.

У игрока не может быть больше 5 жетонов компромата.

Игроки ходят (выполняют по одному действию) по часовой стрелке до тех пор, пока один игрок не выполнит условия победы (см. «Условия победы»).



Когда условия победы выполнены, игра немедленно заканчивается, а выполнивший их игрок становится победителем.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В игре побеждает игрок, который первым выполнит 2 победных условия:

- 1 Наберёт 8 ПО или больше (с учётом минусов от компромата);
- 2 Соберёт сторонников, соответствующих условию победы на его карте лидера (если вы играете без лидеров, то для победы игрок должен выполнить только первое условие).

Правила подсчёта ПО:

- Каждый выложенный перед игроком сторонник приносит 1 ПО, если на карте не указано иное.
- Каждый жетон  на планшете игрока отнимает 1 ПО.
- Если игрок собрал 3 и больше символов тайного сообщества «Властители» , он получает дополнительно 2 ПО.

Победные условия должны быть выполнены одновременно.

Игрок не может победить, если наберёт нужные ПО, но его сторонники не соответствуют условию на его карте лидера, и наоборот.

Победные условия могут быть выполнены в любой момент игры, даже если шёл ход другого игрока.

КАРТЫ ЖИВОТНЫХ И ЛИДЕРОВ

Карты в игре бывают двух типов: карты животных и карты лидеров.

Карты животных

Корабль полон обитателей, каждый из которых выполняет свою задачу. Умело используя их умения и способности, можно добиться очень многого.



Карты лидеров

Некоторые пассажиры всегда проявляли большее рвение к власти, чем остальные. Уже не так важно, какое место на корабле занимали животные раньше. Внешность обманчива, «простой кролик» может оказаться расчётливым и хладнокровным манипулятором.



Далее в правилах приведены разделы с описанием фракций (стр. 11), свойств (стр. 12), умений (стр. 14) и сообществ животных (стр. 15).

Животные-лидеры – персонажи игроков. У лидера есть умение, которое помогает игроку. Ещё карта лидера определяет дополнительное условие, которое нужно выполнить для победы (помимо получения 8 ПО).


Карта лидера не приносит ПО.


Лидера нельзя переманить или сбросить – карта остаётся у игрока до конца игры.

ФРАКЦИИ

Давно известно, что животные разных видов по-разному подходят к работе. На этапе подготовки полёта для каждого вида животных определили подходящие задачи. Видовое разделение переросло во фракции, каждая из которых контролирует свою часть работы на корабле.

Обитатели корабля делятся на несколько **фракций**. Фракция обозначается специальным символом в верхнем правом углу карты животного. Она определяет направление, в котором животные смогут помочь игрокам.

 **Травоядные млекопитающие.** Отвечают на корабле за поставки и обслуживание. Помогут получить еду и привлечь новых сторонников.

 **Плотоядные млекопитающие.** Самые кровожадные обитатели корабля, ведь их готовили для охоты и боёв.

Их можно угощать другими вашими сторонниками – они это оценят (см. «Хищники» в разделе «Свойства карт»).



Рептилии. Предприимчивые и хитрые учёные из террариумного отсека. Они увеличат ваше влияние и помогут переманить сторонников других игроков.



Птицы. Администраторы, которые знают, как получить пользу практически из ничего.

Могут забирать ресурсы у других ваших сторонников самостоятельно.

Когда вы привлекаете сторонника фракции «Птицы» (см. «Привлечь сторонника»), вы можете использовать для оплаты привлечения жетоны еды и влияния с ваших карт сторонников. Жетоны платятся в хранилище.

Это правило работает в дополнение к обычному правилу привлечения сторонника. Вы можете комбинировать ресурсы для оплаты привлечения сторонника фракции «Птицы»: часть брать из вашего запаса, а часть с ваших сторонников.


СВОЙСТВА ЖИВОТНЫХ


У животных бывают полезные **свойства**, которые срабатывают, когда игрок их привлекает (см. «Привлечь сторонника»).

Они обозначаются значками в правом верхнем углу карты.

Хищники

Жестокость – почва для силы и уважения некоторых животных. Пользуясь наступившим хаосом, они не боятся перейти черту и будут рады любой возможности получить «нормальную» еду.

Если на карте животного есть значок , оно называется «хищник».

Это свойство есть у всех животных фракции «Плотоядные млекопитающие» , а также у некоторых животных других фракций (Орёл, Крокодил и др.).






«Хищником» может быть животное любой фракции.

Животных со свойством «хищник» можно привлекать обычным образом (см. «Привлечь сторонника»), а можно воспользоваться их свойством – скормить им кого-то из своих сторонников:

1. Выберите своего сторонника, аппетит которого меньше либо равен аппетиту привлекаемого хищника;
2. Сбросьте выбранного сторонника (если на нём были ресурсы, верните их в свой запас);
3. Заплатите в хранилище из своего запаса столько ресурсов (еды и/или

влияния), на сколько аппетит привлекаемого хищника больше аппетита съеденного сторонника;


4. Выложите хищника перед собой – он становится вашим сторонником. Если аппетиты хищника и съеденного сторонника равны, вам не нужно ничего платить дополнительно.

Пример: для привлечения Медведя с аппетитом 2 игрок решает скормить ему Геккона с аппетитом 1, на котором лежат 2 ресурса (1  и 1 ). Он сбрасывает Геккона, получая себе в запас 1  и 1 . Затем он кладёт в хранилище 1 , поскольку аппетит Медведя на 1 больше аппетита Геккона, после чего Медведь становится его сторонником.



Снабженцы

Работа с ресурсами хороша тем, что всегда можно найти себе дополнительную еду или улучшить условия проживания. Иметь сторонником надёжного поставщика ресурсов всегда выгодно.

Если на карте животного есть значок , оно называется «Снабженец».

Когда привлекаете сторонника со свойством «Снабженец», возьмите один жетон еды из хранилища и положите на любого другого своего сторонника – **покормите** его.

Каждый жетон любого типа на стороннике увеличивает стоимость его переманивания на 1.

В случае, если сторонник с жетонами уходит в сброс, все жетоны, которые на нём лежат, отправляются в запас владельца.

«Снабженец» не может кормить сам себя.

Покормить сторонников можно и при использовании умений (см. «Умения сторонников»). В данном случае животное может кормить себя.

УМЕНИЯ СТОРОННИКОВ

Выживание проще, если умеешь что-то, что не умеют другие. Желая приблизиться к власти, животные готовы использовать все свои навыки, чтобы на них обратили внимание.

Ваши сторонники помогают вам победить разными полезными умениями. Умения активируются в различные моменты игры, в зависимости от значка, указанного перед описанием умения:



Умение животного срабатывает, когда оно становится вашим сторонником. Неважно, привлекли вы его из руки или переманили у другого игрока. Срабатывает сразу после того, как карта выкладывается перед игроком.



Умение животного срабатывает, когда оно перестаёт быть вашим сторонником (теряете его). Для активации этого умения не имеет значения, по какой причине вы потеряли сторонника (его переманили, вы скормили его хищнику и т.д.). Срабатывает в момент, когда карта перестаёт лежать перед вами.



Умение сторонника срабатывает, когда его кормят (кладут на него любой ресурс).



Умение сторонника срабатывает, когда игрок выполняет действие «Искать контакты».



Умение сторонника срабатывает, когда наступает описанное на карточке условие.

Игрок сам решает, использовать умение своего сторонника или нет, за исключением тех, в тексте которых есть слово «обязательно». Если игрок использует умение, он должен выполнить его описание полностью.

Если несколько умений сторонников игрока должны активироваться одновременно, игрок сам выбирает порядок, в котором они будут активированы.

Срабатывающие умения иногда затрагивают умения других сторонников игрока. Если такое происходит, сначала выполняются все затронутые умения, а затем остальные.

Пример: у игрока есть сторонники Шакал, Сова, Гиена и Варан. Игрок теряет Шакала, при этом одновременно срабатывают умения Совы и Гиены. Игрок выбирает первым использовать умение Совы, чтобы покормить Варана. После этого игрок сначала использует умение Варана, а уже затем использует умение Гиены.

ТАЙНЫЕ СООБЩЕСТВА

Животных объединяют не только фракции. Появление новых союзов было лишь вопросом времени. Взаимная выгода – повод поработать вместе. Главное, чтобы об этом не было известно слишком широко, иначе каждый захочет себе «кусочек пирога».

В обучающем варианте игры не учитывайте принадлежность животных к сообществам и не собирайте их символы.

Некоторые животные принадлежат к одному из тайных **сообществ**.

Если игрок собирает один или больше символов сообщества, он немедленно получает дополнительные возможности. Их можно использовать по желанию в любой момент, пока собраны символы.

Символы складываются из двух карточек. Положите карточки рядом друг к другу, чтобы их стороны образовали полный символ. Игрок должен сложить символ сообщества, если у него есть нужные сторонники.

Пример: из трёх карточек складываются два символа сообщества «Свободные».







Если игрок лишается нужного количества собранных символов (например, его сторонника с половиной символа переманили), то он теряет и дополнительные возможности.




«Свободные»

«Больше знакомых – больше возможностей». Их сила в количестве, а статус не имеет особого значения, ведь свобода и возможности для каждого – их основная цель. Поддержка этого сообщества даст больший простор для выбора и действий.

Символ сообщества . Дополнительные возможности:


 **и больше:** выполняя действие «Получить еду», за сброшенные карты вместо любой 1  можете брать 1 карту из колоды себе в руку.




 : сразу после того, как соберёте второй символ этого сообщества, возьмите 3 карты из колоды себе в руку. Берите при сборе каждого второго символа.




   **и больше:** в свой ход можете выполнить 2 действия вместо 1.




«Властители»

«Статус управляет» – знает каждый из них. Накопление влияния и усиление своего статуса для них превыше всего. Поддержка этого сообщества усилит позиции и ускорит захват власти.

Символ сообщества . Дополнительные возможности:


 **и больше:** выполняя действие «Получить еду», можете брать 1  за 2 сброшенные карты одной фракции (вместо 3  по обычным правилам).

 : сразу после того, как соберёте второй символ этого сообщества, возьмите 2  из хранилища себе в запас. Берите при сборе каждого второго символа.

   **и больше:** немедленно получите дополнительно 2 ПО.

Выполняя действие «Получить еду», игрок сам выбирает, свойством какого сообщества воспользоваться при сбросе 2 карт одной фракции. За одну пару сброшенных карт одной фракции нельзя одновременно воспользоваться свойствами разных сообществ.

Пример:



У игрока собрано 3 символа сообщества «Свободные» () и 1 символ сообщества «Властители» ()

В свой ход игрок решает использовать действие «Получить еду».

Он сбрасывает:

2 карты фракции  – за них по свойству сообщества «Свободные» он берёт 1  и 2 карты из колоды.

2 карты фракции  – за них по свойству сообщества «Властители» он берёт 1 .


1 карту фракции  – за эту карту он берёт 1  (свойства сообществ не активируются).

После этого игрок может выполнить второе действие, так как у него есть 3 символа сообщества «Свободные».

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И ВОЗМОЖНОСТИ

Лидеры для первых игр и игр с новичками

Умения некоторых лидеров проще освоить, чем у других.


В первых играх с лидерами можете использовать только Кролика, Гадюку, Воробья и Тигра. У них есть значок . Раздавайте их случайным образом (игнорируйте обычное правило раздачи лидеров).

Ещё этих лидеров можно раздавать новичкам, если игроки с разным опытом. Так новичкам будет проще играть против опытных игроков и освоить основы игры.

Взаимодействие между игроками

Умения лидеров влияют на взаимодействие между игроками. Вы можете увеличить или уменьшить взаимодействие, если уберёте из игры часть лидеров.

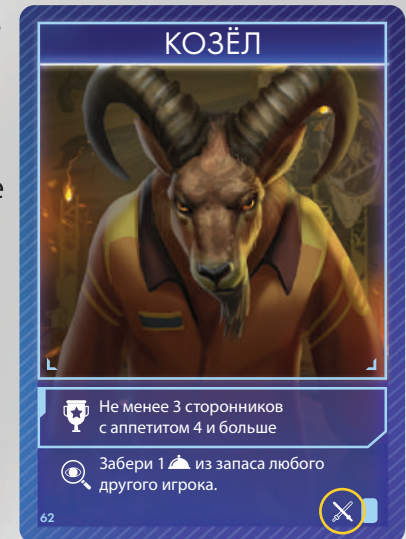
Убрав часть лидеров, остальных раздавайте случайным образом (игнорируйте обычное правило раздачи лидеров).

Если хотите больше взаимодействия, берите для игры этих лидеров: Козёл, Гадюка, Аллигатор, Ворон. У них есть значок .

И, наоборот, берите Кролика, Воробья, Мангуста или Тигра, если хотите сократить взаимодействие между игроками.

Игра без компромата

Если хотите сделать игру более быстрой, не используйте в игре жетоны компромата. Игнорируйте свойства карт или правила, которые указывают брать или сбрасывать компромат.



ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Можно ли использовать действие «Искать контакты», когда на руке уже есть 5 или более карт, чтобы воспользоваться умениями своих сторонников?

Да, можно. Компромат при этом тоже придётся взять.

Можно ли разыграть карты животных, когда такая же карта животного уже является сторонником игрока?

Да, можно. Ограничения на одинаковых сторонников нет.

Можно ли сбросить своего сторонника, чтобы использовать его умение, когда он перестанет быть вашим сторонником?

Нет, нельзя. Игрок не может сбрасывать сторонника самостоятельно. Для потери сторонника нужно, чтобы его переманили или на нём сработало умение или свойство другого животного («Хищник», умение Черепахи и т.п.).

Складываются ли умения разных сторонников между собой?

Да, складываются.

Например, у игрока есть Сова и Бегемот. При потере сторонника он покормит другого сторонника на 4 🍌: дважды по умению Совы, 1+1 🍌 по умению Бегемота.

Складываются ли умения, свойства и специальные правила фракции сторонника между собой?

Да, складываются.

Например, можно привлечь Орла, съев своего сторонника и оплатив недостающую при этом 🍌 ресурсами, лежащими на других сторонниках.

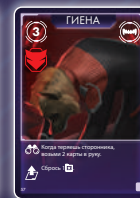
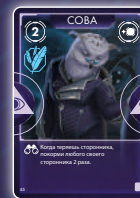


Рысь, Орёл

Участвуют ли сами карты в своих умениях, нацеленных на их фракцию?

Да, участвуют.

Например, Орёл кормит себя, если игрок выберет фракцию 🍌 для кормления. За Рысь игрок будет брать дополнительную карту, так как она относится к фракции 🍌.



Сова, Гиена

Если игрок теряет сторонника с умением, которое срабатывает при потере сторонника, то сработает ли это умение?

Нет, не сработает. Игрок сначала теряет карту (перестала быть сторонником), а уже затем применяет умения сторонников.

Например, игрок теряет Сову, но не кормит другого сторонника по умению Совы.



Кабан

Срабатывает ли умение Кабана, если его теряет игрок, у которого уже есть 5 жетонов компромата?

Умение срабатывает, но компромат игрок не берёт, т. к. у игрока не может быть больше 5 жетонов компромата.



Пингвин

Если на Пингвине 3 или больше ресурсов, его умение нужно активировать немедленно или можно дождаться следующего хода и активировать его потом?

Умение Пингвина нужно активировать немедленно, сразу после того, когда его покормили и в результате на нём 3 и более ресурсов.

Если Пингвина покормили и на нём 6 или более ресурсов, можно ли привлечь двух сторонников с аппетитом 3?

Нет, нельзя. Умение позволяет привлечь только одного сторонника после того, как Пингвин покормлен. Чтобы привлечь второго сторонника, Пингвина нужно покормить повторно.



Верблюд

Если привлечь Верблюда первым сторонником, покормит ли он себя?

Нет, не покормит, так как снабженцы не могут кормить себя.



Геккон

Если привлечь Геккона первым сторонником, возьмёт ли игрок карту?

Нет, не возьмёт. Для того чтобы получить карту за привлечение сторонника, нужно, чтобы Геккон уже был сторонником игрока, когда игрок привлекает нового 🟢 сторонника.



Бегемот

Если привлечь Слона, то работает ли умение Бегемота на кормление? Если да, то сколько еды нужно положить на Слона?

Да, работает. Когда Слон становится сторонником игрока, нужно единожды покормить его 4 🍲.

За способность Бегемота нужно положить на Слона ещё 1 🍲, так как игрок кормит Слона 1 раз.

Итого Слон получит $4+1=5$ 🍲, если становится сторонником игрока, когда у него есть Бегемот.



Хамелеон

Можно ли привлечь Хамелеона как 🟢, используя ресурсы, лежащие на сторонниках?

Да, можно, так как использование ресурсов с карт сторонников – особенность фракции 🟢.

Можно ли привлечь Хамелеона как 🟡, скормив ему одного из сторонников?

Нет, нельзя, так как съесть сторонника позволяет **свойство** карты 🟡, а не **фракция** 🟡.

Как определяется фракция Хамелеона?

Фракцию Хамелеона определяют, когда это нужно, чтобы понять, срабатывают какие-то умения или нет.

Фракцию определяет игрок, сторонником которого стал или уже является Хамелеон. Если он ещё не стал сторонником игрока, то фракцию определяет игрок, который открыл карту (в колоде или сбросе) или у которого она в руке.

Если для нескольких разных умений нужно одновременно определить фракцию Хамелеона, то фракция определяется один раз для всех умений.

Например, игрок привлекает Хамелеона из руки и говорит, что он принадлежит к фракции 🟢, чтобы получить бонус от карты Павлина. Он не может получить бонус за привлечение и от Геккона, так как может выбрать только одну фракцию.

Если потом другой игрок хочет переманить Хамелеона, он не сможет использовать умение своего Носорога, так как игрок, сторонником которого является Хамелеон, в этот раз говорит, что он фракции 🟢.



Черепаша

Умение Черепаша на обмен. Что происходит с ресурсами, которые лежат на задействованных в обмене картах?

Они остаются лежать на картах и меняют владельца вместе со сторонником.

Умение Черепаша на обмен. В каком порядке игроки используют умения полученных сторонников, если они срабатывают после обмена (например, Игуана, Дятел и пр.)?

Умение полученного сторонника использует сначала игрок, который начал обмен.

Затем умение полученного сторонника использует другой игрок.

После этого игрок, который начал обмен, продолжает ход как обычно (использует умения сторонников, если они сработали после получения сторонника, и т. д.).

Исключение: игрок, который начал обмен, использует умение полученного сторонника, чтобы забрать назад обменную карту. В таком случае другой игрок может использовать умение полученной карты до того, как отдать её.

Например, игрок получил Крокодила и его умением хочет вернуть себе Игуану, отданную взамен. Другой игрок может использовать умение Игуаны до того, как отдать её.





Версия 1.0

Авторы игры: Владимир Коршунов, Тимофей Никулин.

Автор сеттинга: Артём Чистяков.

Разработка игры: Владимир Коршунов, Тимофей Никулин, при участии Артёма Чистякова.

Иллюстратор: Мария Куравцова.

Иллюстратор комикса: Евгения Карпухина.

Текст правил: Артём Чистяков.

Вёрстка: Мария Немова.

Редактура: Константин Пономарёв.

Производство: Анна Чистякова.

Muravey Games и авторы игры выражают благодарность всем, кто помогал тестировать игру, и лично: Александру Арнаутову, Александру Ачадовскому, Александру Ерёмину, Александру Мелехову, Александру Распутину, Александру Ткачёву, Александру Чапурину, Алексею Нечипоруку, Алексею Тураеву, Андрею Зотову, Андрею Столярову, Андрею Суворову, Андрею Толстогузову, Антону Ефимову, Антону Немирову, Артёму Платонову, Богдану Хохлову, Вадиму Немцу, Вадиму Янгунаеву, Валерию Новикову, Владиславу Накрапу, Власию Ефимову, Герману Тихомирову, Дмитрию Бегуну, Егору Спирину, Екатерине Земцовой, Ивану Лашину, Игорю Ганже, Константину Домашеву, Константину Малыгину, Константину Селезнёву, Максиму Ерёмину, Максиму Никишину, Максиму Тонких, Марату Валинурову, Михаилу Балашову, Надежде Пенкрат, Наталье Ждановой, Наталье Сафроновой, Наташе Литвиновой, Никите Ермолаеву, Николаю Золотарёву, Оксане Булах, Олегу Мелешину, Олегу Раптовскому, Ольге Холодной, Полине Трояновой, Роману Гаффарову, Роману и Евгении Кацаям, Евгению Сенкевичу, Сергею Капцову, Софье Артеменко, Таше Тележкиной, Томасу Шлеккеру, Юрию Ямщикову, Яну Егорову, Delli Arieri, Loerglil Meflizh.

Все права на издание и использование изображений принадлежат ООО «Тонна Картона». Все права защищены © 2020.

*«Я не уверен, что человеческая раса проживёт
еще хотя бы тысячу лет, если не найдет
возможности вырваться в космос. Существует
множество сценариев того, как может погибнуть
все живое на маленькой планете. Но я оптимист.
Мы точно достигнем звезд.»*

Стивен Уильям Хокинг