

ГРЫЗУНЫ & ГРОБНИЦЫ

Правила игры



2-3
игрока



От 8 лет



50-70
минут

На границе королевства археологи раскопали гробницу легендарного фараона Мурзеса. Внутри запечатаны тайные комнаты, полные сокровищ и приключений. И Гильдия Героических Грызунов готова до них добраться!

В этой игре вы будете соревноваться за шанс вписать своё имя в историю Гильдии. Соберите лучшую экспедицию: отправляйте грызунов в гробницу вскрывать новые комнаты и присваивать богатства. Запасайтесь кирками, факелами и едой. Не хватает рабочих рук? Нанимайте помощников! Помните: чем больше в вашей экспедиции грызунов из разных фракций, тем дальше распространится ваша слава!

Наберите больше всех славы за комнаты и помощников, чтобы стать легендой Гильдии Героических Грызунов!

Состав

16 карт входов

37 карт комнат

37 карт помощников

12 двусторонних жетонов
«+10/+20»

20 жетонов сундуков

6 жетонов тайных входов (для
дополнительного правила)

Эти правила игры

3 комплекта игрока, в каждом:

планшет главы гильдии

жетон еды

жетон факела

жетон кирки

жетон славы

жетон золота

5 жетонов лапок

8 жетонов владения

Подготовка к игре

Дальнейшая подготовка и правила предназначены для партии вдвоём — в таком составе мы рекомендуем сыграть как минимум первую партию. Особенности игры втроем описаны на стр. 26.

1. Выложите гробницу.

а) Возьмите **карты входов** с номерами от 1 до 14. Карты с номерами 3, 5 и 7, 5 уберите в коробку — они нужны для игры втроем.

В центре стола выложите карты входов рамкой как на схеме ниже стороной с номерами вверх: от карты входа 1 слева и дальше по часовой стрелке по возрастанию номеров.



Вы можете выкладывать карты входов не по возрастанию номеров, а по своему желанию или случайным образом, тогда игра будет более непредсказуемой.

б) Пространство внутри рамки состоит из 12 пустых клеток. В каждую из них положите по одному случайному **жетону сундука** лицевой стороной вверх — вы должны видеть бонусы на них.

в) Оставшиеся жетоны сундуков сложите лицевой стороной вниз неподалёку от гробницы — это общий запас сундуков.

г) Сложите рядом с сундуками жетоны «+10/+20» — они пригодятся позже, чтобы отслеживать вашу накопленную славу.

2. Выберите фракции.

Выберите по желанию или случайным образом 6 из 12 фракций грызунов, которые будут участвовать в игре. **Для первой партии** выберите фракции, отмеченные **зелёным**.



Белки

Умеют колдовать



Дикобразы

Воины и защитники



Бобры

Построят всё, что угодно



Капибары

Самые умные грызуны



Паки

Ценят связь с природой



Шиншиллы

Священнослужители
Гильдии



Вискаши

Знамениты своей кухней



Крысы

Коварные и расчётливые



Тушканчики

Опытные стрелки



Голые земплекопы

Работают под землёй



Лемминги

Талантливые торговцы



Морские свинки

Известные алхимики

Каждая фракция состоит из 3 **карт комнат** и 3 **карт помощников**, отмеченных в левом верхнем углу уникальным символом фракции. Найдите карты выбранных фракций и разделите их на две колоды по типу карт: колоду комнат и колоду помощников.



Карта помощника и карта комнаты одной фракции

В колоду комнат добавьте нейтральную (то есть не принадлежащую ни к одной фракции) комнату «Сфинкс», в колоду помощников — нейтрального помощника «Мурмля». Они отмечены символом . Все остальные карты уберите в коробку.



3. Подготовьте рынок карт комнат и помощников.

а) В колоде комнат отделите друг от друга карты с зелёной рубашкой и карты с синей рубашкой, перемешайте обе колоды отдельно. Затем положите колоду с зелёной рубашкой поверх колоды с синей рубашкой — теперь ваша **колода комнат** готова к игре. Положите её лицевой стороной вниз над гробницей.

б) Точно так же подготовьте к игре **колоду помощников**.

в) Переверните верхнюю карту каждой из колод и положите **слева** от них, повернув боком, — это **сброс**.

г) Выложите по 3 верхних карты комнат и помощников **справа** от их колод лицевой стороной вверх — это **рынок комнат** и **рынок помощников** соответственно.

4. Подготовьте свой планшет.

а) Каждый игрок берёт себе **планшет главы гильдии**, **3 разных жетона ресурсов**, **жетон золота** и **жетон славы**.



Набор жетонов одного игрока: еда, кирка, факел, золото, слава

Положите свой планшет перед собой. Положите жетон славы на значение 0, другие четыре жетона — на значение 1. Таким образом, в начале игры у каждого из вас будет по одному ресурсу каждого вида и по одному золоту. Славу вам только предстоит заработать.

б) Также каждый игрок берёт себе **5 жетонов лапок** и **8 жетонов владения** с изображениями лапок — лапки должны совпадать с печатью на планшете.

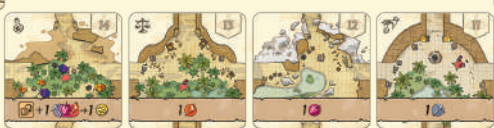
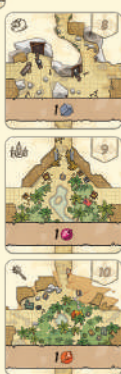
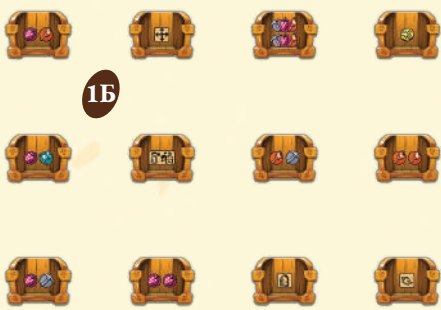
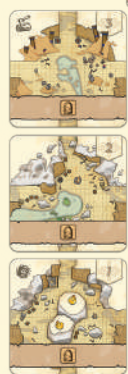
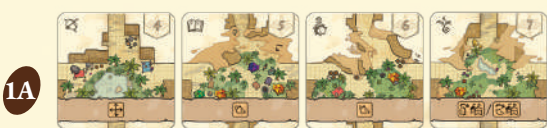


Уберите в коробку все оставшиеся компоненты, включая жетоны тайных входов, — они нужны для игры с правилом «Тайный вход» (см. стр. 27).

Первым игроком становится тот, кто недавно откопал что-то ценное (даже если в себе).

Всё готово к игре!





Основные понятия в игре

РЕСУРСЫ, ЗОЛОТО И СЛАВА

Для вскрытия тайных комнат много не нужно: еда, чтобы подкрепиться, факел, чтобы осветить путь, и крепкая кирка, чтобы разбить запечатанные двери. А если чего-то не хватает, всегда можно купить это за золото!

Еда 🍓, факел 🔦 и кирка ⚒ — это **ресурсы**. Золото 🪙 не считается ресурсом, но его можно потратить вместо еды, факела или кирки.

Символ **любого ресурса** 🍓🔦⚒ означает, что вы сами можете выбрать, какой ресурс получить/потратить, если не сказано иного.

Слава 🏆 не считается ресурсом, однако некоторые игровые эффекты требуют потратить определённое количество славы.

Отмечайте получение и трату ресурсов, золота и славы на планшете, передвигая жетоны вперёд и назад соответственно. У вас не может быть больше 9 ресурсов любого типа и больше 9 золота. Всё полученное сверх этого числа сгорает.

Если жетон славы должен переместиться правее значения 9, положите перед собой жетон «+10» и продолжите отмечать славу со значения 0. Переверните жетон «+10», когда наберёте 20 славы. Вы можете брать столько жетонов «+10/+20», сколько понадобится.

ГРОБНИЦА, ВХОДЫ И КОМНАТЫ

Время идти в гробницу и вскрывать тайную комнату! Кто знает, что в ней? Волшебная вещь, древний артефакт? А если ничего — тоже неплохо, можно оборудовать место для работы. И пусть каждый грызун, который сунет сюда свой носик, знает, к кому попал!

Карты входов и пространство, которое они обрамляют, — это **гробница**. Пространство **внутри гробницы** состоит из 12 пустых мест, которые в ходе игры будут заполняться картами комнат. Если правила или эффекты ссылаются на **карты гробницы**, то имеются в виду и карты входов, и карты комнат.



Карта комнаты

1. Символ фракции
2. Стоимость вскрытия комнаты и место для жетона владения
3. Название комнаты
4. Эффект комнаты
5. Количество славы за вскрытие комнаты



Карта входа

1. Символ фракции
2. Номер карты (используется в подготовке)
3. Эффект карты входа

Примечание: символы фракции и обратные стороны некоторых карт входов (с зелёными лентами) используются в игре с правилом «Тайный вход» на стр. 27.

В ходе игры вы будете **вскрывать комнаты**  — то есть выкладывать карты комнат внутри гробницы. Комнату можно вскрыть на пустом месте, где лежит ваша лапка. Комната принадлежит тому, кто её вскрыл: игроки отмечают карты своими жетонами владения. У каждого игрока может быть до 8 комнат внутри гробницы.

ПОМОЩНИКИ

Грызуны всех профессий предлагают свою помощь — кто за еду, кто за золото. У каждой фракции свои таланты!



Карта помощника

1. Символ фракции
2. Профессия помощника
3. Стоимость найма
4. Эффект помощника
5. Количество славы за наём помощника

В ходе игры вы можете **нанимать помощников** . Эффекты большинства из них пассивные, то есть действуют до конца игры, срабатывая при определённых событиях (см. «Эффекты карт» на стр. 16). У вас может быть сколько угодно нанятых помощников — кладите их над планшетом, чтобы не забывать применять эффекты. От применения эффекта можно отказаться.

ЛАГЕРЬ

Собирайте ценных помощников и удачные места для раскопок — в лагере соперники до них не доберутся!

Вы можете **зарезервировать помощника** или **комнату** — то есть взять карту с рынка сейчас, но оплатить её стоимость позже.

Кладите такие карты **в лагерь** слева от своего планшета. В лагере могут лежать максимум 2 карты . Если вы хотите зарезервировать новую, то должны сбросить одну из двух уже лежащих в лагере карт.

Когда вы **нанимаете помощника из лагеря** и **вскрываете комнату из лагеря**, получите скидку в 1 на оплату стоимости.

Ход игры

Игроки ходят по очереди, начиная с первого.

В свой ход выполните **одно из двух действий на выбор**:

- **Положить лапку**  на карту входа.
- **Снять лапки**  со всех карт и пустых мест в любом порядке, применяя эффект каждой карты, с которой снимаете лапку.

Примечания:

- выполнить это действие можно только в том случае, если у вас выложена хотя бы одна лапка;
- вы обязаны выбрать именно это действие, если у вас в запасе не осталось лапок (то есть вы не можете ничего выложить).

Далее оба действия расписаны подробнее.

ПОЛОЖИТЬ ЛАПКУ



Чтобы попасть в гробницу, сначала нужно проложить в неё маршрут. Грызуны-проводники уже выстроились у входов и готовы наметить путь своими ловкими лапками!

Вы можете положить лапку на карту входа, если:

- **эта карта входа свободна**, то есть на ней нет других лапок;
- **напротив неё нет чужих лапок**. Напротив — то есть на противоположной карте входа в этом ряду или столбце. Напротив своих лапок класть можно.



Пример. Андрей может положить лапку 🐾 на любую карту входа, кроме трёх, отмеченных крестом: на карте входа 2 уже лежит другая его лапка, карта входа 6 занята чужой лапкой 🐾, а напротив карты входа 12 находится чужая лапка.

После этого проверьте **пересечения** своих лапок внутри гробницы. Пересечение образуется, если одна лапка лежит на карте входа в ряду, а другая — в столбце. **На каждое пересечение** вы должны выложить по одной лапке. Если пересечений больше, чем ваших оставшихся лапок, то выберите, на какие пересечения их выкладывать.



Пример пересечения лапок. Проводники на входах проложили маршрут к идеальному месту для раскопок внутри гробницы!

На пересечении могут быть:

- ▶ **пустое место.** Просто положите лапку сюда. В будущем на этом месте можно будет вскрыть комнату;
- ▶ **пустое место с жетоном сундука** . Заберите его и положите перед собой лицевой стороной вверх, а лапку оставьте на этом пустом месте;
- ▶ **карта комнаты.** Владелец этой комнаты (он определяется по жетону владения на карте) сразу получает 1  за то, что другая экспедиция проявляет интерес к его раскопкам. Если вы кладёте лапку на свою же комнату, то ничего не происходит. Если при этом на карте комнаты есть символ , то игрок, положивший лапку, может выполнить **дополнительное действие** (положить лапку или снять лапки) сразу после того, как закончит текущее.



Пример. Лена кладёт свою лапку  на карту входа 6, образуется пересечение с её лапкой на карте входа 8. Лена кладёт лапку на пересечение и забирает с него жетон сундука. Ход Андрея: он кладёт свою лапку  на карту входа 2, образуется пересечение с его лапкой на карте входа 14. Там комната с жетоном владения Лены. Андрей кладёт туда свою лапку, а Лена сразу получает за это 1 .

Обратите внимание:

- ▶ С помощью действия  можно положить лапку **только на карту входа**. Чтобы попасть в комнату, нужно, чтобы она оказалась на пересечении ваших лапок. Эффекты некоторых карт позволяют класть лапки другими способами.
- ▶ Вы можете применить эффект жетона сундука  в любой момент выполнения действия . После применения переверните жетон — теперь этот сундук считается **использованным**. Вы можете подсматривать свои использованные сундуки.

СНЯТЬ ЛАПКИ



Покидая гробницу, не забывайте прихватывать с собой найденные богатства!

Снимите **все свои выложенные лапки** по одной в любом порядке, применяя эффект **каждой карты гробницы**, с которой снимаете лапку. Снятые лапки убирайте в свой запас. Пояснения к эффектам карт смотрите в разделе на стр. 16.

Обратите внимание:

- ▶ Снимая лапку с пустого места, вы ничего не получаете и не применяете.
- ▶ Выполняя действие, проверяйте эффекты помощников и не забывайте их применять.
- ▶ Вы можете отказаться от применения любого эффекта. Некоторые помощники дают за это бонус (на таких указано —  без эффекта).

Совет: вскрывая комнаты и нанимая помощников по эффектам, старайтесь выбирать карты разных фракций — за разнообразную экспедицию вы получите дополнительную славу в конце игры.



Пример. Андрей снимает свои лапки 🐾 в следующем порядке:

1. Карта входа 14 позволяет обменять любой ресурс на золото и обновить до 3 карт на рынках. У Андрея есть 4 💎, он меняет 1 💎 на 1 😊. Обновлять рынки он не хочет.

2. Карта входа 5 позволяет нанять помощника 🐶. Андрей берёт с рынка «Пироманта», оплачивает его стоимость — 4 💎, получает за него 4 💎 и кладёт карту над своим планшетом.

3. Карта комнаты «Кран» позволяет вскрыть комнату 🚪 на любом пустом месте (а не только под лапкой на пустом месте, как того требуют обычные правила вскрытия комнаты) и применить её эффект.

Андрей берёт с рынка карту комнаты «Живой огонь», оплачивает её стоимость — 3 , получает за неё 1  и кладёт на пустое место. Затем применяет эффект «Живого огня» и получает 2 . Он также кладёт на комнату «Живой огонь» свой жетон владения. Наконец, Андрей кладёт из колоды новую карту на рынок взамен «Живого огня».

Кроме того, срабатывает эффект «Пироманта»: за полученные  Андрей получает ещё 1 . Итого Андрей получил 3  за оба эффекта.

4. Карта входа 2 позволяет вскрыть комнату . Андрей смотрит на карты комнат на рынке и на свои ресурсы: у него 3 , 1 , 4  и 2 . Он берёт с рынка карту комнаты «Сфинкс»: оплачивает её стоимость — 3  и 3 , получает 4  и по правилам вскрытия комнат кладёт карту под свою лапку на пустом месте. Он также кладёт на комнату «Сфинкс» свой жетон владения, а на рынок выкладывает новую карту из колоды взамен взятой.

5. Последняя лапка до этого лежала на пустом месте, но теперь лежит **на карте комнаты «Сфинкс»**. Андрей снимает лапку и применяет эффект «Сфинкса»: получает 1 .

Все лапки Андрея сняты, и он передаёт ход.

Эффекты карт

Эффекты **карт гробницы** применяются, когда вы снимаете с них лапку.

Эффекты большинства **карт помощников** применяются каждый раз, когда вы делаете или получаете то, что указано до двоеточия. Сразу после этого получите то, что указано после двоеточия. Эффекты помощников, лежащих в лагере, не применяются, пока вы их не наймёте.



Пример. У Андрея есть помощник «Кондитер». Андрей в свой ход снимает лапку с карты входа и по её эффекту нанимает помощника . Тут же срабатывает эффект «Кондитера»: раз Андрей нанимает помощника, то он может заплатить вместо . Андрей хочет нанять «Архитектора» стоимостью 4 и 1 . У него на планшете 5 и нет золота, так что он применяет эффект «Кондитера»: платит 5 за найм «Архитектора».

Общие правила эффектов:

- ▶ Если указан , то вы получаете указанное количество ресурсов любых типов — одного или разных, распределив их по своему усмотрению.
- ▶ Указание через косую черту (например, 1 / 1) означает, что вы выбираете что-то одно.
- ▶ Знак плюса $+$ означает общее получение. Например, 1 $+$ 1 означает, что вы получаете и кирку, и факел.
- ▶ Символ над славой означает, что эффект этого помощника одноразовый и применяется один раз при найме.
- ▶ В некоторых эффектах упоминаются **соседние комнаты**. Соседними считаются комнаты слева, справа, сверху или снизу, но не по диагонали.
- ▶ Если берёте карту с рынка, то сразу выложите новую взамен взятой с верха соответствующей колоды. Если колода пуста, сформируйте новую, перемешав сброс.

Далее даны пояснения к эффектам, которые встречаются чаще всего. Сложные эффекты объяснены отдельно в конце раздела.

ПОЛУЧИТЬ РЕСУРСЫ / ЗОЛОТО / СЛАВУ

Получите указанное на карте количество ресурсов, золота и/или славы.

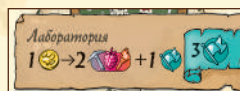


Например, эффект «Арсенала» приносит 1 кирку и 1 факел. Эффект «Строителя» приносит дополнительную кирку каждый раз, когда вы получаете  по другим эффектам.



ОБМЕНЯТЬ ОДНО НА ДРУГОЕ →

Обмен означает, что вы тратите указанные до стрелки ресурсы/золото/славу, чтобы получить указанные после стрелки ресурсы/золото/славу. Вы не можете потратить и получить больше, чем указано в обмене.



Например, по эффекту «Лаборатории» вы тратите 1 золото, а получаете 2 ресурса и 1 славу.

ПОЛОЖИТЬ В ЛАГЕРЬ

КАРТУ КОМНАТЫ / ПОМОЩНИКА

Выберите любую карту комнаты или помощника на рынке и положите в лагерь слева от своего планшета. В лагере могут лежать максимум 2 карты. Если вы хотите взять новую, то должны сбросить одну из двух уже лежащих в лагере карт.

ВСКРЫТЬ КОМНАТУ / ВСКРЫТЬ КОМНАТУ ИЗ ЛАГЕРЯ

Чтобы вы могли применить этот эффект, хотя бы одна ваша лапка должна лежать **на пустом месте внутри гробницы**.

1. Выберите **карту комнаты** на рынке или в своём лагере. **Обратите внимание:** по эффекту  вы можете вскрыть комнату **только из лагеря**.

2. Оплатите стоимость: потратьте указанное количество **ресурсов и/или золота**.

Если вы вскрываете комнату из лагеря, потратьте на 1 ресурс меньше (помните, золото — это не ресурс). Кроме того, некоторые эффекты могут давать скидку при вскрытии комнаты.

3. Положите выбранную карту комнаты **под** вашу лапку, лежащую на пустом месте внутри гробницы. Лапка остаётся на карте комнаты. В этот же ход можно применить эффект этой комнаты, сняв с неё лапку.

4. Положите на карту комнаты ваш жетон владения, закрыв им стоимость: теперь вы **владелец** этой комнаты.

5. Получите указанную на карте славу.



НАНЯТЬ ПОМОЩНИКА /

НАНЯТЬ ПОМОЩНИКА ИЗ ЛАГЕРЯ

1. Выберите **карту помощника** на рынке или в своём лагере. **Обратите внимание:** по эффекту  вы можете нанять помощника **только из лагеря**.

2. Оплатите стоимость — потратьте указанное количество **ресурсов и/или золота**.

Если вы нанимаете помощника из лагеря, потратьте на 1 ресурс меньше (помните, золото — это не ресурс). Кроме того, некоторые эффекты могут давать скидку при найме.

3. Положите карту помощника над своим планшетом. Если у помощника одноразовый эффект , примените его сразу.

4. Получите указанную на карте славу.

ОБНОВИТЬ ДО ТРЁХ КАРТ НА РЫНКАХ

Выберите суммарно до трёх карт на рынках комнат и помощников — это могут быть карты с одного рынка или с разных в любом соотношении. Уберите их в сброс и выложите на их места новые карты с верха соответствующих колод.

ПЕРЕМЕСТИТЬ ЛАПКУ

Переместите любую вашу выложенную лапку с карты комнаты или пустого места на другую карту комнаты или другое пустое место без лапки и карт (если на нём лежит жетон сундука, тогда вы забираете его, переместив сюда лапку). Нельзя перемещать лапку на карту входа или с карты входа. Перемещение не считается снятием лапки, поэтому эффекты карт не применяются.



Пояснения к эффектам

ПОМОЩНИКИ

Вагонетчик. Эффект приносит 1  за каждую лапку, которую вы снимаете без эффекта **внутри гробницы** — с пустого места или добровольно отказываясь от применения эффекта.

Епископ, Монах, Проповедник. Эффекты фракции шиншилл имеют ограничение: их можно применять только один раз в ход.

Зазывала. Посчитайте количество уникальных (то есть не совпадающих друг с другом и с символом на вскрытой комнате) символов фракций на соседних комнатах и получите столько же .

Заклинатель. Выберите карту входа с вашей лапкой и примените эффект, не снимая лапку.

Командир. Эффект позволяет положить 1 лапку по обычным правилам сразу после выполнения действия «Снять лапки».

Лазутчик. В свой ход вы можете выложить 1 лапку напротив чужой, игнорируя запрет обычных правил. Эффект действует до конца игры. При игре втроём эффект позволяет делать это бесплатно.

Мошенник. Вы можете выбрать, какой из сундуков перевернуть. Это позволяет вам снова применить эффект этого сундука по обычным правилам.

Проходчик. Сразу примените эффект комнаты, которую вскрыли, не снимая с неё лапку. В этот же ход можно снять лапку с этой комнаты и снова применить эффект, уже по обычным правилам.

Рейнджер. Если у комнаты, с которой вы снимаете лапку, несколько соседних комнат, то вы можете выбрать любую из них. Владелец комнаты получает за это 1 .

Спекулянт. Когда применяете эффект сундука, то можете выбрать любую карту из любого сброса и положить её в лагерь.

Ученик. В вашем лагере может лежать до 4 карт. Кроме того, при найме «Ученика» вы получаете дополнительный ход.

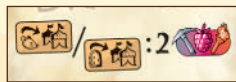
Шеф. Эффект применяется только в том случае, если вы наняли помощника с пассивным эффектом. На других помощников (с одноразовыми эффектами, со сложными без двоеточия) эффект «Шефа» не распространяется.

КОМНАТЫ

Алхимический стол. Два ресурса, которые вы получаете взамен потраченного, могут быть разными, главное, чтобы они не совпадали с типом потраченного. Например, вы можете потратить 1  и получить 1  и 1 , либо 2 , либо 2 .

Дозорный пункт. Этот эффект позволяет вам выбрать, какой из следующих эффектов за снятие лапки применить дважды.

Завал, Туннель. Эти эффекты позволяют выбрать карту на рынке и применить её эффект так, как если бы вы снимали с этой комнаты лапку (в случае «Завала») или как если бы этот помощник у вас был (в случае «Туннеля»). Сама карта при этом остаётся на рынке,  за наём/вскрытие получить по этому эффекту нельзя.



Например, вы применяете эффект «Туннеля» и выбираете на рынке помощника «Лидер круга». Если до конца хода вы положите в лагерь помощника или комнату, то по эффекту «Лидера круга» получите 2  .

Кран, Строительные леса. Эффекты позволяют вскрыть комнату на любом пустом месте без лапки и карт (если на нём лежит жетон сундука, тогда вы забираете его при вскрытии комнаты).

Кухня. Вы можете применить повторно эффект помощника, который уже срабатывал в этот ход, при этом не выполняя условия до двоеочия. Эффект не распространяется на одноразовых помощников.



: сразу её эффект

Например, в этот ход вы вскрыли комнату «Склад» и по эффекту «Проходчика» сразу применили её эффект — получили 2 . Далее вы снимаете лапку с «Кухни» и по её эффекту можете использовать «Проходчика» повторно — то есть применить ещё раз эффект «Склада», а именно получить 2 .

Ломбард. Эффект позволяет вам обменять один сундук (то есть сбросить его в общий запас) на 1 . Вы можете сбросить любой свой сундук, даже использованный.

Портал. Этот эффект может применить только владелец «Портала», для остальных игроков эта карта не обладает эффектом. Вы можете убрать «Портал» в сброс и на его месте вскрыть другую комнату по обычным правилам и со скидкой. Дополнительно вы получаете по эффекту 1 .

Тайник. Вы можете посмотреть все свои использованные сундуки и выбрать, какой из них перевернуть. Это позволяет вам снова применить эффект этого сундука по обычным правилам.

Укромное место. Сбрасывая помощника (нанятого или из лагеря), потратите столько , сколько получили при его найме. Полученная по эффекту  не тратится. Нового помощника вы можете как нанять сразу по обычным правилам, так и положить в лагерь.

Чайная. Эффект позволяет сделать дополнительный ход, но он не суммируется с  над славой и не заменяет его. Помните, что  действует только тогда, когда вы кладёте лапку на комнату.

Ярмарка. Этот эффект приносит выгоду и тому, кто его применяет (этот игрок получает 3 ) и остальным игрокам (каждый из них получает по 1 .

Конец игры

Игра заканчивается, если выполнено одно из трёх условий:

- ▶ внутри гробницы не осталось пустых мест (вскрыто 12 комнат);
- ▶ закончились карты в колоде помощников (на рынке лежит 2 карты помощников или меньше, и сброс пуст);
- ▶ один из игроков набрал 40  или больше.

Игрок, в чей ход выполняется одно из этих условий, заканчивает своё действие, после чего его соперник может выполнить одно действие. Затем переходите к подсчёту славы.

ПОДСЧЁТ СЛАВЫ

Проверьте, насколько разнообразной получилась ваша экспедиция!

Каждый игрок считает количество наборов с разными фракциями сначала среди всех карт комнат, затем среди всех карт помощников. Помните, что у каждой фракции свой символ — удобнее считать именно по ним. Карты «Сфинкс» и «Мурмия»  могут относиться к любой фракции по выбору игрока.

У каждого игрока может быть несколько наборов карт одного типа (например, 5 комнат пяти разных фракций и ещё 2 комнаты двух разных фракций), и он получает славу за каждый из этих наборов по очереди в соответствии с таблицей.

Кол-во фракций в наборе	1	2	3	4	5	6
Кол-во славы за набор	0	2	4	7	11	16

Суммируйте славу на своём планшете с жетонами «+10/+20», которые вы получили в ходе игры.

Игрок, набравший больше всех славы, становится главой Гильдии Героических Грызунов! В случае ничьей побеждает игрок, в чей ход выполнилось условие конца игры.

Теперь вы можете попробовать сыграть втроём и/или с дополнительным правилом (см. далее).



Например, у Лены 6 помощников и 6 комнат. Помощники складываются в два набора с разными фракциями. В одном 4 разные фракции (7  за набор), в другом 2 разные фракции (2  за набор). Итого за помощников Лена получает $7+2=9$ .

Комнаты тоже складываются в два набора: в одном 5 разных фракций (11  за набор), в другом 1 фракция (0 ). Итого за комнаты Лена получает 11 , а всего за разнообразие экспедиции — $9+11=20$ .

На планшете у неё 1 , также один жетон +20 и один жетон +10, то есть Лена набрала за игру 31 . Всего у неё $20+31=51$ .



Игра втроём

При игре втроём внесите в подготовку следующие изменения:

- ▶ Возьмите карты входов с номерами 3,5 и 7,5. Разложите карты входов по возрастанию номеров так, чтобы гробница составила сетку 4×4 . Карту 3,5 положите между картами 3 и 4, карту 7,5 — между картами 7 и 8.
- ▶ Выберите **7 из 12 фракций** грызунов, которые будут участвовать в игре.
- ▶ Выдайте третьему игроку тот же набор компонентов, что и у остальных: планшет, жетоны ресурсов, золота и очков славы, 8 жетонов владения и 5 жетонов лапок.

Играйте со следующими изменениями:

- ▶ **Вы можете класть лапку напротив лапки соперника.** При этом соперник получает 1 . Если при этом у вас образуется пересечение, но оно занято лапкой соперника, то свою лапку на это пересечение класть нельзя.
- ▶ **Меняются условия конца игры:** игра заканчивается, когда: внутри гробницы вскрыто 16 комнат; кто-либо из игроков набирает 30 очков славы или больше. Третье условие остаётся прежним. Когда выполняется любое из условий конца игры, два оставшихся игрока в порядке хода могут выполнить по одному действию.



Правило «Тайный вход»

Опытные приключенцы знают, что в гробницу необязательно идти напрямик... Можно сделать подкоп! Вот только за тайный вход придётся заплатить репутацией. Зато сколько новых богатств можно добыть!

Правило предназначено для игры вдвоём.

С этим правилом у некоторых карт входа появляется стоимость в 2 . Заплатив её, вы сможете перевернуть карту на сторону с более сильным эффектом и отметить её своим жетоном владения. Мы рекомендуем добавить это правило в игру после того, как вы закончили хотя бы одну партию вдвоём.

Внесите в подготовку одно изменение: возьмите 6 жетонов тайных входов и положите по одному жетону на каждую карту входа с символом выбранной фракции.



Например, если вы решили, что в игре участвует фракция белок, то положите жетон тайного входа на карту входа с символом .

В ходе игры после применения эффекта карты, на которой лежит жетон тайного входа, вы можете потратить 2 , перевернуть эту карту и положить на неё свой жетон владения. Жетон тайного входа уберите в коробку. У перевёрнутой карты входа более сильный эффект. Каждый раз, когда соперник кладёт на неё лапку, владелец карты входа получает 1  (аналогично картам комнат).

Пояснения к более сильным эффектам:

- ▶ **Карта входа 4.** В отличие от обычного эффекта, вы можете переместить ту лапку, которая лежит на карте входа.
- ▶ **Карты входа 8, 9, 10.** Если у вас меньше 2 ресурсов указанного типа, то по эффекту карты вы получаете 2 дополнительных ресурса. Если больше, то 1 ресурс.

Памятка



Положить лапку



Снять лапку



Лагерь



Нанять помощника



Вскрыть комнату



Переместить лапку с карты комнаты или пустого места на другую карту комнаты или пустое место (с сундуком или без)



Сундук



Положить помощника в лагерь



Положить комнату в лагерь



Нанять помощника из лагеря



Вскрыть комнату из лагеря

Создатели игры

Автор игры: Саймон Бил

Художники: Shizufin, Tim Felix, Владимир Сагакян

Развитие игры: Павел Ильин

Продюсер: Владимир Грачёв

Арт-директор: Никита Орлов

Консультации по художественному оформлению: Сергей Дулин

Дизайн и вёрстка: Кристина Соозар

Выпускающий редактор:
Анна Давыдова

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Руководитель тестирования: Елена Ворноскова

Ведущие тестировщики: Егор Бережков, Андрей Виннер, Марина Кузнецова, Андрей Рамодин

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

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством:
Иван Попов

Главный дизайнер-верстальщик:
Иван Суховей

Корректоры: Ольга Португалова,
Мария Шульгина

Креативный директор:
Николай Пегасов

Международное продвижение:
Мария Никольская

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2025 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.

Версия правил 1.0



hobbyworld.ru