

The background is a painterly illustration of a winter landscape. It features rolling hills and mountains covered in snow. The sky is a mix of soft blues and whites, suggesting a misty or overcast day. In the upper right, a small, dark-roofed cabin or house is nestled on a hillside. The overall style is soft and atmospheric, with visible brushstrokes and a cool color palette dominated by blues, whites, and muted earth tones.

Зверем Морозный край

Правила игры

ВСТУПЛЕНИЕ

За ослепительно-белыми вершинами Острых хребтов к югу от долины Эверделла простирается Морозный край. Погода здесь не сахар, зато жители очень дружные, а от пейзажей захватывает дух!

В этих снежных местах обитают по-настоящему крупные существа, которые отлично ладят с жителями Морозного края. Стоит лишь зажечь маяк на горе — и кто-то из этих могучих гигантов обязательно придёт на помощь. И это здорово облегчает выживание в здешних непростых условиях.

Ваша задача — основать город в этих холодных землях, развивать и расширять его. Вам предстоит убирать снег, поддерживать огонь в очагах, не давая жителям замёрзнуть, и выполнять важные поручения гильдии следопытов.

Зажигайте факелы и кутайтесь в плащи. Зимняя стужа уже на подходе! Отправляйтесь к маяку, призовите на помощь крупных существ и покорите прекрасный, но суровый Морозный край!



ОГЛАВЛЕНИЕ

Состав игры	3
Термины и символы	4
Об игре	5
Подготовка к игре	6
Ход игры	8
Как разместить работника	8
Работник-следопыт	10
Как разыграть карту	11
Как подготовиться к сезону	14
Снег	15
Конец игры	16
Одиночная игра	17
Создатели игры	23
Основные отличия «Морозного края» от «Эверделла»	24

Снегоуборочная песня

*Собираем, запасаем,
Кашу дружно улетаем,
Потому что понимаем:
Очень скоро заметёт!*

*Снег кружится, снег идёт!
Всё вокруг чего-то ждёт!
Торос скоро заметёт!*

*Укрываем плотно всходы,
Рудим на дрова колоды,
Прочищаем дымоходы,
Ведь уже вовсю метёт!*

*Снег кружится, снег идёт!
Всё вокруг чего-то ждёт!
Посмотри — вовсю метёт!*

*Вот наш факел, вот лопата,
В ожидании гиганта
Чистим снег мохнатой лапой,
А не то нас заметёт!*

*Снег кружится, снег идёт!
Всё вокруг чего-то ждёт!
Вьюга большие не метёт!*

СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле



Правила игры



Трёхмерная гора



Плоская гора



4 маяка



123 карты существ и сооружений (основная колода)



27 карт крупных существ



28 карт заданий низин



14 карт заданий вершин



24 карты снегопадов



1 жетон уборки снега



1 жетон происков зимы



24 фишки работников (6 красных панд, 6 пингвинов, 6 соколов и 6 зайцев)



4 фишки снегоступов



10 дымоходов



56 жетонов снега



36 жетонов огня



Жетоны ресурсов (25 поленьев, 25 мха, 25 меди и 25 желедей)



46 жетонов ПО Номиналом 1 и 5

Количество ресурсов, а также жетонов огня, снега и ПО не ограничено входящими в состав игры компонентами. Если они у вас закончились, используйте любую подходящую замену.

Компоненты одиночной игры



8 карт местности



20 карт разбоя



10 жетонов Лапса



4 карты-памятки, включая карту тактики

ТЕРМИНЫ И СИМВОЛЫ

Получите — возьмите указанные ресурсы или жетоны победных очков (ПО) из общего запаса.

Заплатите — переместите указанные ресурсы из личного запаса в общий.

Возьмите карту — возьмите на руку карту с верха основной колоды (если не сказано иное). Символ карты без какого-либо текста тоже предписывает взять карту из основной колоды.



Сбросьте — положите 1 любую карту с руки (или указанное количество) в стопку сброса лицевой стороной вниз.

Примените карту — примените свойство указанной карты.



Жетон ПО



ПО в конце игры



Карта



Задание вершин



Задание низин



Любое задание
(низин или вершин)



Полено



Мох



Медь



Жёлудь



Любой ресурс

(полено, мох, медь или жёлудь)



Огонь



Снег



Дымоход



Маяк



Ваш сосед слева



Крупное существо



Уникальная карта. В вашем городе может быть только 1 копия каждой уникальной карты.



Обычная карта. В вашем городе может быть сколько угодно одинаковых обычных карт.

Если не сказано иное, то, когда речь идёт о «карте», подразумевается карта из основной колоды. Остальные типы карт (задания, крупные существа, местность, разбой, тактика, карты-памятки) всегда упоминаются полностью.

ОБ ИГРЕ

В этой игре вы отправляете работников в локации на поле, картах и горе, чтобы применять полезные эффекты и получать ресурсы для розыгрыша карт. Розыгрываемые карты вы выкладываете перед собой, постепенно создавая и заселяя собственный город. В свой ход вы выполняете одно из трёх действий:

- размещаете работника;
- разыгрываете карту;
- готовитесь к новому сезону.

Вы можете **разместить работника** в ячейке любой локации игрового поля и красной карты локации, выложенной в каком-либо городе. Большинство ячеек локаций может занять только 1 работник. Разместив работника, вы немедленно получаете указанные ресурсы и карты или применяете эффект локации.

Чтобы **разыграть карту**, надо заплатить указанные на ней ресурсы. Если это карта существа, то в качестве оплаты можно потратить доступный вам дымоход. Разыграть карту можно либо с руки, либо из долины — области на игровом поле с лежащими лицевой стороной вверх картами.

Подготовиться к сезону можно только после размещения всех своих работников. Делая это, вы (и только вы) возвращаете всех ваших работников в личный запас, получаете новых работников и применяете эффект следующего сезона, что вызывает снегопад и другие последствия.

Если идёт последний сезон и вы больше не можете (или не хотите) выполнять действия, партия для вас заканчивается. Когда все завершат партию, определяется победитель — тот, кто набрал больше ПО.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Разместите игровое поле в центре стола. У его верхнего края расположите гору. (Если у вас мало места, используйте не трёхмерную гору, а плоскую. И то и другое мы будем называть просто горой.)
- 2 Разложите ресурсы рядом со связанными с ними локациями игрового поля. Разделите жетоны ПО на стопки и поместите их рядом с полем.
- 3 Положите жетоны огня неподалёку от локации «Горячие источники».
- 4 Положите жетоны снега на вершину горы.
- 5 Если вы используете трёхмерную гору, поместите на неё маяки в зависимости от числа игроков. Если вы используете плоскую гору, то маяки вам не нужны — они уже изображены на горе.
- 6 Перемешайте колоду заданий вершин , возьмите из неё количество карт, на 1 большее числа игроков, и выложите их лицевой стороной вверх вдоль края игрового поля напротив локации «Гильдия». Верните остаток колоды в коробку. Перемешайте колоду заданий низин  и положите её лицевой стороной вниз рядом с «Гильдией».
- 7 Перемешайте колоду крупных существ и положите её лицевой стороной вниз слева от горы. Поместите из неё 4 карты лицевой стороной вверх в предназначенные для них ячейки горы.
- 8 Перемешайте основную колоду, поместите её лицевой стороной вниз на игровое поле слева от долины и выложите из неё 8 карт в долину лицевой стороной вверх. Если вы открыли несколько копий одной карты, кладите их стопкой в одну ячейку. Продолжайте выкладывать карты, пока не заполните все 8 ячеек долины.
- 9 В процессе игры вы будете класть сбрасываемые карты справа от долины лицевой стороной **вниз**. Пока в сбросе нет карт.
- 10 Разместите на игровом поле жетон происков зимы стороной с 1 огнём вверх.
- 11 Подготовьте колоду снегопадов. Если игроков 3 или меньше, уберите из неё карты с пометкой «4И» вниз. Если игроков 2 или меньше, также уберите карты с пометкой «3И». Перемешайте оставшуюся колоду снегопадов и поместите её лицевой стороной вниз справа от жетона происков зимы.
- 12 Выберите, какой стороной вверх разместить жетон уборки снега (см. с. 16). Вы не сможете изменить этот выбор в процессе игры!
- 13 Каждый игрок выбирает тип работников и берёт себе 2 из них. Одного из этих работников каждый игрок ставит на фишку снегоступов, тем самым назначая его следопытом (см. с. 10). Поместите оставшихся работников сверху от игрового поля: по 1 выше осени, по 1 выше зимы и по 2 выше весны.
- 14 Выше весны и зимы также положите по 1 дымоходу на игрока. В начале партии у игроков нет дымоходов.
- 15 Каждый игрок получает 1 жетон огня (из лежащих возле игрового поля).
- 16 Затем каждый игрок берёт 2 карты заданий низин , тайно выбирает из них одну, а вторую кладёт под низ колоды.
- 17 Самый хладнокровный участник становится первым игроком. Он берёт на руку 5 карт из основной колоды, второй — 6 карт, третий — 7 карт, четвёртый — 8 карт. Не показывайте карты на руке другим. Если вам не нравятся взятые карты, вы можете сбросить все их и набрать новые. Это можно сделать только 1 раз и только при подготовке к игре.

Пример подготовки для 2 игроков



Начальные компоненты 1-го игрока



Начальные компоненты 2-го игрока



ХОД ИГРЫ

В свой ход вы выполняете одно из трёх действий:

- размещаете работника;
- разыгрываете карту;
- готовитесь к новому сезону.

Также, когда вы размещаете работника или разыгрываете карту, вы можете дополнительно убрать 1 снег из вашего города. Это можно сделать в любой момент вашего хода. Подробнее см. на с. 15.

Как разместить работника

Поместите 1 своего доступного работника в ячейку с символом лапы в любой локации игрового поля или на красной карте в вашем или чужом городе, если эту ячейку можно занять. Затем немедленно получите изображённое или примените указанный эффект.

Одиночные локации



Здесь может находиться только один работник. Исключение: следопыты (см. с. 10).

Общие локации



Здесь может находиться любое количество работников любых цветов. Исключение: «Гильдия» (см. с. 9).

Плата огнём



Для посещения некоторых локаций нужно заплатить огонь, как указано слева от их ячеек.

Основные локации

В нижней части игрового поля расположены 4 одиночные локации. Размещая в них работников, вы получаете указанные ресурсы и карты.



Горячие источники

Размещая работника в этой общей локации, вы получаете 2 огня и 2 карты из основной колоды.



Кузница

Вы можете сбросить 3 карты или меньше, чтобы получить 1 любой ресурс за каждую сброшенную карту. В этой локации 1 одиночная и 1 общая ячейки, но для посещения общей надо заплатить 1 огонь.



Маяк

Маяк позволяет подать сигнал крупным существам с гор о том, что вам нужна помощь. Все маяки — одинаково действующие одиночные локации, но их количество зависит от числа игроков (см. с. 7). Чтобы разместить работника на маяке, надо заплатить 1 огонь. После этого выберите любую из 4 карт крупных существ, лежащих лицевой стороной вверх, примените её свойство и получите жетоны ПО её ячейки (если есть). Затем сбросьте эту карту, сдвиньте все находившиеся слева от неё карты (если есть) на 1 ячейку вправо, чтобы заполнить пустоту, и добавьте в крайнюю левую ячейку карту нового крупного существа из колоды лицевой стороной вверх.



Карты локаций

Работника можно разместить в одиночной локации любой красной карты локации в вашем городе, чтобы применить её свойство.

Также на некоторых картах локаций существ есть **гостевые локации** (в правом верхнем углу текстовой части карты). Это одиночные локации,



которые может посетить любой ваш **соперник**, если они ещё не заняты. Когда соперник посещает вашу гостевую локацию, **вы получаете жетон с 1 ПО из общего запаса**.

Следовательно, карту с гостевой локацией может занять и её владелец, и его соперник. Однако соперник не может занять основную локацию карты, а владелец — гостевую. **Следопыты не могут посещать уже занятые локации на картах локаций**.

Гильдия

Гильдией управляют бдительные следопыты Морозного края. Разместив работника в этой локации, вы **можете** выполнить 1 задание, требования которого соблюдаете. Это может быть задание вершин,



лежащее рядом с игровым полем лицевой стороной вверх, **или** задание низин из вашего личного запаса. Поместите карту выполненного задания лицевой стороной вверх рядом со своим городом.

После того как вы выполнили задание (или решили его не выполнять), возьмите 2 верхние карты из колоды заданий **низин**. Оставьте одну из них в личном запасе, а другую верните под низ колоды. Нельзя выполнить только что полученное задание в том же действии.

В этой локации есть несколько одиночных ячеек, количество которых зависит от числа игроков, и 1 общая ячейка, требующая заплатить 1 огонь. В гильдии одновременно может находиться **не больше 2 работников каждого игрока** (среди всех одиночных и общей ячеек).

Выполненные задания приносят указанные на них ПО в конце игры. Невыполненные задания ничего не приносят.

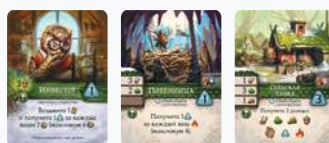
Требования заданий

Для выполнения задания необходимо соблюдать требования в верхней части карты (на момент выполнения задания). Многие задания требуют сравнить свой город или запас ресурсов с вашим соседом слева. Важно помнить, что, если на сравниваемых картах (соседа и ваших) лежит снег, они в этом сравнении не участвуют.

Филипп



Анна



В этом примере Филипп сидит слева от Анны. У Филиппа 4 зелёные карты, но на 2 из них лежит снег. Это позволяет Анне выполнить задание «Побеги». Если бы на одной из её зелёных карт тоже лежал снег, она не смогла бы выполнить это задание.

У некоторых заданий несколько требований. Вы должны соблюдать их все на момент выполнения задания. Если у задания есть знак «больше или равно» ($\geq$), то для его выполнения у вас должно быть столько же сравниваемых компонентов или больше.



Чтобы выполнить задание «От и до», у Анны должно быть 5 или больше зелёных карт без снега и хотя бы столько же поленьев, сколько у Филиппа. Если у Филиппа вообще нет поленьев, у Анны должно быть хотя бы одно, чтобы соблюсти это требование.

Работник-следопыт

Работник в снегоступах — это ваш следопыт. В дополнение ко всем обычным правилам работников он может добывать огонь или посещать локации на особых условиях.

Следопыта можно разместить в ячейке одиночной локации, уже занятой **чужим** работником, но не следопытом. Это правило **не действует** на красные карты локаций и на локацию игрового поля «Путешествие».

Если вы размещаете следопыта в **незанятой** ячейке локации, то немедленно получаете 1 огонь. Его можно потратить сразу же в качестве оплаты размещения следопыта в этой ячейке (если возможно). Например, если у вас нет огня, вы можете разместить следопыта на любом свободном маяке, немедленно получить за это огонь и сразу же заплатить его по требованию маяка.



Путешествие

Ячейки этой локации можно посетить только в последнем сезоне игры — весной. Для этого надо сбросить указанное рядом с ячейкой количество карт. Одиночные ячейки локации, приносящие 8, 6 и 4 ПО, также требуют заплатить 1 огонь. Ячейка локации, дающая 2 ПО, общая и не требует заплатить огонь. Следопыты **не могут** посещать уже занятые одиночные ячейки в этой локации, но по-прежнему могут использовать только что полученный огонь для оплаты требования ячеек (как описано слева).



В конце игры каждый работник в локации «Путешествие» приносит указанные в его ячейке ПО.



Следопытам 4-й сторожевой башни
Семь дней прошло с тех пор, как принц из Гильдина покинул Морозный край и направился в обратный путь. Вскоре после его отъезда дозорные доложили о внезапной и сильной метели на горном перевале. Мы полагаем, что принц и его свита миновали горы ещё до начала метели, но только что нам принесли на хвосте тревожные весточки: домой они так и не вернулись. Мы опасаемся худшего. Немедля отправляйтесь на поиски пропавшего принца. Но будьте осторожны: метель не утихает и есть риск схождения лавины. Не беритесь за дело в одиночку, лучше перестраховаться и даже маяк.
Это задание наивысшей важности!

Как разыграть карту

В качестве действия вы можете разыграть **одну** карту. Для этого вы должны заплатить указанные слева от её названия ресурсы. Затем выложите её перед собой лицевой стороной вверх. Выложенные перед вами карты — это ваш город.

Разыграть карту можно как с руки, так и из долины, где лежат 8 карт лицевой стороной вверх. Если вы разыгрываете карту из долины, пополните её пустые ячейки новыми картами из колоды в конце своего хода.

Ещё о картах

- В вашем городе всего **15 ячеек для карт**. Заполнив их все, вы не сможете разыгрывать новые карты, если только на них не указано, что они не занимают ячейку в городе.
- Всякий раз, когда вам нужно взять карту, берите её из основной колоды, если только применяемое свойство не позволяет взять карту из долины.
- **Ваш предел руки — 8 карт**. Вы не можете взять карту, если на руке их уже 8.
- Если вы отдаёте карту сопернику и у него на руке нет для неё места, он сбрасывает эту карту.
- Всякий раз, когда вам предписывается сбросить карту, сбрасывайте её с руки, если только применяемое свойство не указывает иное.
- Всякий раз, когда в долину добавляется карта, которая там уже есть, кладите её поверх её копии и заполняйте пустую ячейку следующей картой из колоды.

Ваш сосед слева



Этот символ обозначает игрока, сидящего слева от вас, — следующего игрока по часовой стрелке.

Например, если Анна хочет выполнить задание «Тракт», в её городе должно быть 4 или больше красных карт без снега, а в личном запасе — хотя бы столько же мха, сколько у Филиппа. Анне пока не хватает красных карт, также ей надо экономить мох, ведь Ольга тоже может выполнить это задание, если накопит хотя бы столько же мха, сколько Анна (для Ольги Анна — сосед слева).



Если вы размещаете работника в гостевой локации (см. «Карты локаций» на с. 8), которая приносит что-то соседу слева, имеется в виду *ваш* сосед слева (не сосед владельца карты локаций).

- Если вы разыгрываете карту из стопки в долине, другие карты стопки остаются на месте.

При розыгрыше карты делайте следующее (насколько возможно)

1. Заплатите 1 огонь, чтобы убрать с разыгрываемой карты снег, если он там есть.
2. По желанию воспользуйтесь 1 свойством-скидкой (несколько скидок объединять нельзя).
3. Оплатите стоимость карты ресурсами или заплатите 1 огонь, чтобы использовать дымоход.
4. Выложите разыгрываемую карту в ваш город.
5. Примените её свойство.
6. Примените свойства других карт, активированные этой.
7. Если вы разыграли карту из долины, пополните её картами из колоды.

- Если вам нужно взять карту из колоды или добавить карту в долину, а колода закончилась, перемешайте сброс — он станет новой колодой. Например, вам нужно взять 3 карты, а в колоде осталась 1. Вы сначала берёте эту 1 карту, а затем перемешиваете стопку сброса и берёте 2 карты из новой колоды.
- Если на карте написано «можете», применять её свойство необязательно. В противном случае вы обязаны применить её свойство (обычно это полезно).

Дымоходы

Вы можете разыграть карту существа, либо заплатив её стоимость в желудях, либо использовав дымоход и подходящее сооружение в вашем городе. Если вы решили сделать второе, заплатите 1 огонь и разместите 1 ваш дымоход на любом доступном сооружении в городе. На карте сооружения (на изображении трубы справа в центре) указано, существо какого цвета (см. с. 13) можно разыграть, разместив на ней дымоход.

Отчёт дозорного

5 озаря

Порывы снежного ветра указывают на возможную бурю. Нас скоро заметят. Копытами чую. Будем готовиться.

Реджинальд Вернокопыт

Отчёт дозорного

10 озаря

Скучный, холодный, ничем не примечательный день. Туман такой, что и кончика клюва не видно. Сейчас бы попить что-нибудь согревающее в «Мхе и ежевике», а не болтаться здесь без дела. Лапы коленеют от ледяного ветра, а хвост закончился ещё утром. Следующему дозорному придётся его подсобирать.

Нибс Говорун



В этом примере вы можете разыграть в ваш город «Почтальона», не тратя 3 жёлудя, а заплатив 1 огонь и поместив дымоход на уже находящийся в городе «Трактир». Несмотря на то, что сам «Трактир» — красная карта, на нём есть символ, позволяющий разыграть коричневую карту существа при помощи дымохода.

На сооружении не может быть больше 1 дымохода. Разместив дымоход, вы уже не сможете его убрать, если только это не позволит сделать какое-либо свойство. Вы начинаете игру без дымоходов в личном запасе, но получаете один при подготовке к осени и ещё один при подготовке к зиме (см. с. 14).

Если вы сбрасываете карту с дымоходом из города, вы не получаете дымоход обратно. У каждого игрока за всю партию будет только 2 дымохода, но некоторые свойства позволяют перемещать их и использовать повторно.

Отчёт дозорного

12 озаря

Сегодня разразилась ужасная метель. Я чуть копыта не откинул, когда возвращался к вышке с хвостом. Мой сменщик тратит его слишком уж много. Я ещё отправлю на этот счёт официальный рапорт. Метель накрое долину где-то к полуночи. Я подал сигнал. Хочется верить, что в городе подготовятся.

Реджинальд Вернокопыт

Типы карт и ключевые слова

Розыгрыш сооружений

обычно оплачивается поляньями, мхом и медью и никогда желудями (но жёлуди можно использовать в качестве ресурса *любого типа*). Стоимость розыгрыша указана в рамке слева от названия карты, текст свойства карты напечатан на фоне каменной стены.

Розыгрыш **сущест**в оплачивается желудями или с помощью дымохода (см. с. 12). Стоимость розыгрыша указана на дереве слева от названия карты, текст свойства карты напечатан на фоне заснеженной местности.

Среди сооружений и существ встречаются **уникальные** карты (как указано под названием и отмечено снежинкой). В городе каждого игрока может быть сколько угодно одинаковых обычных карт, но только 1 копия каждой уникальной.



Карты бывают 5 цветов, каждый из которых действует по-своему.



Карты урожая (зелёные). Их свойства применяются сразу же при розыгрыше и при подготовке к осени и весне.



Карты управления (синие). Дают награду по указанным на них условиям (когда вы разыгрываете карты и применяете эффекты). Розыгрыш такой карты не активирует её саму.



Карты странствий (коричневые). Их свойства применяются один раз — сразу же при розыгрыше.



Карты локаций (красные). Их свойства применяются, когда они выложены в вашем городе (или городах соперников, см. «Карты локаций» на с. 8) и вы размещаете на них работников. Розыгрыш такой карты не активирует её свойство.



Карты процветания (сиреневые). В конце игры, помимо указанных ПО, приносят дополнительные ПО по описанным на них условиям.

Как подготовиться к сезону

Если вы разместили всех работников и не можете или не хотите разыгрывать карту, вы должны выполнить действие подготовки к сезону. Для этого верните всех ваших размещённых работников в личный запас и выполните пошаговую подготовку к следующему сезону, как описано ниже.

Игра начинается летом, так что первый сезон, к которому вы готовитесь, — это осень. Последний сезон, к которому вы готовитесь, — весна.

Внимание! Игроки готовятся к сезону по отдельности. Выбрав это действие, лишь вы готовитесь к сезону. Для других игроков ничего не меняется, и они продолжают делать ходы как обычно. Перейдя в следующий сезон, не ждите, пока это сделают остальные. Игроки часто делают ходы в разных сезонах, и это нормально.

Снегопады

На игровом поле в столбце каждого сезона указано, как в игру добавляется снег. Цифра рядом с символом синей карты показывает, сколько карт снегопадов надо раскрыть в соответствии с числом игроков. Цифра рядом с символом коричневой карты показывает, сколько снега надо добавить в свой город.

Карты снегопадов. Раскрывайте карты по одной и добавляйте 1 снег в указанное на них место на игровом поле или горе. Если там размещён работник, не убирайте его: положите снег рядом с ним. Снег не помещает владельцу вернуть своего работника.

Снег в городе. Добавляйте снег на карту с наибольшим указанным количеством ПО, на которой ещё нет снега. Если подходящих карт несколько, придерживайтесь приоритета: сначала сиреневые карты, затем синие, зелёные, красные и, наконец, коричневые. Если подходящих карт приоритетного цвета тоже несколько, сами выберите из них одну. На каждой карте в городе может

лежать только 1 снег. Например, если вам надо добавить в город 3 снега, а в нём всего 2 карты, третий снег не добавляется.



Осень

1. Получите 1 огонь за каждую карту в вашем городе.
2. Получите 1 нового работника.
3. Получите 1 дымоход.
4. Примените свойства всех карт урожая (зелёных) в вашем городе в любой последовательности.
5. Раскройте 2 карты снегопадов. Добавьте снег, как указано на них. При игре вчетвером раскройте только 1 карту.
6. Добавьте снег на 3 карты в вашем городе.



Зима

1. Получите 1 огонь за каждые 2 карты в вашем городе **без снега**.
2. Получите 1 нового работника.
3. Получите 1 дымоход.

Происки зимы

- А. Первый, кто готовится к зиме, переворачивает жетон происков зимы стороной с 2 огнями вверх. **С этого момента уборка снега стоит 2 огня вместо 1.**
 - Б. Также первый, кто готовится к зиме, сбрасывает все карты крупных существ, размещённые лицевой стороной вверх, и заменяет их на новые из колоды.
4. Раскройте 3 карты снегопадов. Добавьте снег, как указано на них. При игре втроём или вчетвером раскройте только 2 карты.
 5. Добавьте снег на 4 карты в вашем городе.



Весна

1. Получите 1 огонь за каждые 2 карты в вашем городе **без снега**.
2. Получите 2 новых работников.
3. Примените все свойства карт урожая (зелёных) в вашем городе в любой последовательности.
4. Раскройте 1 карту снегопада. Добавьте снег, как указано на ней.
5. Добавьте снег на 2 карты в вашем городе.

СНЕГ

В ходе партии в города и на игровое поле добавляется снег. Карты и локации со снегом нельзя разыгрывать, учитывать, использовать и/или активировать, если только перед этим вы не решите заплатить огонь, чтобы убрать этот снег. За старания по уборке снега в конце игры можно получить дополнительные ПО!

Эффекты

Если жетон снега лежит **на карте в долине**, такую карту нельзя применить никакими действиями и свойствами. Разыграть такую карту можно, только убрав с неё снег (в момент розыгрыша).

Если жетон снега лежит **в локации на игровом поле**, её нельзя применить никакими действиями и свойствами, если только не убрать снег во время размещения в ней работника. Если в локации несколько ячеек (например, «Гильдия» или гора), каждый жетон снега блокирует только свою ячейку в локации, остальные по-прежнему доступны.

Если жетон снега лежит **на карте в вашем городе**, карта продолжает занимать ячейку в городе, но при этом игнорируется, пока вы не уберёте с неё снег. Иными

словами, нельзя применять свойство карты, она не приносит ПО, её нельзя сбросить и учитывать для выполнения заданий. При подготовке к сезонам карты со снегом не учитываются для получения огня; если это карты урожая, их свойства не применяются. Заметьте, что новый снег при подготовке к сезону добавляется на карты после применения свойств карт урожая.

Уборка снега

До происков зимы уборка 1 снега стоит **1 огонь**. Кладите убранный снег рядом со своим городом, в конце игры он может принести вам награду.

После происков зимы уборка 1 снега стоит **2 огня**. Об этом будет напоминать жетон происков зимы на игровом поле. Его перевернёт первый, кто будет готовиться к зиме.

Исключение

Свойства карт «Дозорный» и «Снежок» позволяют убрать 1 снег, сбросив карту вместо траты огня.

Обычно убрать снег с **карты в долине** можно лишь в момент розыгрыша этой карты, *перед тем* как поместить её в свой город. Единственный альтернативный способ убрать снег с карты в долине — применить свойство карты «Дозорный».

Обычно убрать снег из ячейки **локации** можно только в начале действия размещения работника, если вы размещаете его там.

Ваш трубочист

От рассвета до темна
Жизнь моя забот полна.
Прочищают дымоходы,
Вас спасая от заботы.
Кто трубу не прочищает,
По ночам не засыпает,
Ведь забитый дымоход
Дом к пожару приведёт!

Наймите Кипудю Золохвоста
уже сегодня — и ваш дымоход
засверкает как новенький!
Гарантия от пожара — 30 дней
после прочистки.



Если вы размещаете следопыта и должны получить за это огонь, то вы получаете его в первую очередь. Таким образом, этот огонь можно потратить на уборку снега в этой же ячейке локации. Также снег из локаций на игровом поле можно убирать свойством карты «Дозорный».

Один раз за ход (если только вы не готовитесь к сезону) вы можете убрать **1 снег с 1 карты в вашем городе**. Это можно сделать в любой момент хода. Также снег с карт в городе можно убирать свойством карты «Снегокоп».

Снег на красных картах

Снег с красной карты можно убрать, размещая работника в её локации по обычным правилам.

- Это позволяет вам убрать из своего города несколько жетонов снега за ход (разместив работника на красной карте и убрав 1 снег с карты по обычным правилам).
- Это также и единственный способ убрать снег в городе соперника, если этот снег лежит на красной карте существа с гостевой локацией. Снег на таких картах **блокирует обе локации**. Убранный жетон снега достаётся тому игроку, который его убрал.

Награда за уборку снега

Эта награда определяется стороной жетона уборки снега при подготовке к игре.

- А. **Снежок**. В конце игры каждый участник получает 1 ПО за каждый свой убранный снег. Также игрок(и), убравший(-е) больше всего снега, получает(-ют) 5 дополнительных ПО. Советуем использовать эту сторону жетона при первой игре.
- Б. **Метель**. Игрок(и), убравший(-е) больше всего снега, получает(-ют) 12 дополнительных ПО. Советуем складывать убранный снег в стопки по 3 жетона, чтобы вам было проще отслеживать успехи друг друга. Также советуем использовать эту сторону жетона, только если вы хотите добавить в игру больше соперничества.

КОНЕЦ ИГРЫ

Завершив весенний сезон (вы больше не можете или не хотите выполнять действия), вы пасуете. На этом игра для вас заканчивается. Если вы спасовали, вы не можете получать карты и ресурсы. Если их должен получить «сосед слева», то их получает ближайший к вам игрок слева, который ещё не спасовал. Если в игре остался только один участник, то вместо этого он сбрасывает их. Спасовав, вы не можете вернуться в игру, но ваш город и ресурсы учитываются для выполнения заданий.

Игра продолжается, пока все не спасуют. Когда это случится, перейдите к подсчёту очков.

Подсчёт очков

- Сложите ПО на картах в вашем городе.
- Прибавьте ПО от свойств сиреневых карт процветания.
- Прибавьте ПО за выполненные задания.
- Прибавьте ПО за убранный снег.
- Прибавьте ПО за полученные жетоны ПО.
- Прибавьте ПО за работников в локации «Путешествие».

Побеждает игрок, набравший больше всего ПО. Если претендентов несколько, побеждает тот из них, кто убрал больше снега. Если ничья не разрешилась, сравнивайте следующие критерии, пока не определите победителя: больше выполненных заданий, больше оставшегося огня, больше оставшихся ресурсов. Если по-прежнему ничья, претенденты делают эту невероятную победу!



ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Король разбойников по имени Лапс Когтемолот держит в страхе весь Морозный край. Он и его безжалостная банда прячутся в горах и устраивают набеги на беззащитные города. Ходят слухи, что когда-то Лапс был следопытом, которого выгнали из гильдии. Поговаривают ещё, что он был королём в далёких землях, но его свергли. Как бы там ни было, Лапс положил глаз на ваш город, и его шайка уже терроризирует долину, не давая вам передохнуть ни на ход. Если вы хотите пережить зиму и не покориться королю разбойников, придётся проявить смекалку и храбрость!

Подготовка к игре

- Выберите подходящий уровень сложности (см. с. 21 или карту-памятку).
- Проведите подготовку для 2 игроков. В том числе выдайте Лапсу работников и следопыта (он любит играть красным цветом). Выберите сторону «Снежок» на жетоне уборки снега.
- Для определения количества заданий вершин Лапс считается обычным игроком, однако он не получает задания низин. Вместо этого перемешайте 5 заданий низин лицевой стороной вниз, у вас получится колода заданий Лапса. На уровне 1 колоду составят только эти 5 заданий низин. На уровнях 2–3 замените 1 задание низин на задание вершин. На уровне 4 вместо этого замените 2 задания низин на задания вершин.
- Перемешайте по отдельности колоды карт местности и разбоя. Положите их лицевой стороной вниз в игровую зону Лапса вместе с 10 жетонами Лапса. Раскройте и выложите верхнюю карту местности.
- Лапс — первый игрок, но он не получает карты. У него вообще не будет карт на руке.
- Вы как второй игрок берёте из колоды 6 карт.

Слушайте все!

Этот город и его жители отныне и навеки принадлежат королю разбойников Лапсу Когтемолоту. В ответ на вашу безоговорочную преданность (включая соблюдение законов, которые написаны и ещё будут написаны) король разбойников великодушно предоставляет вам защиту от опасностей, огонь для очагов и припасы для выживания.

В случае отказа преклонить колени перед истинным правителем вы и все ваши дома будут ограблены и преданы ледяному забвению. Ударом молота постановляю: да будет так!

*Король разбойников
Лапс Когтемолот*



Ход игры

В свой ход Лапс выполняет одно из следующих действий:

- **размещает работника;**
- **разыгрывает карту;**
- **готовится к сезону.**

В каждый ход Лапса, если он не вынужден готовиться к сезону, раскрывайте 1 карту разбоя и накрывайте ею угол текущей карты местности. (Если свободные углы закончились, раскройте новую карту местности.) Самым первым накрывается угол с символом пещеры. В последующие ходы накрывайте углы по часовой стрелке. Карта местности определяет действие Лапса — размещение работника  или розыгрыш карты . Карта разбоя показывает, куда помещать работника или откуда разыгрывать карту.

Лапс будет продолжать заполнять карту местности картами разбоя по часовой стрелке, пока не накроет все углы. Он будет открывать новые карты местности и накрывать их углы (начиная от символа пещеры), пока не будет вынужден приготовить к сезону.

Карты местности и разбоя будут сбрасываться в отдельные стопки лицевой стороной вверх. Если карты в какой-либо колоде закончились, перемешайте её сброс, он станет новой колодой.



Первая карта разбоя на каждой карте местности всегда накрывает угол с пещерой

В текущем ходе Лапс разместит работника в кузнице и получит 1 огонь



Карты разбоя выкладываются по часовой стрелке от первой карты



В текущем ходе Лапс разыгрывает карту из колоды



Лапс размещает работника

Лапс размещает работника в указанной локации. Сначала он размещает обычных работников и в последнюю очередь — следопыта. Лапс получает 1 огонь, размещая следопыта в локации без вашего работника. Если в локации лежит снег, Лапс автоматически убирает его. Лапс не получает ресурсы и карты от локаций, он не платит огонь за размещение работников и уборку снега. Лапс не сбрасывает карты в локации «Путешествие». Но он получает жетоны ПО и огня.

Если Лапс не может разместить работника в указанной локации (в том числе по особым правилам следопыта), найдите её на карте тактики и выберите следующую доступную локацию по стрелке. Если вам пришлось сделать это, также **разместите 1 жетон Лапса на карте в долине**. Цвет карты определяется крайним левым доступным цветом в ряду на текущей карте разбоя. Карты, на которых уже есть жетоны Лапса, не учитываются.

Эта карта разбоя предписывает Лапсу занять локацию с медью и картой. Однако она уже занята вами, а Лапс пока размещает не следопыта. Он обращается к карте тактики и занимает следующую локацию по стрелке на карте местности — с железяками и картой. Если и она была бы занята, Лапс разместил бы работника в гильдии.



Если у Лапса закончились работники и вы ещё не готовились к сезону, а карта местности предписывает Лапсу разместить работника, то он вместо этого разыгрывает карту по указанию текущего угла карты разбоя. Если он делает это, он также **получает 1 жетон снега**.

- Если Лапс размещает работника в **основной локации** (см. с. 8), он просто делает её недоступной по обычным правилам. Лапс не получает и не платит ресурсы.
- Когда Лапс размещает работника на **маяке**, он сбрасывает карту крупного существа и получает указанные жетоны ПО, игнорируя свойство крупного существа и, как обычно, пополняя ряд новой картой. Если Лапс посещает **маяк** по карте тактики, найдите на текущей карте разбоя гору — она укажет конкретную карту крупного существа и количество получаемых ПО.
- Если Лапс размещает работника в локации «**Кузница**», он всегда выбирает одиночную ячейку и получает 1 огонь.
- Когда Лапс размещает работника в локации «**Гильдия**», он по возможности выбирает одиночную ячейку: в первую очередь незанятую и, если возможно, со снегом (он получает этот снег). Ограничение по количеству работников одного игрока в гильдии на Лапса не действует. После размещения работника Лапс сначала проверяет, соблюдает ли он требования какого-либо задания вершин, лежащего лицевой стороной вверх. Если да, он забирает его (приносящее больше ПО, если их несколько). Если нет, Лапс раскрывает и автоматически получает верхнее задание из своей колоды заданий (даже если не соблюдает требования). Если его колода заданий закончилась и он не соблюдает требования ни одного задания вершин, то вместо гильдии поместите его работника в следующую локацию по карте тактики и добавьте жетон Лапса в долину.
- Лапс может разместить работника в локации «**Путешествие**» только весной. На карте разбоя будет указано, посетит ли он одиночную ячейку с наибольшим доступным числом ПО, одиночную ячейку с наименьшим доступным числом ПО или общую ячейку с 2 ПО.

Если нужная ячейка занята или сейчас не весна, разместите работника Лапса в следующей локации по карте тактики и добавьте жетон Лапса в долину. *На уровне сложности 1 вместо указанной ячейки локации «Путешествие» Лапс всегда выбирает общую ячейку с 2 ПО.*

Лапс разыгрывает карту

Откуда Лапс разыгрывает карту, указано на карте разбоя. Это может быть колода или долина — карт на руке у Лапса нет. Он всегда разыгрывает карты бесплатно и игнорируя всё, что на них написано.

В городе Лапса может быть несколько копий уникальных карт.

Разыгрывая карту из колоды, Лапс берёт верхнюю карту и выкладывает её в свой город **лицевой стороной вверх**.

При розыгрыше карты из долины Лапс выбирает её по карте разбоя.

1. В первую очередь Лапс выбирает карту крайнего левого цвета из ряда на текущей карте разбоя. Если это невозможно, он переходит к следующему цвету.
2. Если карт нужного цвета несколько, Лапс выбирает из них ту, на которой указано больше ПО.
3. Если и таких карт несколько, он выбирает из них карту с жетоном снега.
4. Если спорная ситуация не разрешилась, Лапс выбирает из них карту слева направо и сверху вниз.

Аналогично выбирается и **карта в долине, на которую надо поместить жетон Лапса** (карты, на которых он уже есть, не учитываются).

Вы и Лапс можете разыграть карту с жетоном Лапса без каких-либо ограничений. Жетон при этом возвращается в запас. Если жетон лежал на стопке карт, то он продолжает лежать на оставшихся картах в ячейке (пока ячейка не опустеет или Лапс не применит жетон).

Лапс готовится к сезону

После того как вы проведёте подготовку к сезону, проверьте, готов ли провести её

Лапс. Если все его работники уже размещены, то следующим своим ходом он будет готовиться к новому сезону.

Если у Лапса ещё есть доступные работники, он продолжит играть по обычным правилам. Он будет готовиться к сезону на следующем ходу, после того как разместил следопыта.

Для подготовки к сезону Лапс делает следующее:

1. Он забирает из долины все карты с жетонами Лапса и кладёт их в свою игровую зону **лицевой стороной вниз**. Если на этих картах лежали жетоны снега, Лапс забирает и их. Жетоны Лапса возвращаются в запас.
2. Лапс возвращает своих работников и получает 1 нового. Затем добавьте на игровое поле снег, раскрывая карты снегопадов по обычным правилам. В город Лапса снег не добавляется.
3. При подготовке к **осени** добавьте жетон Лапса в общую ячейку локации **«Кузница»**: до конца игры всякий раз, когда вы размещаете работника в этой ячейке, отдавайте огонь Лапсу, а не сбрасывайте его в запас.
4. При подготовке к **зиме** добавьте жетон Лапса в общую ячейку локации **«Гильдия»**: до конца игры всякий раз, когда вы размещаете работника в этой ячейке, отдавайте огонь Лапсу, а не сбрасывайте его в запас.
5. Сбросьте все открытые карты местности и разбоя. Новый сезон Лапс начинает с новой карты местности.

Дополнительные правила

- Лапс не платит огонь, убирая снег.
- Следопыт Лапса может делить ячейку локации с вами по обычным правилам. Если его следопыт посещает никем не занятую ячейку, Лапс получает 1 огонь. Следопыт — последний работник, которого Лапс размещает в каждом сезоне.
- Вы можете отдать карту Лапсу (по свойству карты). Она будет лежать **лицевой стороной вниз** в его игровой зоне.

- Если эффект позволяет Лапсу взять карту, положите верхнюю карту из колоды лицевой стороной вниз в его игровую зону.
- Лапс игнорирует текст на картах, но вы можете размещать работников в гостевых локациях его города (если есть). Когда вы делаете это, Лапс получает 1 ПО из запаса по обычным правилам.
- Лапс не получает и не тратит ресурсы и дымоходы.
- Лапс получает жетоны огня, но не тратит их.
- В каждом сравнении количества ресурсов по картам заданий жетоны огня Лапса считаются его ресурсами (самого выгодного для него типа).
- Карты, лежащие в игровой зоне Лапса лицевой стороной вниз, считаются его картами на руке при сравнении по картам заданий.
- Лапс накрывает углы карты местности по часовой стрелке. Когда все они заполняются, он раскрывает новую карту местности.
- Также новая карта местности раскрывается в первом ходе Лапса в новом сезоне.
- Всякий раз, когда Лапс использует карту тактики, он кладёт жетон Лапса в долину. На каждой карте может быть только 1 такой жетон.
- Если Лапс должен разместить работника, но не может это сделать, он разыгрывает карту и получает 1 снег.
- Если Лапс разыгрывает карту из долины и это карта с жетоном Лапса, жетон возвращается в запас.

Конец игры

Весной Лапс продолжает размещать работников и разыгрывать карты, пока не разместит всех работников и в его городе не будет 15 карт или больше (лежащих лицевой стороной вверх). После этого Лапс пасует. (Если в его городе 17 карт, а он ещё не разместил всех работников, пропускайте углы на карте местности, которые обязали бы его разыграть карту; с этого момента Лапс всегда размещает работников.)

Когда все игроки спасовали, Лапс забирает из долины все карты с жетонами Лапса (и жетоны снега на них) и помещает их в свою игровую зону лицевой стороной вниз.

Подсчёт очков

Вне зависимости от выбранного уровня сложности Лапс всегда получает ПО за следующее:

- ПО, указанные на картах в его городе.
- ПО на картах выполненных заданий.
- ПО за полученные жетоны ПО.
- ПО по правилам стороны «Снежок» жетона уборки снега: 1 ПО за каждый снег и ещё 5 ПО, если Лапс убрал больше снега, чем вы.
- ПО за работников в локации «Путешествие».

Исключение для уровня 1.

Весной, когда Лапс размещает работников в локации «Путешествие», он всегда выбирает общую ячейку.



Лапс игнорирует текст на картах, а значит, не получает ПО по свойствам сиреневых карт процветания. Но он получает ПО согласно уровню сложности (см. таблицу ниже). Закрытые карты — это существа и сооружения, которые Лапс получал в ходе игры и откладывал лицевой стороной вниз (не его колода заданий).

			Закрытые карты
Сложность	1		
	2		
	3		
	4		

Сравните свой результат с результатом Лапса. Если у вас равное количество ПО, побеждает Лапс. Если у вас больше ПО, поздравляем: вы отсталяли город, Лапс больше к вам не явится. Это победа!



Морозный край — это суровые и малонаселённые земли, где жить можно лишь сообща. Это жестоков, но дивное место простирается к югу от величественных острых хребтов. В тени могучих вершин прячется холмистая местность с синими лентами рек и бусинами озёр. Зимой здесь лютуют вьюги, и даже летом температура невысока. Но всё же нашлись смельчаки, которые обжили эти места и в целом неплохо справляются.



Они никогда не забывают, насколько беспощадны тут зимы, поэтому основательно запасаются едой и дровами, следят за дымоходами и заделывают мхом щели на стенах и в потолке, чтобы защититься от безжалостных ветров. На улице редко кто выходит без огня. Местные пропитывают факелы особым составом, благодаря которому они горят часы напролёт, какой бы ни была погода. Само собой, огонь в Морозном краю в большом почете.



А самые ценные ресурсы здесь — медь и серебро. Их добывают в шахтах, тщательно обрабатывают и превращают в полезные предметы и чудесные украшения, которые высоко ценятся по всему миру. Те, кто не боится добывать эти металлы вопреки всем опасностям и умеет правильно с ними работать, всегда найдут здесь почёт и уважение.



Из путевого журнала
Мирал Идтивдаль,
дочери прославленного
первопроходца Рима
Идтивдаля

Токой Морозного края неустанно охраняет гильдия следопытов. Их устав и порядки хранятся в строгой тайне, но все знают их как надёжных защитников, храбрых воинов, опытных проводников и отважных исследователей. Многие мечтают пополнить ряды этой уважаемой организации, но лишь единицам удастся получить почётное звание следопыта.

Чем Морозный край удивляет в первую очередь? Пожалуй, невиданным симбиозом местных жителей и крупных существ, что обитают на вершинах острых хребтов. Снежные барсы, волки и даже благородные горные козлы помогают населяющим эти земли зверям с незапамятных времён, ещё до того, как познакомиться с северянами — жителями Эверделла. В горах построены высокие каменные маяки, и не без причины. Их зажигают, чтобы позвать крупных существ на помощь. Каждый маленький обитатель Морозного края мечтает однажды своими глазами увидеть этих всемогущих великанов.

Здесь жизнь учит спокойствию и терпению. Хладнокровию, с которым снег окутывает землю на долгие месяцы. Местные жители умудряются процветать в условиях, которые вынес бы далеко не каждый. Морозный край — воплощение сплочённости и взаимопомощи. Хороший пример того, что вместе можно добиться куда большего, чем по отдельности. Мерцающий огонёк надежды среди жестоких снежных просторов.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Джеймс и Кларисса Уилсон

Авторы одиночного режима: Крисси Песке, Том Песке

Редактор правил: Тим Шуэтиц

Художественный текст: Ноа Уилсон, Джеймс Уилсон

Художник: Лукас Зигмон

Дополнительные иллюстрации: Энггар Адираса

Графический дизайн: Тристан Коллинз

Дизайн фишек: Корвин Уолдрон

Производство: Доусон Эллис, Мэтью Айзенштадтер

Продюсер: Тим Шуэтиц

Исполнительный продюсер и издатель: Дэн Яррингтон

Тестирование игры: Джейкоб Паркер, Брент Кайп, Николь Кайп, Джоэл Эдгар, Брэд Касс, Кристофер Ханна, Эми Песке, Алекс Песке, Крисси Песке, Том Песке, Джоэль Катала, Эндрю Осборн, Джордана Осборн, Джеймс Белч



STARLING
GAMES

©2026 by Tabletop Tycoon, Inc.
Starling Games is an imprint of
Tabletop Tycoon

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Переводчик:

Диана Гончарик

Выпускающий редактор:

Александр Петрунин

Дизайн и вёрстка:

Антон Русин, Иван Суховей, Ольга Новикова

Главный редактор:

Валентин Матюша

Общее руководство:

Михаил Акулов, Иван Попов, Сергей Родионов

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, отправьте прототип на newgame@hobbyworld.ru.

Остались вопросы по правилам?

Пишите на vopros@hobbyworld.ru или в чат на hobbyworld.ru

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



hobbyworld.ru

© 2026 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

ОСНОВНЫЕ ОТЛИЧИЯ

«Морозного края» от «Эверделла»

В основе «Морозного края» лежит тот же игровой процесс, что и в классической версии «Эверделла». Тем не менее в этой игре есть ряд важных и интересных отличий.

- При подготовке к новому сезону на картах и в локациях поля появляется снег. Игрок должен заплатить ценный огонь, чтобы воспользоваться картой или локацией со снегом (так он уберёт снег). При этом тот, кто уберёт больше снега, получит дополнительные ПО. Также снег блокирует карты в городах игроков: вам предстоит постоянно бороться со стихией, чтобы применять свойства своих карт.
- Один из ваших работников становится следопытом. Он может посещать уже занятые локации или приносить огонь, когда его размещают в незанятой локации.
- Повторяющиеся карты в долине кладутся в стопки, поэтому в долине всегда доступно 8 разных карт.
- Почти на всех картах в колоде новые свойства, а значит, впереди море неисследованных стратегий и комбинаций.
- Вместо событий вас ждут задания от гильдии следопытов. Задания вершин видят и могут выполнять все: тот, кто сделает это первым, заработает ПО. Задания низин — личные цели, которых игроки пытаются достичь в ходе партии.
- Ваши работники могут потратить огонь на то, чтобы зажечь маяк и получить помощь могущественных крупных существ.
- Дымоходы позволяют разыгрывать существ, не платя ресурсы (но тратя огонь). В этой игре нет привязки сооружения к конкретному существу (как в «Эверделле» с жетонами закрытых дверей). За игру вы получаете только 2 дымохода, но некоторые свойства позволяют перемещать их и использовать повторно.
- На всех красных картах локаций есть одиночная локация для владельца карты. На некоторых красных картах существ также есть одиночные локации для соперников.
- В игре иногда надо отдать что-то соседу слева или сравнить с ним какой-либо критерий для выполнения задания. Это увеличивает взаимодействие между игроками.

Постоянное добавление снега и необходимость добывать огонь, чтобы его убирать, влияют на решения игроков на протяжении всей партии. «Морозный край» сложнее классического «Эверделла» и глубже в плане стратегии. Мы уверены, что эта атмосферная и увлекательная игра понравится как фанатам серии, так и новичкам.