

ДИКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ



ПРАВИЛА



ДИКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ



Каждый год местная молодёжь борется за Кубок общины — почётную награду за вклад в жизнь деревни. В этом году конкуренция нешуточная: за дело взялись вы и ваш соперник!

Жители деревни могут помочь вам деньгами, рассказать о вас друзьям или даже проводить к месту, где закопан сундук с сокровищами. Ваша цель — выиграть Кубок общины, а для этого надо заполучить голоса как можно большего количества жителей!

В ходе игры вы будете создавать предметы и благородно делиться ими с соперником. Ещё вы будете жертвовать деньги на местный бизнес. Это затратно, но приносит свои плоды: например, жители оценят, если вы поможете удержать на плаву почтовое отделение.

Помните, что соревнование дружеское, но Кубок общины получит только один из вас. Удачи!

«Дикое приключение» — соревновательная игра для двоих, в которой вы отправитесь в дорогой приключений. Берите карты из общей колоды и разыгрывайте их, тратя с трудом заработанные монеты. Разыгранные карты жителей и предметов можно использовать только несколько раз, а затем они отправляются в стопку отложенных карт.

Игра завершается вскоре после того, как заканчивается колода. Затем игроки подсчитывают победные очки за отложенные карты и ресурсы, которые они пожертвовали на здания. Побеждает игрок, набравший больше победных очков.

СОДЕРЖАНИЕ

Подготовка к игре	4
Порядок хода	6
Эффекты карт	8
Путешествия	9
Карты предметов	12
Карты зданий	12
Конец игры	14
Режимы игры	15
Памятка	16

КОМПОНЕНТЫ



1 двухстороннее поле приключений
(весенняя и осенняя стороны)



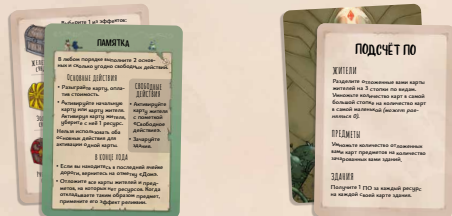
6 начальных карт
(2 гнезда, 2 кувшинки, 2 норы)



24 карты колоды академии:
15 карт жителей (по 5 каждого вида)
6 карт предметов (по 2 каждого вида)
3 карты зданий (по 1 каждого вида)



3 фигурки героев
(1 ворона, 1 лягушка, 1 кролик)



2 карты-памятки 2 карты подсчёта ПО



3 карты жителей-учеников
(по 1 каждого вида:
1 ворона, 1 лягушка, 1 кролик)



51 карта основной колоды:
27 карт жителей (по 9 каждого вида)
12 карт предметов (по 4 каждого вида)
12 карт зданий (по 4 каждого вида)



24 карты колоды писем:
15 карт жителей (по 5 каждого вида)
6 карт предметов (по 2 каждого вида)
3 карты зданий (по 1 каждого вида)



12 жетонов для поля приключений:
6 жетонов чар (по 3 пары каждого типа),
3 жетона гнёзд, 2 жетона «+5»,
1 жетон золотого сундука



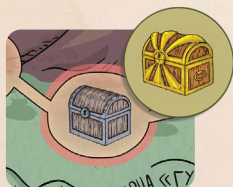
48 жетонов по 1 монете/ресурсу
12 жетонов по 5 монет/ресурсов

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1 Разложите поле приключений. Если играете впервые, разместите его весенней стороной вверх. В последующих партиях используйте любую сторону на ваш выбор. Осенняя сторона поможет разнообразить игру, но некоторые дороги на ней платные.

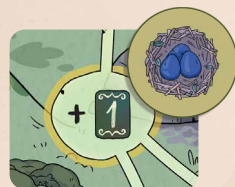
2 Разместите жетоны на поле следующим образом:



2а Золотой сундук в обведённой ячейке поля с символом железного сундука.



2б 2 жетона «+5» в обведённых ячейках поля с символом «Заработайте 3».



2в 3 жетона гнёзд в обведённых ячейках поля с символом «Возьмите 1».



2г 2 одинаковых жетона чар в любую из пустых обведённых ячеек.



2д Другую пару одинаковых жетонов чар в другую пустую обведённую ячейку.



- 3 Раздайте каждому игроку по 1 из оставшихся жетонов чар.
- 4 Выберите колоду академии или писем (для первой игры советуем выбрать колоду академии) и перемешайте её с основной, чтобы получить общую колоду. С этого момента общая колода будет называться просто колодой. Разместите колоду так, чтобы оба игрока могли до неё дотянуться. Оставьте рядом с ней место для стопки сброса. Карты отправляются в сброс лицом вверх.
- 5 Сформируйте общий запас жетонов монет/ресурсов.
- 6 Каждый игрок берёт по 5 монет из запаса.

Монеты и ресурсы представлены одними и теми же жетонами. В зоне игрока они считаются монетами, а при размещении на картах — ресурсами. Советуем переворачивать жетон стороной с числом вверх, когда он обозначает монету, и стороной с ресурсом вверх, когда он обозначает ресурс.



- 7 Каждый игрок берёт набор из 3 начальных карт: 1 гнездо, 1 кувшинку и 1 нору. Выложите начальные карты в ряд перед собой обычной (не улучшенной) стороной вверх. Оставьте сверху место для ещё 2 рядов карт.



Улучшенная сторона начальных карт отмечена символом стрелки.



- 8 Каждый игрок берёт в руку по 5 карт из колоды.
- 9 Выложите 3 карты жителей-учеников в ряд перед игроками.
- 10 Случайным образом выберите первого игрока. Начиная со второго игрока, каждый выбирает 1 карту жителя-ученика и забирает её вместе с соответствующей фигуркой героя (вороны, лягушки или кролика). Невыбранную карту жителя-ученика отправьте в сброс лицом вверх.
- 11 Каждый игрок размещает карту жителя-ученика над рядом начальных карт, затем берёт из запаса 2 ресурса и размещает их на этой карте. Количество ресурсов, которое надо выложить на карту жителя, указано в правом верхнем углу такой карты.
- 12 Каждый игрок размещает фигурку своего героя на поле на отметке «Дом».
- 13 Каждый игрок берёт двухстороннюю карту-памятку и карту подсчёта ПО (победных очков). Карту подсчёта разместите лицом вниз слева от ряда начальных карт.



ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди. В свой ход каждый из них выполняет 2 основных действия и сколько угодно доступных свободных действий. Игра завершается вскоре после того, как заканчивается колода. Игроки подсчитывают очки за карты жителей и предметов, отложенные под карту подсчёта победных очков, а также очки за ресурсы на картах зданий. Побеждает игрок, набравший больше очков.

ПОРЯДОК ХОДА

В свой ход вы обязаны выполнить 2 основных действия. Они могут быть разными или одинаковыми. Всего в игре их 2: разыграть карту и активировать карту. Помимо основных действий, вы можете выполнить сколько угодно свободных действий. Их можно совершать до основных, после них или даже между ними.

Основное действие: разыграть карту

Выберите в руке 1 карту, которую хотите разыграть, и заплатите указанную на ней стоимость в монетах (*верните необходимое количество монет из своей игровой зоны в запас*). Разыгранную карту разместите лицом вверх в соответствующем ряду: карты зданий — в ряду начальных карт, карты жителей — в среднем ряду, карты предметов — в верхнем.

При розыгрыше карты предмета или карты жителя разместите на ней столько ресурсов, сколько указано в правом верхнем углу карты.

Стоимость
розыгрыша



Количество
ресурсов

Карты предметов

Карты жителей



Карты
зданий

Основное действие: активировать карту

Выберите 1 любую начальную карту или карту жителя в своей игровой зоне и активируйте её.

- С помощью этого действия нельзя активировать карту предмета или здания.
- Одну и ту же карту нельзя активировать основным действием дважды за ход.

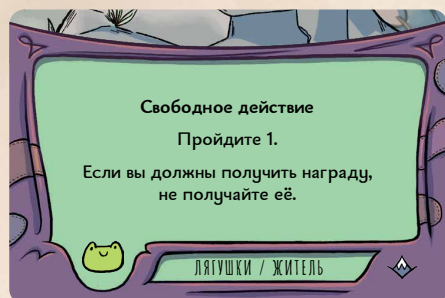
Активируя начальные карты, вы ничего не тратите. Однако, чтобы активировать карту жителя, уберите с неё 1 ресурс (*верните в запас*). Если на карте жителя нет ресурсов, её нельзя активировать за счёт основного действия.

Примените эффекты активированной карты в том порядке, в котором они указаны. Подробно все эффекты описаны на с. 8. Вы обязаны применить все эффекты активированной карты, насколько это возможно.

- Если на карте есть пометка «Свободное действие», вы не можете активировать её основным действием.
- В игре есть и другие способы активации карт. Если карта активируется не действием, её эффекты применяются по основным правилам, но ресурс с карты не убирается. Другие способы активации позволяют снова активировать карту, которую вы уже активировали основным действием, и даже карту, на которой нет ресурсов.

Свободное действие: активация карты с пометкой «Свободное действие»

Выберите в своей игровой зоне 1 карту жителя с пометкой «Свободное действие», уберите с неё 1 ресурс (верните в запас), а затем активируйте эту карту: примените её эффекты в том порядке, в котором они указаны.



- В свой ход можно выполнить сколько угодно свободных действий, но нельзя активировать одну и ту же карту свободным действием дважды за ход. Если вы активировали карту свободным действием, слегка поверните её, а в конце хода верните в исходное положение.
- В игре есть и другие способы активации карт. Они позволяют активировать карту, не убирая ресурс, даже если она уже была активирована основным действием, свободным действием или на ней нет ресурсов.

Свободное действие: размещение жетона чар

Это действие можно выполнить, если у вас есть жетон чар, который ещё не размещён на карте здания.

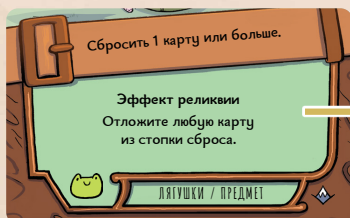
Разместите 1 жетон чар на карте здания. Это здание теперь зачаровано (подробнее на с. 13).

Конец хода

Если ваш герой в текущем ходе оказался в последней ячейке дороги, верните его на отметку «Дом».

Отложите все карты жителей и предметов, на которых нет ресурсов, по одной за раз, выполняя для каждой карты последовательно три шага:

1. Выберите 1 карту жителя или предмета, на которой нет ресурсов.
2. Если это карта предмета, примените её эффект реликвии.
3. Отложите карту лицом вниз под карту подсчёта ПО.



Эффект реликвии

По окончании хода в вашей игровой зоне не должно остаться карт жителей и предметов без ресурсов.

Иногда важно правильно выбрать порядок, в котором вы откладываете карты. Например, отложив карту «СOLIDНЫЙ КАПИТАЛ» и применив её эффект реликвии, вы сможете добавить 1 ресурс на 1 карту жителя без ресурса. Если вы сделаете это, то в текущем ходе вы не сможете отложить карту, на которую добавите ресурс.



ЭФФЕКТЫ КАРТ

Эффекты карт обязательно применять по максимуму. Если не можете применить эффект в полном объёме, примените его насколько возможно и переходите к следующему.

За применение некоторых эффектов надо платить. Если вы можете заплатить, то вы обязаны это сделать. Но если вы не можете заплатить за применение эффекта, не применяйте его.

Карту можно активировать, даже если вы не можете заплатить за применение её эффектов. В этом случае просто уберите с неё 1 ресурс.

Заработайте X Получите X монет из запаса и положите в свою игровую зону.

Заплатите X Верните X монет в запас.

Возьмите X Возьмите в руку X карт с верха колоды (если не указано иное).

Отложите Положите указанную карту лицом вниз под карту подсчёта ПО.

Отложенные карты просматривать нельзя.

Сбросьте X Положите X карт в стопку сброса в любом порядке.

Просматривать сброс можно в любой момент, но нельзя менять порядок карт в стопке.

Пройдите X Переместите своего героя на X ячеек на поле приключений.

Пожертвуйте X Разместите на карте здания X или меньше монет из своей игровой зоны. Они станут ресурсами, которые в конце игры принесут вам ПО.

Просмотрите X Просмотрите X карт с верха колоды, не показывая сопернику. Примените к ним эффекты после двоеточия (возьмите, отложите, сбросьте и т. д.) в указанном порядке. Если останутся карты, к которым вы не применили эффекты, верните их на верх колоды в любом порядке.

Например, эффект «Просмотрите 4: возьмите 2, сбросьте 1» применяется так: просмотрите 4 верхние карты колоды, 2 из них возьмите в руку, 1 сбросьте, а ещё 1 верните на верх колоды.

Если в колоде осталось меньше карт, чем надо просмотреть, просмотрите столько, сколько есть, и примените столько эффектов после двоеточия, сколько возможно.

Например, если вы должны применить эффект «Просмотрите 4: возьмите 2, сбросьте 1», а в колоде осталось 3 карты, то возьмите 2, сбросьте 1 и ничего не возвращайте в колоду.

ПУТЕШЕСТВИЯ

Эффект «Пройдите X» позволяет перемещать героя по полю приключений и получать награды. Оба героя могут находиться в одной ячейке поля.

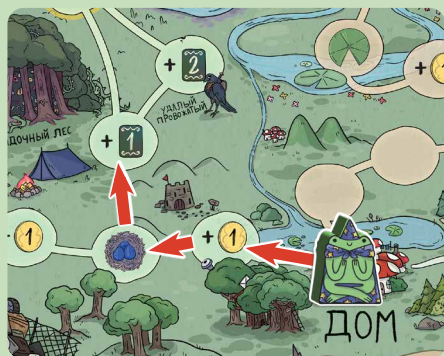
Применяя эффект «Пройдите X», переместите своего героя на X ячеек или меньше, но не менее 1 ячейки, если это возможно.

При первом перемещении с отметки «Дом» вы можете выбрать, по какой дороге пойти. Перемещаться можно только вперёд, то есть каждая следующая ячейка должна быть дальше от отметки «Дом», чем предыдущая. Если в ходе перемещения вы оказались на развилке, выберите 1 из доступных дорог.

Например, применив эффект «Пройдите 3», вы решаете пойти налево к Загадочному лесу. Вы могли бы переместиться на 1 ячейку и остановиться, но вы решаете идти дальше.

После второй ячейки вас ждёт развилка. Вы снова могли бы остановиться, но вы перемещаетесь ещё на 1 ячейку вверх.

Вы прошли 3 ячейки, а значит, перемещение закончено. При следующем перемещении вам снова нужно будет выбрать одну из дорог.



На осенней стороне поля некоторые дороги платные. Чтобы переместиться по такой дороге, заплатите указанное количество монет или сбросьте указанное количество карт из руки и только после этого перемещайтесь. Вы не можете переместиться по такой дороге, если не можете заплатить.

Например, чтобы переместиться по правой дороге к ячейке с железным сундуком, надо заплатить 1 монету.



Применяя эффект «Пройдите X», вы обязаны переместиться хотя бы на 1 ячейку, если это возможно. Перемещение невозможно только в следующих случаях:

- Вы находитесь в последней ячейке дороги.
- Вы находитесь на развилке, все дороги платные, а вы не можете заплатить.

Например, вы применяете эффект «Пройдите 3», но у вас нет ни монет, ни карт в руке. Значит, вы не сможете переместиться.



Получение наград

После перемещения получите награду ячейки, в которой ваш герой окончил движение.

Если вы не перемещались, вы не получаете награду ячейки, в которой остались.

Возможные награды описаны ниже:



Заработайте указанное количество монет из запаса.



Возьмите указанное количество карт из колоды.



Либо активируйте начальную карту норы, либо переверните её улучшенной стороной вверх.



Либо активируйте начальную карту кувшинки, либо переверните её улучшенной стороной вверх.



Либо активируйте начальную карту гнезда, либо переверните её улучшенной стороной вверх.



Откройте железный сундук

Выберите 1 из эффектов:

- Отложите 1 карту из руки.
- Добавьте 1 ресурс на любую свою карту жителя.
- Просмотрите 3: возьмите 1, сбросьте 2.



Откройте золотой сундук

Выберите 1 из эффектов:

- Отложите 2 карты из руки.
- Активируйте любую свою карту жителя.
- Просмотрите 5: возьмите 2, сбросьте 3.



Откройте рубиновый сундук

Выберите 1 из эффектов:

- Отложите 3 карты из руки.
- Выберите 2 любые карты из сброса. Отложите 1, а другую разыграйте без оплаты стоимости.
- Просмотрите 5: отложите 1, возьмите 2, сбросьте 2.

Если награда ячейки позволяет заработать монеты, взять карты или открыть сундук, считайте её эффектом «Заработайте», «Возьмите» или «Откройте» соответственно. То есть, получая такие награды, вы можете выполнить условие карты предмета или карты здания (подробнее на с. 12).

Получение жетонов

Если вы заканчиваете перемещение в ячейке с жетонами чар, заберите 1 жетон и разместите в своей игровой зоне. Его можно использовать, чтобы зачаровать здание (подробнее на с. 13).

У вас может быть только 1 жетон чар каждого типа. Если вы оставались в ячейке с жетоном чар, который вы уже получали, то не забирайте такой жетон с поля.

Если вы заканчиваете перемещение в ячейке с жетоном любого другого типа, получите изображённую на жетоне награду, а затем уберите его с поля в коробку. В текущей игре он больше не используется.

Если вы заканчиваете перемещение в последней ячейке дороги с сундуком (такая ячейка отмечена символом гриба), в конце своего хода верните героя на отметку «Дом».



Подробный пример перемещения

В свой ход вы в качестве основного действия активируете карту «Лягушонок-чародей». Для этого вы убираете с неё 1 ресурс и применяете эффект «Пройдите 3», за счёт которого можете переместиться на 1–3 ячейки.

Переместившись на 2 ячейки, вы оказываетесь на развилке. Чтобы переместиться дальше, надо выбрать дорогу.

Дорога налево приносит 3 монеты, но по эффекту «Лягушонка-чародея» вы вместо этого возьмёте 3 карты.

Дорога направо приносит 2 монеты, но по эффекту «Лягушонка-чародея» вы вместо этого возьмёте 2 карты.

Вы решаете пойти налево и взять 3 карты.

Вы хотите переместиться дальше, но не можете повторно активировать карту «Лягушонка-чародея» 2-м основным действием. Поэтому вы решаете активировать карту «Могучий Джо». У неё тоже есть эффект «Пройдите 3», но нет эффекта, влияющего на награду. Вы убираете 1 ресурс с этой карты и вновь приступаете к перемещению.

На этот раз вы решаете пройти только 2 ячейки из 3 и заканчиваете перемещение в ячейке с золотым сундуком.

Из доступных эффектов вы выбираете тот, который позволяет активировать 1 карту жителя.

По этому эффекту вы можете повторно активировать карту «Лягушонка-чародея», ведь вы делаете это не за счёт основного действия. Активация карты с помощью такого эффекта не требует ресурса (на карте остаётся 1 ресурс).

Дальше вы могли бы переместиться на 2 ячейки, чтобы получить жетон чар, но у вас уже есть жетон чар этого типа, поэтому забрать его вы не сможете. Поэтому вы решаете переместиться на все 3 ячейки.

В награду вы должны заработать 3 монеты, но эффект карты «Лягушонок-чародей» изменяет её: вместо монет вы берёте 3 карты.



КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ

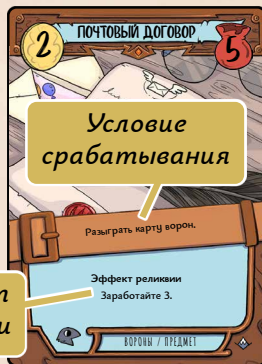
Карты предметов разыгрываются из руки в верхний ряд вашей игровой зоны. Их нельзя активировать, но у каждой карты предмета есть условие срабатывания, которое указано на ремне в центре карты.

Когда любой игрок выполняет условие срабатывания карты предмета, он убирает с неё 1 ресурс (если это возможно) и получает его в качестве монеты.

Например, у вас есть предмет «Почтовый договор». Ваш соперник разыгрывает карту ворон и выполняет условие срабатывания предмета. Он забирает 1 ресурс с карты «Почтовый договор» в свою игровую зону и переворачивает его на сторону монеты.

В конце вашего хода, если в вашей игровой зоне есть карты предметов, на которых нет ресурсов, примените их эффекты реликвии в любом порядке, а затем отложите эти карты предметов.

Если вы откладываете карту предмета другим способом (например, с помощью эффекта «Отложите карту предмета из руки» или эффекта «Посмотрите X»), её эффект реликвии не применяется.



Эффект реликвии

Если вы разыгрываете карту предмета с условием «Разыграйте карту предмета», она не выполняет собственное условие срабатывания.

КАРТЫ ЗДАНИЙ

Карты зданий разыгрываются из руки в нижний ряд вашей игровой зоны, справа от начальных карт. Их нельзя активировать, но у каждой карты есть условие срабатывания. Когда владелец карты выполняет его, он немедленно применяет эффект карты.

Например, эффект карты «Телеграф» применяется каждый раз, когда её владелец активирует карту гнезда.

Карты зданий могут иметь собственный эффект (например, «Возьмите 2») или влиять на другие эффекты.

Если вы разыгрываете карту здания с условием «Разыграйте карту здания», она не выполняет собственное условие срабатывания.

Применение эффекта карты здания прерывает ваше текущее действие или другой эффект. Применив эффект здания, продолжите розыгрыш действия или другого эффекта.

Например, вы применяете эффект «Пройдите X» и сбрасываете 1 карту, чтобы переместиться по платной дороге в ячейку с наградой в 5 монет.

При этом у вас разыграно здание «Барахолка». Поскольку вы сбросили карту предмета, вы выполняете её условие: эффект этого здания прерывает ваше перемещение и позволяет разыграть сброшенную карту предмета. Заплатить за розыгрыш можно только теми монетами, которые у вас уже есть, так как награду в 5 монет за окончание перемещения вы ещё не получили.



Эффект



Пожертвовать

На многих картах зданий есть эффект «Пожертвуйте X». Для этого следует разместить на карте здания X монет или меньше из своей игровой зоны. Они превращаются в ресурсы и приносят ПО в конце игры.

Не убирайте ресурсы с карты здания, когда применяете её эффект (в отличие от активации карт предметов).

Зачаровать здание

Зачаровать здание — это свободное действие, которое можно выполнить, если у вас есть жетон чар, который ещё не размещён на карте здания. Чтобы зачаровать здание, разместите жетон чар в левом нижнем углу карты здания. Каждое здание можно зачаровать только 1 раз. Размещённые на картах жетоны чар нельзя убрать или переместить.

Эффекты чар бывают 2 типов, обозначенных на карте разными символами.



Немедленно примените одноразовый эффект чар.



Добавьте эффект чар к обычному эффекту здания.

Эффект чар

Ячейка для жетона чар



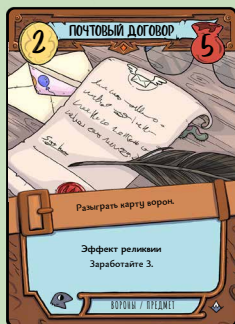
Одновременные эффекты

Если одновременно нужно применить эффекты нескольких карт зданий и/или предметов, очерёдность определяет игрок, выполнивший условие срабатывания эффекта.

Например, вы применяете эффект «Пройдите 3» и, перемещаясь по платной дороге, сбрасываете 1 карту. Вы сбрасываете из руки предмет «Цепной кнут» и выполняете условия вашего здания «Барахолка» и предмета соперника «Урна».

Вы выбираете, в какой последовательности применить эффекты этих карт. Вы решаете сначала получить 1 монету с карты предмета соперника. Теперь у вас 4 монеты. Затем вы тратите их, чтобы разыграть сброшенный предмет «Цепной кнут» по эффекту здания «Барахолка».

Это, в свою очередь, позволяет вам использовать предмет «Почтовый договор»: вы получаете 1 монету с карты этого предмета. По эффекту чар карты «Барахолка» вы жертвуете эту монету на своё здание.



КОНЕЦ ИГРЫ

Если колода закончилась, игрок, в чей ход это произошло, завершает свой ход, затем каждый игрок делает ещё по 1 последнему ходу. Если игрок, который ходит последним, убирает последний ресурс с карты предмета соперника, тот откладывает такую карту, но не применяет эффект реликвии.

Затем игроки сбрасывают все карты из руки. Поскольку игра уже закончена, это не приводит к сбрасыванию эффектов.

Затем подсчитайте ПО каждого игрока.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА ЖИТЕЛЕЙ

Разделите отложенные вами карты жителей на 3 стопки по видам: вороны, лягушки и кролики. Умножьте количество карт в самой большой стопке на количество карт в самой маленькой.

Если у вас нет ни 1 карты одного из видов, то вы получаете 0 ПО за жителей (количество карт в самой маленькой вашей стопке равно 0).

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА ЗДАНИЯ

Каждый ресурс на ваших картах зданий приносит 1 ПО.

Отложенные карты зданий и карты зданий без ресурсов не приносят ПО.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА ПРЕДМЕТЫ

Умножьте количество отложенных вами карт предметов на количество зачарованных вами зданий.

Побеждает игрок, набравший больше победных очков!

В случае ничьей считается, что победили оба игрока. Но, если вы всё же хотите разрешить ничью, побеждает игрок, у которого осталось больше монет. Если монет поровну, побеждает игрок, который получил больше ПО за жителей. Если всё равно ничья, Кубок общины присуждается обоим игрокам.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ПО

В конце игры у вас 14 отложенных карт жителей: 5 кроликов, 3 лягушки и 6 ворон. Вы получаете 18 ПО (3×6).

У вас 2 здания, на которых в сумме 8 ресурсов. Вы получаете 8 ПО.

У вас 7 отложенных предметов и 2 зачарованных здания. Вы получаете 14 ПО (7×2).

У вас есть ещё 1 жетон чар, но он не размещён на карте здания, поэтому не приносит ПО.

Ваш итоговый результат равен 40: $18 + 8 + 14$.



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

- Количество карт в руке и в вашей игровой зоне не ограничено.
- Игроки могут в любой момент просматривать стопку сброса, но не могут менять порядок карт в ней.
- Количество монет/ресурсов в игре не ограничено количеством жетонов. Если жетоны закончились, найдите им замену.
- Если игрок в свой ход не заметил, что выполнил условие предмета или здания, либо забыл использовать эффект реликвии или зачарованного здания, дайте ему возможность применить такой эффект, если игровая ситуация ещё не поменялась.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

Короткая память

Если вы не хотите запоминать отложенные карты, можете договориться откладывать их лицом вверх. Каждый игрок может в любой момент просматривать свои отложенные карты.

Ещё больше геройства

Перемешайте все 3 колоды: основную, академии и писем. В ходе подготовки раздайте игрокам по 8 карт вместо 5, а после выбора карты жителя-ученика сбросьте по 3 карты из руки. Советуем использовать эти правила, только когда вы сыграете несколько партий по обычным правилам и познакомитесь со всеми картами в игре.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Иэн Эверетт

Художник: Пенни Джо Эверетт

Разработчик: Хент ван Имхофф

Арт-директор: Уота

Графический дизайнер: Дэн Мэй, Зиния Редо

Редактура правил: Пол Гроган (Gaming Rules!) и Брайан Тухи

Вёрстка правил: Зиния Редо

Дизайн коробки: Дэниел Каннингем

Игру тестировали: Висенте Ридаура Харви, Джонни Галл, Томас Свитленд-Мичи, R4bb1t, Рикардо Гонсалвеш, Газ Робинсон, Дин Линч, Билл Грофиндл Василиадис, Полина Деруино, Йоргос Энглезос, Хавьер Родригес (Mishi), Кенни Гудман, Джон-Роберт Ангус (Medic), Даррен Мейли, Тантар, Менелаос Видакис, Уильям Колли, Марко Рис-Хил, Тони Шек

Особая благодарность: Дэйву Тейлору, Руариду Кейру Эллери

Русскоязычное издание
подготовлено GaGa Games

Переводчик: Диана Гончарик

Корректор: Вероника Артёмова

Редактор: Евгения Орлова

Дизайнеры-верстальщики: Максим Будник
и Диана Милюта

Руководитель проекта: Полина Коптева

Руководитель редакции: Валерия Горбачёва

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2025 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



ПАМЯТКА

В свой ход в любом порядке выполните 2 основных действия и сколько угодно свободных. Нельзя использовать оба основных действия для активации одной и той же карты.

Основные действия	Разыграйте карту, оплатив стоимость. Активируйте начальную карту или карту жителя. Если активировали карту жителя, уберите с неё 1 ресурс.
Свободные действия	Активируйте карту жителя с пометкой «Свободное действие». Зачаруйте здание.
В свой ход	Выполните условие карты предмета любого игрока, чтобы забрать с карты 1 ресурс в качестве монеты. Выполните условие своей карты здания, чтобы применить её эффект <i>(не убирайте с неё ресурс)</i> .
В конце хода	Если вы находитесь в последней ячейке дороги, вернитесь на отметку «Дом». Отложите карты жителей и предметов, на которых нет ресурсов. Если откладываете таким образом предмет, примените его эффект реликвии.

ЭФФЕКТЫ

Заработайте X	Получите X монет из запаса.
Возьмите X	Возьмите в руку X карт с верха колоды <i>(если не указано иное)</i> .
Отложите	Положите указанную карту лицом вниз под карту подсчёта ПО.
Сбросьте X	Положите X карт в стопку сброса в любом порядке.
Пройдите X	Переместите своего героя на X ячеек на поле приключений.
Пожертвуйте X	Разместите на карте здания X или меньше монет из своей игровой зоны.
Просмотрите X	Просмотрите X карт с верха колоды, не показывая сопернику. Примените к ним эффекты после двоеочия. Если после этого останутся карты, верните их на верх колоды в любом порядке.

ПОДСЧЁТ ПО

Жители	Умножьте количество отложенных вами карт в самой большой стопке на количество карт в самой маленькой.
Здания	Каждый ресурс на ваших картах зданий приносит 1 ПО.
Предметы	Умножьте количество отложенных вами карт предметов на количество зачарованных вами зданий.

