

КРИАТИДЫ

В ПОИСКАХ МИФИЧЕСКИХ
СУЩЕСТВ

ФЛОРА

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ



В мире криптидов обитают не только неуловимые животные, но и таинственные растения. В дополнении «Флора» вы можете исследовать эти криптидные растения, доказав их существование. Однако это сложная задача — чтобы получить образец такого растения, требуется выполнить настоящий квест!

Заработайте ещё более высокую репутацию, чем в базовой игре, выполняя квесты, пока вы ищите криптидов. Размещайте растения в заповеднике и получайте за это ценные бонусные действия.

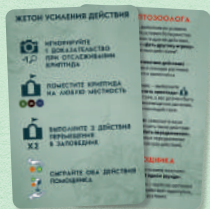
КОМПОНЕНТЫ



17 карточек растений:
5 стартовых и 12 обычных



10 жетонов усиления
действия



4 памятки



16 фишек растений
(по 4 фишки на игрока)



24 жетона квестов

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре по базовым правилам, а также выполните следующие шаги:

1. Каждый игрок получает:
 - А. 1 случайную стартовую карточку растения (с символом **S**). Положите её лицом вверх рядом со своим планшетом.
 - Б. 4 фишки растений своего цвета.Уберите в коробку неиспользованные стартовые карточки и фишки растений.
2. Перемешайте 12 обычных карточек растений лицом вниз и положите их в виде колоды рядом с игровым полем. Откройте 3 верхние карточки и положите их лицом вверх рядом с колодой.
3. Положите все 10 жетонов усиления действия рядом с заповедником.
4. Положите 24 жетона квестов рядом с монетами и жетонами опыта на игровом поле.



ХОД ИГРЫ

При игре с дополнением «Флора» следуйте правилам базовой игры с учётом следующих изменений:

РАСТЕНИЯ

Растения не считаются криптидами. Любое упоминание криптидов не относится к растениям, если в правилах не указано иное.

Когда вы получаете карточку растения, вы начинаете процесс исследования. Ваша задача — **получить образец** 🐇 растения и **доставить его в заповедник** 🏠, где его можно будет изучить и вырастить.

В начале игры у каждого игрока есть 1 карточка растения. Вы можете получить больше растений в фазу помощника, но максимально у вас может быть 4 карточки растений.

СТРУКТУРА КАРТОЧКИ РАСТЕНИЯ:

1. Название растения
2. Описание
3. Очки репутации 👑 за получение образца этого растения
4. Штраф в размере 1 очка репутации 👑 в конце игры, если вы не получили образец этого растения (**вы не получаете штрафные очки за стартовые растения**)
5. Очки репутации 👑 за перемещение этого растения в заповедник
6. Локация
7. Ячейки для жетонов квестов
8. Квесты (условия для получения жетонов квестов)



Чтобы получить образец 🍂 растения, вы должны сначала закрыть все ячейки квестов на его карточке, а затем отправиться в его локацию.

Каждый раз, когда вы выполняете квест, положите жетон квеста из запаса на соответствующую ячейку на карточке растения. Выполнение квеста не является действием; вы можете выполнить условия квестов, пока выполняете другие действия.

Вы не получаете жетон квеста за условия, которые вы выполнили до того, как получили карточку растения. Если ваше действие выполняет квесты на нескольких ваших карточках растений, вы всё равно получаете только 1 жетон квеста и можете выбрать, на карточку какого растения его положить.

Пример выполнения квеста:

У **Макса** есть карточка растения с заданием «Выполнить 🏠 в Лондоне». Также у **Макса** есть перемещённый криптид. **Макс** передвигается в Лондон и выполняет действие «Переместить криптида», чтобы отправить его в заповедник. Выполнив это действие, не используя дополнительных действий, **Макс** немедленно кладёт жетон квеста на ячейку соответствующего квеста на карточке растения — теперь этот квест выполнен.



ТИПЫ КВЕСТОВ

ВЫПОЛНИТЬ 🏠 В ОПРЕДЕЛЁННОМ 🏠:

Находясь в указанном городе, выполните основное действие «Переместить криптида» или примените соответствующий навык. Перемещение можно осуществить либо в заповедник, либо выполнив заявку. Перемещение растений в заповедник также засчитывается для выполнения этого квеста.

СБРОСИТЬ / / / / В ОПРЕДЕЛЁННОМ :

Находясь в указанном городе, уберите требуемые доказательства с вашего планшета и положите их **рядом с мешочком**. Это считается **бесплатным действием** (см. правила для бесплатных действий на стр. 7).

НАЙТИ КРИПТИДА (ОПРЕДЕЛЁННОГО ВИДА):

Найдите криптида определённого вида, выполнив основное действие «**Отследить криптида**» или применив соответствующий навык. Криптиды, найденные до получения карточки растения, не засчитываются для выполнения этого квеста.

***Примечание:** когда квест требует найти криптида, обитающего в определённой среде ( /  / ), криптидов с особыми тайлами (разноцветный, серый и т. п.) нельзя использовать для выполнения этого квеста.*

НАЙТИ КРИПТИДА С ПОМОЩЬЮ КУБИКОВ:

Этот квест выполнен, когда ваша попытка найти криптида с помощью кубиков отслеживания успешна.

НАЙТИ КРИПТИДА С ПОМОЩЬЮ / 2

Когда вы успешно находите криптида, среди ваших сброшенных доказательств должны быть 1 или 2 «слуха» или бонусные слухи. Их можно использовать как джокер.

ВЫПОЛНИТЬ В РЕГИОНЕ / / / :

Выполните действие «**Обновить доказательства и криптидов**», пока ваш криптозоолог находится в любой локации указанного региона. Автоматическое обновление доказательств (когда на поле нет жетонов доказательств) не считается.

ДАЙТЕ ... ДРУГОМУ ИГРОКУ:

Пока ваш криптозоолог находится в той же локации, что и криптозоолог другого игрока, дайте ему указанный ресурс из вашего личного запаса. Это считается **бесплатным действием**.

... В ОДНОМ РАУНДЕ:

Выполните указанное условие в течение одного раунда (фаза криптозоолога + фаза помощника).

- **Найти криптида и выполнить  в одном раунде:** вы можете выполнить 2 действия в любом порядке. Криптид, которого вы находите, и криптид, которого вы перемещаете, могут быть разными. Перемещение растений тоже считается.
- **Получить 2  в одном раунде:** вы можете получить «слухи» во время обеих фаз любыми способами, даже, если другой игрок даёт вам «слухи», чтобы выполнить свой квест. Чтобы выполнить этот квест, вы должны положить 2 «слуха» на ваш планшет, не тратя их. Бонусные слухи тоже считаются.
- **Потратить ... в одном раунде:** вы можете выполнить этот квест, когда вы тратите монеты или опыт, чтобы выполнить действия помощника, такие как получение и обновление навыков, покупка доказательств, обновление карточек криптидов и т. д. Вы можете потратить больше указанного значения.

***Примечание:** когда вы одновременно продаёте и покупаете доказательство, только разница в стоимости, которую вы платите, считается как «потраченные» монеты.*

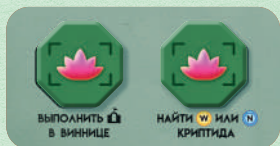
БЕСПЛАТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Когда вы используете бесплатное действие (например, сбрасываете доказательство для квеста или получаете образец растения), вам не надо сдвигать маркер действия или маркер навыка на вашем планшете. Однако вы должны завершить передвижение в локации, где вы выполнили бесплатное действие, если вы оказались там в результате вашего передвижения.

***Примечание:** если у вас есть навык «Разбить передвижение» и у вас остались очки передвижения, вы можете продолжить ваше передвижение после выполнения бесплатного действия. Даже если у вас нет этого пассивного навыка, вы можете продолжить свой ход как обычно, чтобы выполнить другие действия, применить навыки или передвинуться другими способами.*

ПОЛУЧИТЬ ОБРАЗЕЦ

Как только все ячейки квестов на вашей карточке растения закрыты, вы можете **получить образец** этого растения в фазу криптозоолога.



Примечание:

«Получить образец» ≠
«Найти криптида»

Когда ваш криптозоолог находится в локации растения, уберите все жетоны квестов с карточки и положите на неё фишку растения вашего цвета.

Получение образца считается **бесплатным действием** (см. стр. 7 «**Бесплатные действия**»), поэтому вам надо завершить ваше передвижение до выполнения этого действия.

Если вы не получили образец вашего растения до конца игры (даже если вы выполнили все квесты), вы теряете 1  (кроме стартовых растений).

Пример получения образца растения:

У **Макса** есть карточка растения со всеми закрытыми ячейками квестов. Макс оказывается на локации W3, в локации растения, и завершает здесь своё передвижение, хотя он и потратил всего 1 очко передвижения.



Не тратя никакого действия, **Макс** убирает все жетоны квестов с карточки растения и возвращает их в общий запас. Затем он берёт фишку растения своего цвета и кладёт её на карточку. Это означает, что растение найдено, но ещё не перемещено в заповедник.



ПЕРЕМЕСТИТЬ РАСТЕНИЕ

Когда вы выполняете основное действие «**Переместить криптида**» или применяете соответствующий навык, вместо применения их обычного эффекта, вы можете **переместить в заповедник 1 растение**.

Чтобы переместить растение, у вас должна быть доступная фишка растения на 1 из ваших карточек растений. Положите фишку растения на любой тайл местности, чтобы накрыть 1 незанятую клетку, независимо от её цвета. Вы не можете положить фишку растения на тайл криптида.

После перемещения:

1. Получите бонусы клетки, на которую вы положили фишку растения.
2. Получите 1 жетон усиления действия.
3. Переверните карточку растения до конца игры, чтобы показать, что это растение перемещено в заповедник.

ЖЕТОН УСИЛЕНИЯ ДЕЙСТВИЯ

Жетон усиления действия позволяет вам усилить ваши действия 1 из 4 способов. Жетон можно использовать в любой момент игры. После использования верните жетон в запас.

Примечание: жетон усиления действия не даёт вам дополнительное действие. Вы должны сначала выполнить определённое действие (перемещение или отслеживание), и затем вы можете усилить это действие с помощью жетона.

Варианты усиления:



-1

Игнорируйте 1 доказательство при отслеживании криптида

Отследите криптида, используя на 1 доказательство меньше на ваш выбор. Вы можете использовать этот вариант, чтобы найти криптида без кубиков или чтобы попытаться найти криптида с помощью кубиков.



Поместите криптида на любую местность

При перемещении криптида в заповедник поместите тайл криптида на местность, отличающуюся по цвету от среды обитания криптида. Это не позволяет помещать криптидов на пустые клетки в заповеднике или поверх других криптидов. Использование этого варианта не меняет базовые места обитания криптидов (например, если вы поместили лесного криптида в горы, этот криптид по-прежнему считается лесным и учитывается для лесных контрактов, а не для горных).



x2

Выполните 2 действия перемещения в заповедник

При выполнении действия перемещения, выполните 2 перемещения подряд (одного типа или разного). Например, вы можете поместить 2 криптидов в заповедник или выполнить заявку и затем переместить растение. Вы не можете использовать только что приобретённый жетон усиления, чтобы удвоить действие перемещения, в результате которого вы получили этот жетон.



Сыграйте оба действия помощника

В фазу помощника вы можете и получить 1 из доступных кубиков помощника, и приобрести и обновить навыки. Если вы используете этот вариант, помощник не передвигается по треку (но вы по-прежнему можете использовать монеты, чтобы передвинуться дополнительно).

Примечание: вы можете использовать несколько жетонов усиления действия в 1 ход, чтобы усилить одно и то же действие несколько раз. Например, если у вас есть 2 жетона, вы можете выполнить 3 перемещения подряд, используя только 1 действие перемещения или навык. Однако, когда вы отслеживаете криптида, у вас всё ещё должно быть минимум 1 требуемое доказательство.

Количество жетонов квестов и жетонов усиления действий считается бесконечным. Если эти жетоны закончились (что может произойти в редких случаях), используйте любую подходящую замену.

ВЗЯТЬ НОВУЮ КАРТОЧКУ РАСТЕНИЯ

В фазу помощника теперь доступно 1 новое действие помощника:

- **Дополнительно:** возьмите 1 карточку растения.

Возьмите 1 из 3 открытых карточек растений или возьмите карточку из колоды и положите её в вашу игровую зону. Если вы берёте открытую карточку, выложите на освободившееся место новую карточку из колоды (если возможно).

Вы можете выполнить это действие независимо от того, в каком направлении передвигается ваш помощник на треке. Вы можете взять только 1 карточку растения во время вашего хода в фазу помощника.

Важно: у вас может быть максимум 4 карточки растения (не важно, выполнили ли вы их квесты, взяли ли их образец или переместили их).

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ

В конце игры подсчитайте очки репутации за растения:

- Получите очки репутации  за все растения, чьи образцы вы получили. Количество указано в левой части карточки.
- Получите 1 очко репутации  за каждое растение, которое вы переместили.

- Потеряйте 1 очко репутации  за каждое растение в вашей игровой зоне, чей образец вы не получили (кроме стартового растения).
- При определении большинства фишек криптидов в заповеднике также добавьте количество фишек растений. Игрок с наибольшим общим количеством фишек криптидов и фишек растений получает 2 очка репутации . В случае ничьей игрок с наибольшим количеством фишек криптидов получает 2 . Если ничья всё ещё сохраняется, игрок с наибольшей общей областью, покрытой его тайлами криптидов, получает 2 . Если ничья всё равно сохраняется, все эти игроки получают по 2 очка .

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОГО РЕЖИМА

Играя в одиночный режим против Браконьера с дополнением «Флора», уберите следующие карточки растений во время подготовки к игре:

Спрыг-трава, Цветок папоротника, Золотая яблоня.

Эти карточки требуют взаимодействия с другим игроком.

Обратите внимание, что Браконьер игнорирует растения и охотится только на криптидов, поэтому вам, возможно, захочется собирать растения только для дополнительных очков репутации и получения жетонов усиления действия. Однако старайтесь не отвлекаться на растения, иначе у вас не будет достаточно времени, чтобы противостоять Браконьеру.

Авторы дополнения: Георгий Шуголь и Олег Мелешин

Иллюстраторы: Евгений Швенк и Виктор Забурдаев

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:

Менеджер проекта: Анастасия Губанова

Корректор: Мария Кравченко

Вёрстка: Артур Бурлаков

Технолог: Кристина Балакирова

Руководитель редакции: Анастасия Дурова

Особая благодарность выражается
Александру Пешкову и Екатерине
Плужниковой.



**БОЛЬШЕ ИНТЕРЕСНЫХ НАСТОЛЬНЫХ ИГР ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ И ДЕТЕЙ
НА САЙТЕ КОМПАНИИ «СТИЛЬ ЖИЗНИ» WWW.LIFESTYLELTD.RU**

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors

iDVENTURE

© 2024 iDventure UG
Meisenweg 6 • 40667 Meerbusch • Germany