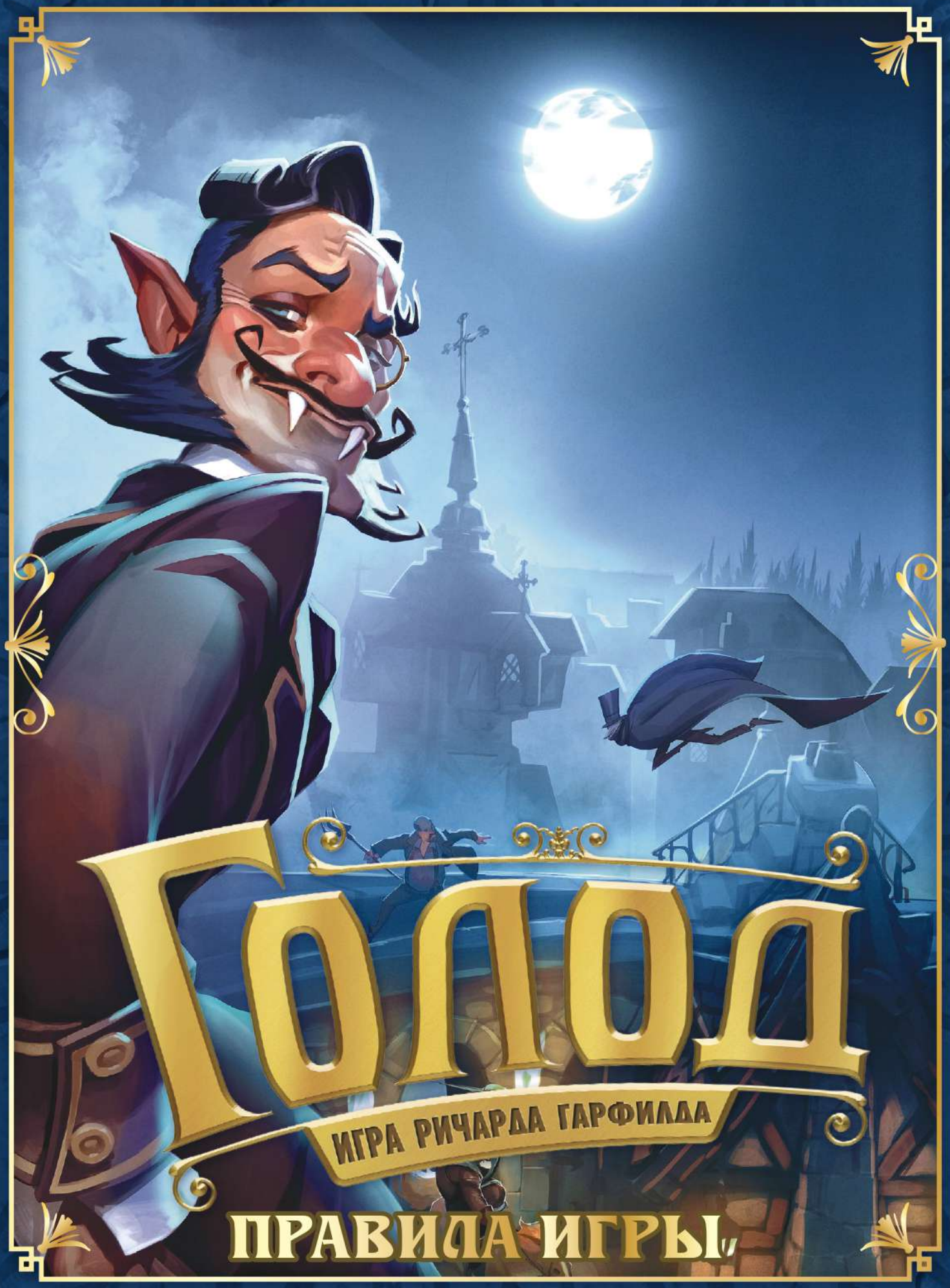

Голод
ИГРА РИЧАРДА ГАРФИЛДА
ПРАВИЛА ИГРЫ



Введение

Зацветают вечные розы, и вампиры выходят из спячки. Прежде чем взойдёт солнце, вы должны успеть добраться до лабиринта и сорвать самый прекрасный цветок. По пути вы будете охотиться на людей, склонять на свою сторону фамильяров и улучшать свои способности, чтобы стать самым могущественным вампиром на свете.

«Голод» — это соревновательная игра, в которой вы будете оптимизировать личную колоду, охотиться на людей ради получения победных очков и совершать секретные ритуалы, чтобы в итоге завладеть вечной розой и вернуться в замок до рассвета. Чем больше вы охотитесь, тем медленнее становитесь вы и ваша колода и тем сложнее вам будет успеть вернуться вовремя.

Удастся ли вам стать могущественнейшим вампиром и не обратиться в пепел на рассвете?

> *«Голод» — колодостроительная игра. Все игроки начинают партию с собственными похожими колодами. Решения, принятые вами в ходе партии, будут изменять ваши колоды и влиять как на внутриигровые возможности, так и на победный счёт.*

Цель игры

У вас будет ровно 15 ходов на то, чтобы поохотиться, набрать как можно больше победных очков и вернуться в замок.

Перед началом партии решите: играть в **режиме неофита** или **режиме древнего**. Этот выбор повлияет на подготовку, жетоны ритуалов и риск обратиться в пепел в конце игры.

- **РЕЖИМ НЕОФИТА:** чтобы подсчитать победные очки, вы должны вернуться в замок или хотя бы добраться до кладбища или гор.
- **РЕЖИМ ДРЕВНЕГО:** стандартный режим игры. Если вы играете в этом режиме, то для подсчёта победных очков вы должны вернуться в замок или хотя бы добраться до кладбища.



Состав игры

122 карты охоты



80 людей



22 фамильяра



20 способностей

6 стартовых колод из 6 карт



(по 1 для каждого вампира)

3 карты роз



6 планшетов вампиров



(по 1 для каждого вампира)

6 фишек вампиров



(по 1 для каждого вампира)

6 жетонов вампиров



(по 1 для каждого вампира)

1 фишка луны



6 фишек очков



(по 1 для каждого вампира)

5 жетонов замка



1 игровое поле



1 сборное поле охоты



для разного числа игроков

50 жетонов ритуалов



26 жетонов наград



Структура стартовой карты



Структура карты охоты



Типы карт

Человек-фермер · Человек-клирик · Человек-солдат · Человек-аристократ · Начальная способность · Способность · Предмет · Фамильяр

Подготовка к игре

1. **Разместите игровое поле** в центре стола (**неофит**: стороной «Н» вверх; **древний**: стороной «Д» вверх). Справа от него положите поле охоты, собрав его так, чтобы количество рядов на нём было на 1 больше числа игроков (например, в партии на 3 игроков на нём должно быть 4 ряда).
2. **Каждый игрок выбирает вампира** и берёт его планшет, стартовую колоду, фишку и жетон вампира, а затем помещает его фишку очков на деление «0» счётчика очков.
3. **Перемешайте колоду карт охоты (без карт роз)** и положите её лицом вниз рядом с полем охоты.

РЕЖИМ НЕОФИТА: в этом режиме игроки получают больше вампирских способностей и фамильяров в течение двух первых раундов. Найдите и перемешайте вместе карты людей, фамильяров и способностей с буквой «Н». Возьмите из них 2 карты + по 2 карты на игрока и не глядя отложите их в сторону. Остальные карты замешайте обратно в колоду, затем положите отложенные карты поверх неё.



Подготовьте игровое поле

4. **Перемешайте жетоны наград лицом вниз** и поместите по 1 жетону лицом вниз на каждый сундук. Остальные жетоны наград не глядя уберите в коробку. Переверните жетоны, лежащие на открытых сундуках.
5. **Поместите 3 карты роз** лицом вверх на лабиринт.
6. **Возьмите 3 карты с верха колоды охоты** (3) **(с низа колоды в режиме неофита)** и не глядя положите их лицом вниз на таверну.
7. **Поместите фишку луны** на первое деление счётчика раундов.
8. **Поместите жетоны замка** на замок в зависимости от числа игроков:

2 игрока: 10, 6. 4 игрока: 10, 8, 6, 4.
3 игрока: 10, 6, 4. 5–6 игроков: 10, 8, 6, 4, 2.

9. Если в партии 2–4 игрока, верните в коробку ритуалы с обозначением «5+». Перемешайте ритуалы с бежевым фоном и **поместите 2 случайных из них лицом вверх в области общих ритуалов (в режиме неофита используйте ритуалы с бежевым фоном и белым заголовком).** Остальные ритуалы перемешайте вместе.
10. **Каждый игрок берёт 2 ритуала,** выбирает один, а другой возвращает в коробку, не показывая остальным игрокам. Храните свои ритуалы лицом вниз.
11. **Поместите в каждый склеп указанное число ритуалов:** 6 в склеп в горах, по 5 в склепы в низине и по 4 в склепы в лесу. Остальные ритуалы не глядя верните в коробку.



Подготовьтесь к первому раунду

12. Каждый игрок **перемешивает свою колоду и берёт 3 карты.**
13. **Очерёдность игроков во время первого раунда зависит от скорости их вампиров.** Каждый игрок складывает значения скорости на своих 3 картах. Чем медленнее вампир, тем раньше он ходит. В случае равенства скорости первым ходит тот, кто старше. Поместите фишки вампиров в замок, сложив стопкой в порядке хода с самым медленным вампиром наверху.
14. **Подготовьте поле охоты:** возьмите карты из колоды охоты по числу рядов и заполните ими столбец (3) лицом вверх. Пересечение ряда и колонки поля охоты называется областью.



9 Жетоны ритуалов





Это ваши личные цели. Ритуалы с бежевым фоном дают вам победные очки в конце игры.

Быстрые ритуалы (с золотым фоном) выполняются в ходе партии. Не помещайте их в области общих ритуалов. Выполнив такой ритуал, сбросьте его.



12



Возьмите 2 ритуала, выберите один и сбросьте другой

3

10

Перемешайте свои стартовые карты и возьмите 3

13 Порядок хода в 1-м раунде



У этих игроков одинаковая скорость, но Владимир старше

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Во время партии в «Голод» игроки делают ходы по очереди. Каждый должен применить эффекты всех карт в своей игровой зоне, прежде чем передать ход следующему участнику.

А Определите порядок хода

Порядок хода зависит от **позиции** вампиров на игровом поле.

В первом раунде порядок хода определяется скоростью вампиров (см. подготовку к игре на с. 4). **Поместите в замок стопку фишек вампиров,** сложив её так, чтобы фишка первого игрока лежала наверху, а последнего — внизу.

В последующие раунды **первый игрок — это активный вампир, находящийся дальше всех от замка.**

Закончив ход, переверните свою фишку вампира неактивной стороной вверх. (Для удобства вы можете переворачивать не фишки вампиров на игровом поле, а жетоны вампиров у себя на планшетах. Если вы решили не пользоваться жетонами вампиров, уберите их в коробку.)



Активная сторона



Неактивная сторона

ПРИОРИТЕТ ПОРЯДКА ХОДА В РАЗНЫХ РЕГИОНАХ



Если вампиры в разных регионах:

- сперва ходят вампиры в лесу;
- затем вампиры в низине;
- затем вампиры в горах;
- затем вампиры на кладбище.

ПРИОРИТЕТ ПОРЯДКА ХОДА НА РАЗНЫХ ПУТЯХ В ОДНОМ РЕГИОНЕ

Если вампиры в одном регионе:

- сперва ходят вампиры на пешем пути;
- затем вампиры на железнодорожном пути;
- затем вампиры на водном пути.

Если вампиры на одном пути и в одном регионе, первыми ходят те, кто ближе к лабиринту.

Если вампиры в одной стопке, первым ходит тот, чья фишка выше.

Б Поиск жертв

Каждый игрок ходит по очереди, начиная с **первого игрока.** В свой ход вы должны выложить в свою игровую зону все карты с руки, а затем применить эффекты **всех этих карт** в любом порядке. Вы **можете** сбросить карту при помощи эффекта сброса до того, как примените её эффекты, если не хотите их применять.

Вы можете не тратить всю свою скорость, но вы не можете перемещаться после применения эффекта клетки или после охоты. В конце хода непотраченная скорость сгорает.

ВАЖНО! Если жетон луны находится на 15-м делении счётчика раундов, это ваш последний ход.

Ваш ход состоит из трёх шагов:

1. Примените эффекты сброса и взятия карт.
2. Подсчитайте свою скорость и потратьте её на то, чтобы:
   - переместиться;
   - и/или один раз поохотиться.
3. Закончите ход.

1. ПРИМЕНИТЕ ЭФФЕКТЫ СБРОСА И ВЗЯТИЯ КАРТ



Эффект сброса карты



Эффект взятия карты

Эффекты сброса и взятия карт всегда применяются в первую очередь в любом порядке. Вы должны полностью применить один эффект, прежде чем применять следующий. Вы можете сбрасывать только те карты, эффекты которых не применяли. При этом их эффекты игнорируются, а скорость не учитывается.

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы должны взять карту, но ваша колода пуста, перемешайте свой сброс — он станет новой колодой.

Пример: вы берёте карту благодаря «Вампирской силе» и тому, что в вашей игровой зоне есть Тереза. Затем вы сбрасываете Терезу благодаря «Вампирской воле» и берёте 1 карту. Так как Тереза сброшена, её эффект «Помутнение» не применяется.



Эффекты клеток



ЗАМОК: вы не можете охотиться в замке. Каждый вампир, вернувшийся в замок, берёт жетон замка с наибольшим значением и немедленно получает указанные победные очки. Вы не можете снова покинуть замок, после того как вернулись в него. Вампиров нельзя вытолкнуть из замка. В замке есть колодец (для эффекта «С перчинкой» и «Формы тумана»).

КЛАДБИЩЕ: вы не можете охотиться на ЛЮДЕЙ на кладбище. Вампиров нельзя вытолкнуть с кладбища.

СУНДУК: возьмите жетон награды (если он есть), положите его на свой планшет лицом вверх и немедленно получите 2. У вас может быть сколько угодно жетонов наград. Их эффекты указаны на с. 11.



СКЛЕП: получите ритуал (см. раздел справа).



ЛАБИРИНТ: вы можете поохотиться ЛИБО бесплатно (не тратя скорость) получить 1 любую розу. Получение розы считается охотой.

РЫНОК (), ЦЕРКОВЬ (), ОСОБНЯК (), КАЗАРМА (): вы можете съесть 1 человека указанного типа из своего сброса или своей игровой зоны (включая полученного в этот ход).



КОРАБЛЬ: на кораблях нельзя охотиться.



ТАВЕРНА: вы можете поохотиться в таверне за 2, вместо того чтобы охотиться на поле охоты (не смотрите карты в таверне заранее). **Если вы охотитесь в таверне, вы должны взять все её карты.**

КОЛОДЕЦ: вы можете поохотиться ещё 1 раз в этот ход, но только в столбце 1 на поле охоты. (Встречающееся на компонентах игры выражение «у колодца» означает «на клетке с колодцем».)



РИТУАЛЫ: возьмите на руку все ритуалы из их склепа, затем верните в склеп на 1 ритуал меньше, чем взяли. Вы можете таким образом вернуть уже находившиеся у вас на руке ритуалы. Вы не можете обсуждать ритуалы с другими игроками.

Пример: вы взяли 6 ритуалов из склепа в горах. Теперь у вас 7 ритуалов. Вы возвращаете 5 из них в склеп, а 2 оставляете себе. Вы можете оставить как 2 новых ритуала, так и 1 старый и 1 новый.

Режим неофита: посмотрите доступные ритуалы, возьмите 1 из них, а остальные верните в склеп. Вы не можете возвращать ритуалы, которые уже были у вас.

2. ПОДСЧИТАЙТЕ И ПОТРАТЬТЕ СВОЮ СКОРОСТЬ



Значение скорости

Сложите значения скорости на всех картах в вашей игровой зоне (включая **постоянные** карты). Получившаяся сумма — ваша **скорость** на этот ход, которую вы можете тратить на **перемещение** и **охоту**.



Пример: ваша скорость равна 3: 2 + 2 − 1 = 3.



Перемещение вампира

- **Вы не обязаны перемещаться**, если только какой-либо эффект не указывает иное.
- **Если суммарное значение вашей скорости отрицательное или равно 0**, вы не можете перемещаться. Вы не применяете эффект вашей клетки.
- **Если суммарное значение вашей скорости положительное**, вы можете полностью или частично использовать её, чтобы переместиться в **одном** направлении. Вы можете поворачивать на перекрёстках, но не можете идти вперёд, а потом назад по тому же пути.
- **При перемещении применяется эффект только той клетки**, на которой вы **заканчиваете** перемещение.
- **Если вы останавливаетесь на клетке** с одним или несколькими вампирами, вы **можете вытолкнуть** их по одному (начиная с верхней фишки) на соседние клетки. Если вы выталкиваете вампиров с клетки, то вы должны вытолкнуть всех (можно не на одну клетку). Вытолкнутые фишки вампиров никого не выталкивают, а кладутся поверх других фишек вампиров на клетке. Если вы решаете никого не выталкивать, поместите свою фишку поверх остальных.

ПРИМЕЧАНИЕ: вампиров в замке и на кладбище нельзя выталкивать.

Типы карт

ЛЮДИ – ваши основные жертвы. В колоде есть люди на любой вкус, а уж вампиры знают в этом толк! Правда, некоторые из людей оставляют дурное послевкусие или неожиданным образом влияют на голодных вампиров. Вам стоит охотиться с умом, выбирая тех, кто даст вам больше очков или поможет выполнить ритуалы.



Вы можете получать новые **СПОСОБНОСТИ**, такие как превращение в летучую мышь, умение растворяться в тенях или нечеловеческая сила и скорость. Способности позволят вам оптимизировать личную колоду, но не забывайте и о своих целях!



Вампиры часто заводят себе **ФАМИЛЬЯРОВ**, чтобы те помогали им на охоте. Когда **вы выкладываете фамильяра, он остаётся в вашей игровой зоне** и каждый ход даёт вам преимущество.



Вампиры – вечные романтики и не могут устоять перед мимолётной красотой **РОЗ**. Вы можете добраться до лабиринта, сорвать одну из них и получать её преимущество каждый ход.



Охота

- **Если после перемещения у вас осталась скорость,** вы можете поохотиться **один** раз.
- **Чтобы поохотиться,** выберите любую область на поле охоты, в которой лежит 1 или несколько карт. Вы должны **потратить требуемую скорость,** указанную на поле над этой областью: 1, 2 или 3.
- **Вы должны взять все карты из выбранной области** и положить их в свой сброс.
- **Вся непотраченная скорость сгорает.** Вы не можете перемещаться после охоты.

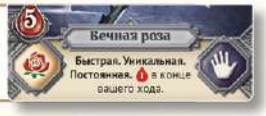
Люди: каждая карта человека приносит вам победные очки сразу, как только вы её получаете, плюс дополнительные очки за регион, в котором вы поохотились:

- +1 за каждого человека при охоте в низине;
- +2 за каждого человека при охоте в лесу.

3. ЗАКОНЧИТЕ ХОД

- **Переверните свою фишку вампира** (или жетон вампира) неактивной стороной вверх.
- **Сбросьте все карты, кроме постоянных,** из своей игровой зоны.
- **Примените все эффекты конца хода, если они есть.**

Пример: в конце хода вечная роза даёт вам 1.



- **Возьмите 3 карты из личной колоды на руку.** Если колода пуста, перемешайте свой сброс, превратив его в новую колоду, и продолжайте брать карты.

Теперь время передать ход следующему игроку. Если вы были последним игроком, подготовьтесь к новому раунду.



Пример: *после перемещения у Антона осталось* 2. *Он решает пойти на охоту и взять 3 карты из 2-й области столбца* 1. *Он получает* 3 *за человека Бернарда и* 2 *за человека Иво, а так как он в лесу, то он получает* +2 *за каждого человека.*

3 + 2 + +4 = 9.

Антон продвигает свою фишку очков на 9 *делений, а затем добавляет полученные карты в свой сброс.*

Его оставшаяся 1 *сгорает, и он переворачивает свою фишку вампира неактивной стороной вверх. Затем свой ход начинает другой вампир.*

Пример хода игрока

Ксения и **Антон** находятся в лесу, поэтому ходят раньше остальных вампиров. **Ксения на пешем пути, поэтому она ходит раньше Антона,** находящегося на железнодорожном пути.

Георгий и **Владимир** находятся в низине и оба на железнодорожном пути, **но Георгий ближе к лабиринту** и ходит раньше.

Порядок хода: 1-й 2-й 3-й 4-й

Ксения не берёт и не сбрасывает карты и применяет эффекты всех карт в своей игровой зоне.



У неё есть человек, поэтому «Укус» даёт ей скорость 3. Вместе с 2 от «Жажды» её **суммарная скорость равна** 5.

Она тратит 3, чтобы **переместиться на 3 клетки, останавливается в склепе и выбирает 1 ритуал.**

У неё остаётся 2 на охоту, но она тратит только 1, чтобы получить стопку карт из столбца 1.

Она немедленно получает победные очки:

3 + 3 = 6 за 2 людей;

+2 за то, что охотилась **в низине;**

+2 за карту «Жажда».

Итого Ксения получает 10.

В конце своего хода **она переворачивает фишку вампира неактивной стороной вверх.**

Наступает ход **Антона**.





В Подготовка к следующему раунду

После того как каждый игрок сделал ход, выполните следующие шаги:

- **Передвиньте луну на 1 деление вправо.** Если луна уже на последнем (15-м) делении, игра окончена. Вампир с зонтиком от солнца может сделать ещё один ход, не охотясь.



- **Переверните все фишки вампиров** (или жетоны вампиров) активной стороной вверх.



- **Сдвиньте все карты, оставшиеся на поле охоты, на 1 столбец вправо.** Карты в столбце 1 не сдвигаются и складываются в стопку. Вы всегда можете просмотреть эти карты, прежде чем начать охоту.





- **Выложите по 1 карте охоты** в каждую область столбца 3 на поле охоты лицом вверх. Если сейчас 15-й раунд, не добавляйте новые карты охоты ( ).



- **Положите 1 карту из колоды охоты на таверну лицом вниз,** если в ней меньше 3 карт и нет вампиров.



КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

С рассветом наступает конец игры. Вампиры с зонтиками от солнца могут сделать ещё один ход, не охотясь.

Вы в безопасности?

В зависимости от уровня сложности, выбранного в начале игры, выясните, кто из вампиров в безопасности.

Низина и лес: находящиеся здесь вампиры испепеляются лучами солнца. Они могут подсчитать победные очки, но только из любопытства.

Горы (режим неофита): находящиеся здесь вампиры обжигаются лучами солнца, но успевают найти укрытие и в итоге вернуться в замок. Они теряют победные очки в зависимости от своей текущей клетки.

Горы (режим древнего): находящиеся здесь вампиры испепеляются лучами солнца.

Кладбище: находящиеся здесь вампиры находят укрытие в ближайшей могиле. Каждый из них теряет 5.

Замок: находящиеся здесь вампиры в безопасности.

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы хотите сыграть в режиме древнего с новичками или детьми, то можете решить в начале партии, что они будут в безопасности в горах.

Очки за ритуалы

- Каждый игрок получает победные очки, указанные на каждом из общих ритуалов, условиям которого отвечает.
- Каждый игрок раскрывает собственные ритуалы и подсчитывает очки за них.

ПРИМЕЧАНИЕ: ритуалы с численным преимуществом требуют, чтобы у вас было чего-то **больше, чем у остальных.** Равенство в этом случае не отвечает условиям ритуала.

Если вы набрали 100 победных очков, переверните свою фишку очков на сторону «100» и верните её на деление «0».

Очки за карты

Подсчитайте победные очки за карты с эффектами конца игры.

Пример: если у вас есть Роксана, барон Кристиан даёт вам 2.

Карты, подобные Верес, дают вам столько , сколько у вас людей того же типа (включая сами эти карты).

Эхо даёт вам столько , сколько у вас символов волков (включая саму Эхо).



Победитель

- Вампир с **наибольшим числом победных очков побеждает в игре.**
- **В случае ничьей** побеждает претендент, первым добравшийся до замка, или (если никто из претендентов не в замке) тот, кто ближе всего к замку.

СИМВОЛЫ ЭФФЕКТОВ



Роза: розы считаются предметами. Вы не обязаны получать розу, но она даст вам стабильный источник победных очков. **Вам не нужно тратить скорость, чтобы взять розу, но это считается охотой.**



Сбросьте 1 карту: положите другую карту из своей игровой зоны в свой сброс. Вы можете сбросить карту до применения её эффекта, если не хотите его применять. Вы можете сбрасывать постоянные карты. Некоторые карты нужно сбросить, чтобы применить их эффект.



Фамильяр: после того как вы выложите фамильяра, он остаётся в вашей игровой зоне, так как это **постоянная** карта.



Эффект конца игры: вы получаете победные очки по такому эффекту в конце игры. Если этот эффект на карте человека, вы по-прежнему получаете дополнительные победные очки за регион, в котором охотились на этого человека.



Эффект поля охоты: применяется либо пока карта на поле охоты, либо во время охоты.

ЖЕТОНЫ НАГРАД



Каждый жетон даёт вам 2, когда вы его забираете. Вы можете использовать его в свой ход. Сделав это, переверните его стороной с сундуком вверх, чтобы обозначить, что он использован.



Клирик, солдат, фермер, аристократ: каждый такой жетон считается 1 человеком определённого типа для эффектов ритуалов и численного преимущества.



Тип человека на выбор: этот жетон считается 1 человеком определённого типа на ваш выбор (вы делаете этот выбор в конце игры). Его можно использовать при подсчёте нескольких ритуалов, но вы не можете изменить его тип, после того как сделали выбор.



1 или 2: вы можете использовать этот жетон, чтобы добавить себе 1 или 2 скорости в свой ход.



+1 охота: в этот ход вы можете поохотиться на 1 раз больше.



Сбросьте 1 карту, затем возьмите 1 карту из своей колоды.



Возьмите 1 карту из своей колоды и положите её в свою игровую зону.



Получите 1 ритуал: выберите ритуал из любой стопки на поле, как будто вы находитесь на её клетке.



Зонтик от солнца: вы можете сделать ещё 1 ход после последнего хода в игре, не охотясь. **Вы можете сделать только 1 ход, даже если у вас несколько зонтиков.**



Бархатная одежда: взяв этот жетон, вы получаете 2 дополнительно (всего 4).

ЭФФЕКТЫ КАРТ

Быстрая: получив **быструю** карту (любым способом), вы можете положить её на верх своей колоды или в свой сброс (на ваш выбор).



Воодушевление: выберите 1 ритуал из любой стопки на поле, как будто вы находитесь на её клетке.

Изворотливость: чтобы получить стопку с одной или несколькими **изворотливыми** картами во время охоты, вы должны потратить на 1 больше.

Медлительность: всегда кладите карту медлительного человека в столбец 2, когда добавляете его на поле охоты (при необходимости создав стопку карт).



Общительность: получив карту **общительного** человека, возьмите верхнюю карту из колоды охоты и положите её в свой сброс. Если это человек, получите победные очки (включая дополнительные очки за регион и эффекты карт). Если на вытянутой карте вновь общительный человек, его эффект не применяется, так как вы взяли его не с поля охоты.



Помутнение: прежде чем подсчитать скорость, вы должны переместиться на 4 клетки в сторону лабиринта (не применяйте эффект клетки, на которой остановились, и не выталкивайте других вампиров). Затем играйте как обычно (в том числе вы **можете** переместиться в сторону замка). Этот эффект не суммируется: если у вас несколько карт с помутнением, вы всё равно перемещаетесь только на 4 клетки. Вы не можете переместиться дальше лабиринта.

Постоянная: вы не сбрасываете постоянные карты, если только не применяете эффект, позволяющий это сделать. Они остаются в вашей игровой зоне и каждый ход дают вам скорость и преимущество от своего эффекта.



С перчинкой: вы должны потратить свою скорость, чтобы переместиться к ближайшему колодцу (даже если он позади вас или на другом пути). Потратьте столько скорости, сколько необходимо, чтобы добраться до колодца. Если вашей скорости недостаточно, потратьте всю, что есть, и оставьте эту карту в своей игровой зоне, пока не доберётесь до колодца. Достигнув колодца, вы должны остановиться и можете поохотиться, если у вас осталась скорость. Если вы находитесь ровно между двумя колодцами, можете переместиться к любому из них. Если вы уже у колодца, вы не можете перемещаться в этот ход, но можете поохотиться.



Святая вода: вы не можете охотиться, если в вашей игровой зоне есть человек со святой водой.



Съесть: поместите 1 любую карту (если не указано иное) из вашей игровой зоны или стопки сброса в зону «Съедены». Эта карта всё ещё учитывается для ритуалов и эффектов конца игры, но больше не замешивается в вашу колоду. Эффект «Съесть» карты нельзя применить к ней самой.

Уникальная: в вашей колоде не может быть больше 1 уникальной карты одного типа и категории. В базовой игре единственные уникальные карты — это розы.

Создатели игры

Автор игры: Ричард Гарфилд
Художники: Жослин Мийе, Семён Проскуряков, Марта Иванова и Алексей Богданов
Ведущий разработчик: Гийом Жиль-Нав
Арт-директор: Игорь Полушин
Тестировщики: Скайлер Гарфилд, Монс Джонсон, Эндрю Гросс, Чип Браун, Рубен Ян Девис и исключительно азартный Брайан Вайссман, часто добиравшийся домой до рассвета
Тестировщики от Origames: JB, Квентин, Ромен, Эллиот, Жан, Симон, Родольф, Жюль и Фред

Автор игры выражает отдельную благодарность Гийому Жиль-Наву и Скаффу Элиасу за тёплую заботу о его играх. Особая благодарность Кони за то, что веселилась с ним в тот вечер, когда они придумали название для игры, играла в неё и помогала на всём пути к изданию.

© 2026. Origames. All rights reserved.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Заместитель главного редактора: Александр Петрунин
Выпускающий редактор: Виталий Терехов
Переводчик: Мария Шульгина
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайнеры-верстальщики: Мария Гребенникова, Дарья Великсар, Евгений Загатин
Корректор: Ольга Португалова
Лицензионный менеджер: Александр Ильин

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2026 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.

hobbyworld.ru
Версия правил 1.1

ORIGAMES

HOBBY WORLD
Играть интересно