

Наследие Старой Руси ЛЕГЕНДА О ЗМЕЕ



LAVKA
GAMES

ИГРА ИВАНА ТУЗОВСКОГО
ВСЕЛЕННАЯ И ИЛЛЮСТРАЦИИ РОМАНА ПАПСУЕВА

Jet
Games
Studio



Слово от издателя

Настольная игра «Наследие Старой Руси» основана на самобытной вселенной Романа Папсуева под названием «Сказки Старой Руси». Этот удивительный мир он создал, опираясь на исследования славянской мифологии. Любимые и знакомые с детства русские народные сказки, серьёзные академические труды, жанровые традиции фэнтези и эстетика игровой индустрии — всё это переплелось в причудливом узоре художественных книг и артбуков. Привычные представления о героях и злодеях были переосмыслены с точки зрения современной популярной культуры и получили новое развитие как в визуальном, так и в сюжетном плане. Более подробно с миром «Сказок Старой Руси» можно познакомиться здесь: vk.com/toroc.

Во время игры вы встретитесь со множеством персонажей, географических объектов и предметов, которые составляют мир «Сказок».

Приятной игры!
С уважением, Lavka Games

Зачин

«**Д**олгие годы после победы над полчищами Кощея Русь не знала никаких бед и процветала. Шла бойкая торговля с ближними и дальними соседями, осваивались новые земли, строились города, возделывались пашни. Люди и думать забыли о невзгодах, но — увы! — благополучие закончилось: в столицу Руси, славный город Великоград, стали доходить тревожные вести.

Из царств-государств Золотой Цепи, в народе называемых Тридевятыми, доносили, что в ещё недавно спокойных землях подняла голову неведомо откуда взявшаяся нечисть. Бесчинствуют колдуны да ведьмы, упыри да волколаки, твари иномирные да чудища лесные. Злодеи разоряют и жгут поселения, убивают людей без счёта, торговые тракты перекрывают. А пуще всего жаловались в Золотой Цепи на трёхголового Змея Горыныча, обосновавшегося в Сорочинских горах, в Змеиных Норах.

Не мог великий князь пропустить подобные новости мимо ушей. Тридевятые царства опоясывали Русь с юга и запада, и по нерушимому договору защиту их обеспечивало русское войско.

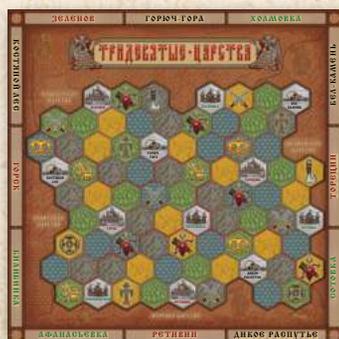
Кинул Владимир Красно Солнышко клич, созывая под свои знамёна на службу всех, кто способен охранить от Чернобоговой напасти Русь и Тридевятые царства. Всех — и богатырей, и волшебников, и храбрых из простого люда — призвал он сделать доброе дело: защитить Русь, одолеть злого врага, вернуть мир и порядок на родную землю!»

«Летопись Славии», Борислав Мерянин, третий том.

В настольной игре «Наследие Старой Руси. Легенда о Змее» игроки возьмут на себя роли богатырей, отважных воительниц — полениц и других героев, защищающих ту часть Тридевятых царств, что расположилась на юго-востоке Славии, возле Сорочинских гор. Вам предстоит путешествовать по игровому миру, посещая города и заставы, выполнять всевозможные задания и сражаться с опасными врагами. В партии побеждает игрок, получивший больше всего очков доброй славы.



СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле



Блокнот с личными листами игроков



8 карт персонажей



4 фишки персонажей



32 деревянных маркера игроков
(по 8 каждого цвета)



3 шестигранных кубика путей



4 памятки игроков



1 памятка игрока для одиночного режима



18 карт урочищ



18 карт городов



18 карт застав



1 шестигранный кубик амулетов



4 карандаша

3



Подготовка к игре

1. Положите в центр стола игровое поле (1), кубики путей (2) и кубик амулетов (3).

2. Перемешайте по отдельности колоды карт городов (4), урочищ (5) и застав (6). Каждая из сторон общего игрового поля соответствует одному из Тридевятых царств и имеет по 3 ячейки для карт. Выложите в каждое из царств по 3 карты: по 1 в каждую из соответствующих ячеек рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.

- Карты **городов** (картинка) выложите в ячейки: Зеленов, Горск, Торещин и Ретивин.
- Карты **застав** (картинка) выложите в ячейки: Холмовка, Билибинка, Афанасьевка и Сотовка.
- Карты **урочищ** (картинка) выложите в ячейки: Горюч-Гора, Бел-Камень, Дикое Распутье и Костяной лес.

Оставшиеся карты уберите в коробку — в этой партии они вам не понадобятся.

3. Каждый игрок выбирает себе 1 карту персонажа (7). Или вы можете раздать игрокам по 1 карте персонажа случайным образом. На лицевой стороне карты персонажа указана его особая способность, а на обороте — стартовые предметы. Со способностями всех персонажей вы можете ознакомиться на с. 13. В первой партии мы рекомендуем игрокам выбрать кого-либо из следующих персонажей: Алёша, Добрыня Никитич, Финист — Ясный сокол и Елена Кошечкина.



Пример подготовки к партии на 4-х игроков.

4. Каждый игрок выбирает цвет, которым будет играть, и получает:

- личный лист игрока (8),
- 8 маркеров игрока своего цвета (9),
- фишку персонажа своего цвета (10),
- карандаш (11),
- памятку (12).

5. Первым игроком становится тот, кто последним читал сказки, или самый младший игрок. Он получает кубики путей и кубик амулетов. Далее в начале каждого раунда роль первого игрока передаётся по часовой стрелке.

Личный лист игрока

- 1 Область, где отмечаются предметы персонажа (амулеты  и снаряжение ) и участие в битвах .
- 2 Карта Тридевятых царств, полностью повторяющая карту игрового поля.
- 3 Счётчик раундов — в каждой партии их 8. Цветная ячейка с символом  над каждыми 2 раундами определяет время года (зелёная — лето, жёлтая — осень, синяя — зима, серая — весна). Столбец из 3 белых клеток под временем года нужен для того, чтобы записывать, какие грани выпали на кубиках путей в текущем раунде. Эта информация служит для фиксирования прошедшего числа раундов и позволяет не запутаться в использованных кубиках путей.

- 4 Область подсчёта очков доброй славы  (графа с символом сценария  в базовой игре вам не понадобится: там будут записываться , заработанные по особым условиям сценариев).

- 5 Графа, куда можно вписать имя вашего персонажа.



Пример. Игрок в партии получил 4 амулета . Он использовал 2 (поэтому они вычеркнуты), а 3-й и 4-й может использовать в любом из раундов.



На личном листе игроки будут планировать свои приключения, рисовать путь своего персонажа, отмечать полученные и использованные во время игры предметы, а в финале партии подсчитают очки доброй славы . В контексте игры термины «персонаж» и «игрок» равнозначны.



Пример личного листа, подготовленного к партии. Елена Кощеевна начинает с 2  и .

ХОД ИГРЫ

Партия в «Наследие Старой Руси» длится 8 раундов, после окончания которых игроки подсчитывают свои очки доброй славы  и определяют победителя. Каждый раунд состоит из 2 фаз, в которых игроки действуют **одновременно**.

Фаза перемещения

Фаза перемещения состоит из нескольких этапов:

1. СМЕНА ПЕРВОГО ИГРОКА

В начале каждого раунда роль первого игрока передаётся следующему участнику по часовой стрелке.

2. БРОСОК КУБИКОВ

подробнее см. на с. 8

Первый игрок бросает все кубики путей и кубик амулетов.

3. ПОСТРОЕНИЕ ПУТИ ПЕРСОНАЖА

подробнее см. на с. 8

Персонаж перемещается по игровому полю. Построение пути персонажа происходит на личном листе игрока, полностью повторяющем изображённую на игровом поле карту Тридевятых царств.

4. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФИШЕК ИГРОКОВ

подробнее см. на с. 15

В конце фазы перемещения, после того как все игроки построили пути своих персонажей на личных листах, они переставляют фишки персонажей на те клетки игрового поля, где они закончили своё перемещение.

Если все игроки поместили персонажей на разные клетки, дальше они могут действовать одновременно. Если же несколько игроков оказались на одной клетке особого места, они действуют согласно очерёдности хода, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке от него.

Фаза действий

подробнее см. на с. 16

Фаза действий разыгрывается только в том случае, если один или несколько игроков завершили своё перемещение на клетке особого места: в городе, на заставе или в урочище.



ГРАНИ НА КУБИКАХ ПУТЕЙ:

- Лес (зелёный),
- Поле (жёлтый),
- Водоём (синий),
- Горы (серый),
- Любой путь,
- Время года.

ГРАНИ НА КУБИКЕ АМУЛЕТОВ:

- Конёк,
- Кольцо-без-конца,
- Топорик,
- Ягино кольцо,
- Крест.



Бросок кубиков

Первый игрок бросает все кубики путей и кубик амулетов. После броска кубиков отметьте на своём листе полученные результаты: грани кубиков путей — в клетках соответствующего раунда, а выпавший амулет — в области предметов.

Например, когда выпала грань «водоём», вы можете отметить её как «вод» (водоём) или «син» (синий). Когда выпала грань «время года», вы можете нарисовать руну

Построение пути персонажа

В процессе игры ваш персонаж перемещается по игровому полю. Построение пути персонажа происходит на личном листе игрока, полностью повторяющем изображённую на игровом поле карту.

В игре представлено 4 из всех Тридевятих царств:

Триозёрское царство **1**, Логовинское царство **2**, Аранецкое царство **3** и Моревье царство **4**. Царства отделены друг от друга красными линиями — границами царств **5**, которые не накладывают никаких ограничений на передвижение. Границы царств имеют значение только при выполнении заданий и поручений.

НА ИГРОВОМ ПОЛЕ ВСТРЕЧАЮТСЯ:

- 4 типа местности: водоёмы **6**, леса **7**, поля **8** и горы **9**;
- 3 типа особых мест: города **10**, заставы **11**, урочища **12**;
- 5 типов клеток с амулетами и **13**;
- клетки со снаряжением **14**;
- клетки битвы **15**.

8



Взаимодействие с клетками на игровом поле

Водоёмы, горы, поля и леса —

это обычные клетки местности.

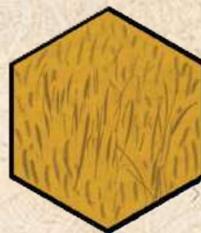
Они могут быть как пустыми, так и с изображением , или . Каждый из 4 типов местности соответствует своему цвету в игре.



Водоёмы



Горы



Поля



Леса

Амулеты — это зачарованные предметы, обладающие волшебными свойствами. Одни помогают игрокам преодолевать большие расстояния во время странствий, а другие — бороться с различной нечистью. Игроки получают на старте игры, после броска кубика амулетов, при перемещении на клетки с и при выставлении своего маркера в некоторые ячейки карт урочищ , застав и городов . Игрок может использовать полученный в текущем раунде, а может сохранить его на последующие ходы. Подробное описание амулетов см. на с. 11.



Снаряжение — это различное оружие, броня и экипировка, которые игроки получают на старте игры и во время странствий. понадобится для выполнения заданий и поручений, полученных от жителей Тридевятых царств, и, конечно же, для борьбы с врагами.



Битвы — проходя через такую клетку, вы участвуете в битве с мелкими прислужниками злодеев (подразумевается, что игрок сразу же побеждает в такой битве) или в славном тренировочном поединке с местными воинами. В конце игры вы получите по за каждую отмеченную на вашем листе игрока.



Проходя через клетку местности с , или , вы сразу же делаете отметку в соответствующем поле на личном листе игрока.

Примечание: вы не обязаны останавливаться для того, чтобы взаимодействовать с клетками, на которых есть , или . Вы можете повторно посещать эти клетки, но не можете снова участвовать в , в которых уже участвовали, и получать указанные на этих клетках предметы, которые уже получили.



Особые места — это города 🏰, заставы 🏰 и урочища 🦴. Населённые пункты, военные укрепления и различные объекты местности, куда вы можете попасть, используя абсолютно любую грань кубика пути или возможности амулетов. В большинстве случаев ваше передвижение на этом заканчивается и... начинается приключение!



Города



Заставы



Урочища

Проходя через такие клетки **в первый раз**, независимо от того, открыта карта этого особого места или нет, вы **обязаны** немедленно закончить своё перемещение. В остальных случаях вы останавливаетесь на этих клетках по желанию.

СПОСОБЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Есть 2 основных правила перемещения:

- Все игроки перемещаются одновременно.
- Построение пути происходит тайно от других игроков и **только** на личном листе игрока.

Вы можете обдумывать и прикидывать различные маршруты, но результатом ваших действий должен стать чётко нарисованный путь с начальной и конечной точкой положения вашего персонажа **на личном листе**. Путь, который вы **проходите** по местности, отмечайте сплошной линией. Путь, во время которого вы **перепрыгиваете** или **перелетаете** клетки, отмечайте пунктирной линией. Начало и конец вашего передвижения отмечайте крестиком.

ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ ПО КАРТЕ МОЖНО 3 СПОСОБАМИ:

- с помощью кубиков путей,
- с помощью амулетов,
- с помощью способности героя (1 раз за раунд).



ЧТО ЗНАЧИТ «ПРОЙТИ» ИЛИ «ПОСЕТИТЬ» КЛЕТКУ?

Пройти клетку — значит побывать на ней, посетить её во время партии. Пройденная клетка, как правило, отмечена на личном листе сплошной линией. Кроме того, когда вы использовали ягино кольцо 🌀 или конька 🐎 и приземлились на какой-то клетке, она считается пройденной (см. с. 11). Некоторые задания и поручения потребуют от вас пройти определённые клетки. В контексте игры понятия «посещённая» и «пройденная» клетка равнозначны.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ С ПОМОЩЬЮ КУБИКОВ ПУТЕЙ

За 1 кубик пути игрок может совершить 1 перемещение на соседнюю клетку того же типа местности (цвета), что выпал на кубике.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ С ПОМОЩЬЮ АМУЛЕТОВ

В игре существует 5 типов амулетов , 4 из которых можно использовать для перемещения. Игроки могут использовать любое количество , в том числе полученных во время текущего перемещения. Используя , вы можете переместиться особым образом — кубик для этого **не требуется**. Не забудьте сразу же вычеркнуть использованный  на личном листе.

АМУЛЕТЫ

 **Крест** — совершите 1 перемещение на клетку любого цвета, не выпавшего на кубиках в этом раунде. Грани «любой путь» и «время года» игнорируются во время использования , поэтому, если на кубиках путей выпало 3 грани «любой путь» и/или «время года», можно использовать  для перемещения на любую соседнюю клетку.

 **Кольцо-без-конца** — совершите 1 перемещение на клетку любого цвета, выпавшего на кубиках путей в этом раунде. Вы можете скопировать грань «любой путь» и «время года».

 **Конёк** — перепрыгните через 1 клетку в любом направлении. Клетка, которую вы перепрыгнули, не считается посещённой — отметьте прыжок через неё пунктирной линией. С помощью  нельзя переместиться на соседнюю клетку.

 **Ягино кольцо** — перелетите через любое число клеток в любом направлении по прямой и остановитесь на клетке, находящейся на краю игрового поля (или на клетке непосредственно перед препятствием, если вы играете с одним из сценариев).

- Вы не можете останавливаться по дороге, движение закончится только на клетке на краю игрового поля или если во время полёта вы наткнулись на препятствие.
- Вы не можете перемещаться вдоль границ клеток.



Пример перемещения с помощью кубиков путей. Если на кубиках путей выпали грани «водоём», «лес» и «горы», **красный игрок**, стоящий на клетке водоёма, может переместиться на указанные стрелками клетки.

Не забывайте вычёркивать , использованные при перемещении. Мы рекомендуем вычёркивать их в порядке получения — слева направо, чтобы удобнее было ориентироваться.



Пример использования . Клетки, которые перепрыгивает игрок, заштрихованы красным. В этом примере игрок не может переместиться с помощью  на клетку с , так как ему пришлось бы перепрыгнуть через границу поля.



Пример использования .

Василиса находится на клетке леса. Зелёными линиями указаны клетки, куда она может переместиться с помощью , красными — куда не может.

Важно! Когда особая способность персонажа позволяет раз в ход пройти какую-то определённую клетку, эта клетка должна быть соседней с той, на которой вы стоите до применения способности.



12

Отметьте своё перемещение пунктиром — от клетки, на которой вы начинаете перемещение, до клетки, на которой приземлились. Используя , вы не посещаете клетки, которые перелетели, не получаете с них предметы и не участвуете в  на этих клетках. Клетка вашего приземления (на краю поля) считается посещённой. Если эта клетка не пустая, взаимодействуйте с ней по обычным правилам (см. с. 9). Помните, что вы обязаны завершить своё перемещение, если впервые переместились в особое место.

Каждое **НЕИСПОЛЬЗОВАННОЕ**  в конце игры принесёт .



Топорик не используется во время передвижения игроков, но зато прекрасно работает во время сражений с врагами. Используйте сколько угодно , чтобы единоразово добавить по 2  за каждый , использованный в бою с врагом.

Это дополнительное снаряжение не отмечается в области предметов. Если карта урочища предписывает вам потратить , вы не можете потратить таким образом  — вы должны вычеркнуть на листе именно . При этом  можно использовать в любых ситуациях (в том числе и в сценариях), где игроку нужно иметь определённое количество . Кроме того, каждый **НЕИСПОЛЬЗОВАННЫЙ**  в конце игры принесёт игроку .

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ С ПОМОЩЬЮ СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖА

У каждого персонажа есть своя способность, которая позволяет пройти 1 определённую клетку поля 1 раз за раунд, не используя кубики путей и . Если вы использовали способность своего персонажа в этом раунде, переверните его карту лицевой стороной вниз. В начале следующего раунда переверните карту обратно, чтобы иметь возможность снова воспользоваться способностью.

Вы можете использовать кубики путей,  (тратьте их сколько пожелаете) и особую способность персонажа (только 1 раз за раунд) в любой последовательности и в любых сочетаниях до тех пор, пока можете и хотите перемещаться, или до тех пор, пока не посетите клетку с особым местом впервые.

Персонажи и их способности



АЛЕНУШКА И ИВАНУШКА

Раз в ход: пройдите пустую клетку на краю игрового поля.

Стартовые предметы:   .



НЕСМЕЯНА

Раз в ход: пройдите клетку, где вы уже были.

Стартовые предметы:  , 2 .



ФЕНИСТ — ЯСНЫЙ СОКОЛ

Раз в ход: пройдите пустую клетку рядом с .

Стартовые предметы: 2 , .



ВАРВАРА

Раз в ход: пройдите на клетку с  или , где вы ещё не были.

Стартовые предметы:  , .



АЛЁША

Раз в ход: пройдите пустую клетку рядом с .

Стартовые предметы:  , .



ВАСИЛИСА ПРЕМУДРАЯ

Раз в ход: пройдите клетку с , которого у вас нет.

Стартовые предметы:  , .

Примечание: использованные  не влияют на применение способности Василисы.



ДОБРЫНЯ НИКИТИЧ

Раз в ход: пройдите пустую клетку рядом с .

Стартовые предметы:  , .



ЕЛЕНА КОЩЕВНА

Раз в ход: пройдите клетку цвета текущего времени года.

Стартовые предметы: 2 , .

Примечание: с помощью своей способности Елена может переместиться на клетку особого места.



Пример перемещения персонажа.

На кубиках путей выпали следующие грани: «лес», «время года» и «любой путь». На кубике амулетов — . Таким образом, в начале передвижения у Добрыни Никитича 1 , 3 , 2 , 1  и 1 пройденная клетка с . Добрыня Никитич начинает движение на клетке водоёма с битвой.

1 Особая способность Добрыни позволяет ему раз в ход пройти 1 пустую клетку рядом с . С её помощью Добрыня перемещается на клетку с горами рядом с городом Горском.

2 Далее он использует грань «любой путь» и перемещается на клетку с водоёмом, подбирая на ней . Добрыня отмечает его на своём личном листе, это уже 2-е  которое он получил за партию.

3 Затем он использует , перепрыгивает на клетку с полем и подбирает , отмечая его на личном листе.

4 Добрыня решает сразу же использовать выбранное , вычёркивает его, выбирает направление и перелетает на клетку водоёма на правом краю игрового поля. Он не получает ни , ни , которые перелетел.



5 Так как сейчас идёт 3-й раунд, осень, то грань «время года» обозначает жёлтый цвет — поле. Добрыня использует грань «время года» и перемещается на соседнее с его клеткой поле, сразу же отмечая полученное .

6 Затем Добрыня использует грань «лес», перемещается в соседний с ним лес и подбирает ещё 1 .

7 Снова решив использовать только что выбранное , Добрыня вычёркивает его и перелетает на клетку с лесом вверху игрового поля, где подбирает ещё 1 , не забыв отметить его на личном листе.

8 Далее Добрыня использует  и перепрыгивает на клетку с горами, подбирая там .

9 Решив, что заканчивать ход не в особом месте не очень выгодно, Добрыня поворачивает к городу Зеленову и использует амулет , копируя выпавшую в этом раунде грань «любой путь». Это позволяет Добрыне переместиться на соседнюю с ним клетку с лесом и подобрать ещё 1 .

10 Наконец Добрыня Никитич использует , чтобы переместиться в Зеленов. В этом городе он оказался в первый раз, и поэтому его перемещение автоматически заканчивается.



Перемещение фишек игроков

В конце фазы перемещения, после того как все игроки построили пути своих персонажей на личных листах, они переставляют фишки персонажей на те клетки игрового поля, где закончили своё перемещение.

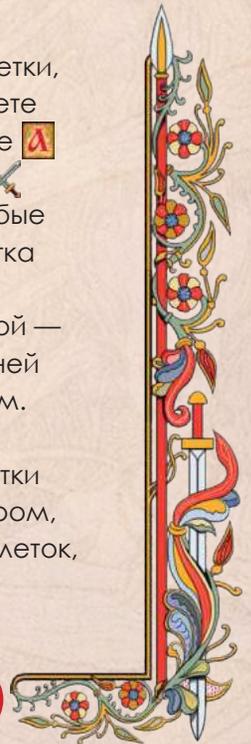
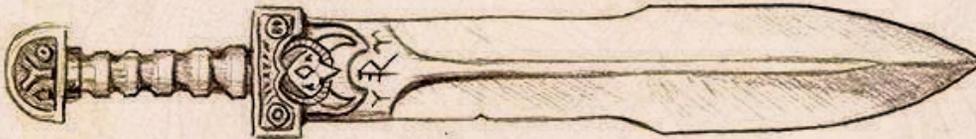
Если все игроки поместили персонажей на разные клетки, дальше они могут действовать одновременно.

Если же несколько игроков оказались на одной клетке особого места, они действуют согласно очерёдности хода, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке от него.

Примечание: во время своих первых шагов в освоении «Наследия Старой Руси», оказавшись в разных особых местах, вы можете действовать не одновременно, а согласно очерёдности хода, показывая таким образом, какие конкретно действия вы предприняли. Также вы можете договориться, чтобы каждый игрок показывал, каким образом он прошёл свой путь.

Важные правила перемещения

- Вы не обязаны использовать все выпавшие на кубиках путей грани.
- Особая способность персонажа используется 1 раз за раунд.
- Вы можете использовать любое число имеющихся у вас  во время перемещения, а также сразу же использовать только что подобранные .
- Вы можете повторно посещать любые клетки, но получить ,  или поучаствовать в  на каждой клетке можно лишь единожды за игру.
- Если вы проходите через особое место впервые, вы обязаны немедленно остановиться. При повторном посещении этого особого места вы можете не останавливаться.
- Перепрыгивая и перелетая через клетки, вы не взаимодействуете с ними: не получаете  и , не участвуете в  и не посещаете особые места. При этом клетка вашего приземления считается посещённой — взаимодействуйте с ней по обычным правилам. Обозначайте прыжки и перелёты через клетки игрового поля пунктиром, чтобы отличать их от клеток, которые вы прошли обычным способом.





Пример. Добрыня Никитич (**красный игрок**) пришёл в город Торещин. В этой партии там не был ещё ни один из игроков, поэтому Добрыня переворачивает карту Торещина и выбирает действие — ставит маркер своего цвета в ячейку задания. Варвара (**зелёный игрок**) пришла на заставу Сотовка. Карта Сотовки уже открыта, так как в прошлом раунде на этой заставе побывал Добрыня и сделал свой выбор, выставив маркер игрока в ячейку склада. Варвара решает выполнить поручение и выставляет свой маркер на крайнюю левую клетку соответствующей ячейки бесплатно.

Фаза действий

Фаза действий разыгрывается только в том случае, если один или несколько игроков завершили своё перемещение на клетке особого места: в городе, на заставе или в урочище.

Карты особых мест

В «Наследии Старой Руси» есть клетки с особыми местами:

города , где вы можете получить задание, **заставы** , где можно взять поручение, и **урочища** , где можно повстречать врагов и сразиться с ними.

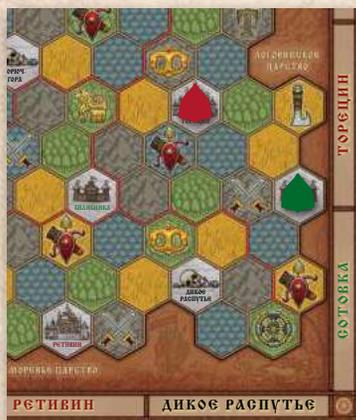
Каждая карта ,  или , лежащая около игрового поля, соответствует клетке на поле с таким же названием.

Если вы посетили особое место впервые, вы **обязаны** разместить маркер своего цвета в одной из ячеек его карты. На каждой карте доступны несколько вариантов действий. Выбрав действие, поместите в соответствующую ячейку маркер своего цвета.

После того как игрок покинул особое место, его маркер остаётся на карте — теперь остальные участники, которые посетят это особое место, не выкладывают новую карту, а взаимодействуют с уже открытой.

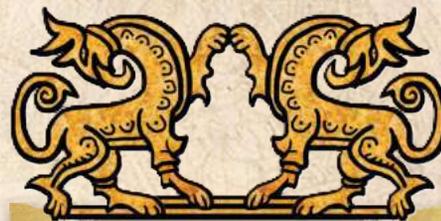
Итак, ваше перемещение закончилось в особом месте. В этом случае:

- Если карта соответствующего места лежит лицевой стороной вниз, переверните её и выберите действие, разместив в нужной ячейке маркер своего цвета.
- Если карта соответствующего места лежит лицевой стороной вверх, но на ней ещё нет вашего маркера, также разместите его в одной из доступных вам ячеек.
- Если карта соответствующего места лежит лицевой стороной вверх и на ней уже есть ваш маркер, ничего не происходит: вы уже тут были.



РАЗМЕЩЕНИЕ МАРКЕРОВ НА КАРТАХ ОСОБЫХ МЕСТ

- На каждой карте особого места может быть только 1 ваш маркер.
- Ячейки на картах особых мест могут содержать 1 или 4 клетки для размещения маркеров игроков: в ячейках с 1 клеткой может разместить свой маркер только 1 игрок, в ячейках с 4 клетками могут находиться маркеры всех участников игры.
- Ячейки с заданиями и поручениями на картах  и  особенные: каждый игрок может поставить свой маркер на 1 из клеток ячейки. Первый игрок размещает маркер бесплатно на крайней левой клетке. Последующие игроки могут выставить маркеры своего цвета в эту же ячейку на крайнюю левую свободную клетку, потратив  на своём личном листе.



Примечание: когда вы тратите , вы просто вычёркиваете его на личном листе, не применяя его свойство.



Города

В  можно отдохнуть, пополнить дорожные запасы, отыскать волшебные вещицы и хорошее снаряжение. А ещё у жителей городов обязательно найдутся для вас интересные **задания**. В **казне**  игроки могут получить в дар от посадника ценные предметы. В **арсенале**  — пополнить запасы снаряжения. Взяв **задание** , игрок может получить дополнительные  в конце игры.

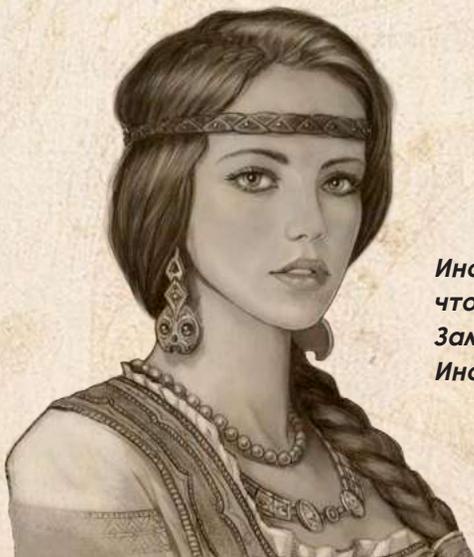
Например, в этом городе игрок может выбрать одно из трёх действий:

- **посетить казну:** получить, отметив на личном листе,  и .
- **посетить арсенал:** получить, отметив на личном листе, 2 .
- **взять задание** (ячейка, доступная всем игрокам): в конце игры получить  и по  за каждое потраченное . Если игрок решит выбрать эту ячейку, то должен будет выставить свой маркер на самую левую свободную клетку. Следующему игроку, который захочет взять задание и разместить свой маркер в этой ячейке, придётся потратить 1 любой . Если игрок разместит свой маркер в ячейке казны или арсенала, другие участники уже не смогут выбрать эту ячейку, так как там не останется свободных клеток.

Иногда, взяв задание или поручение, вы тут же поймёте, что уже выполнили все его условия.

Замечательно, значит, вы уже заслужили награду.

Иногда мы делаем славные дела, не замечая этого!



Заставы

Разбросанные по всем Тридевятым царствам  представляют собой сторожевые крепости-поселения, созданные для обороны приграничных территорий. На заставах вы можете получить особые **поручения** ①. Посетив заставный **склад** ②, вы можете пополнить свои запасы различными предметами, полученными в дар от воеводы. Взяв **поручение**, игрок берёт на себя определённые обязательства перед просителем, так как за невыполненное поручение придётся потерять некоторое количество .

На некоторых картах городов и застав вы можете увидеть условие с текстом «в этом царстве». Это условие означает, что задание или поручение должно быть выполнено только в том царстве, где оно было получено.



Примечание: если вы превысите требуемые условия поручения, вы всё равно получите  за выполнение только 1 раз.

Урочища

Клетки с символом  — это места обитания сильных врагов. Переместившись в , вы оцениваете свои силы и выбираете ячейку действия с учётом , которое у вас имеется. В ячейках на карте урочища (кроме верхней левой ③) над клеткой для маркера игрока указано нужное количество  для боя ①, а под ней — награда в  и, возможно,  или  ②.

Примечание:  с карт вы получаете в конце партии, а  и  сразу же, отмечая их на личном листе игрока. Если у вас не хватает , вы всегда можете занять одну из свободных клеток верхней левой ячейки карты ③, получив указанные там предметы.

Нижняя левая ячейка также делится на клетки ④ и доступна всем игрокам, но требует определённого количества . Некоторые ячейки (на рисунке это нижняя правая ячейка ⑤) требуют не только обладать определённым количеством , но и потратить несколько единиц  **после боя**, то есть вычеркнуть их на листе.



Важно! Если для сражения с врагом в урочище вы используете только  а требуется потратить  которого у вас нет, то поместить маркер в такую ячейку **НЕЛЬЗЯ** — придётся выбрать другую.



Пример. Зелёный игрок находится в урочище Бел-Камень. Он может выбрать только отмеченные стрелками ячейки.

- Верхнюю левую, потому что она не требует снаряжения и имеет свободные клетки, а значит, доступна всем игрокам.
- Верхнюю правую, потому что **зелёный игрок** может потратить 1 и добавить 2 дополнительных к 1 имеющемуся, таким образом у него окажется 3 из 3 требуемых.
- Нижнюю левую ячейку, несмотря на то что на ней уже есть маркер **красного игрока**, всё ещё можно занять, ведь в ней есть свободные клетки. Для выбора нижней левой ячейки игрок может зачеркнуть 2 и сразу использовать 4 дополнительных чтобы выполнить требования ячейки (нужно иметь как раз 5) и забрать награду.
- Нижнюю правую ячейку игрок занять не может, так как для этого требуется потратить 2 , которого у игрока нет.

Зелёный игрок решает выбрать верхнюю правую ячейку. Зачеркнув 1 , он использует 2 дополнительных выполняет требования ячейки и получает (сразу же отмечая его на личном листе), а также получит в конце игры.



Конец игры и получение славы

По прошествии 8 раундов участники подсчитывают очки, добытые в приключениях: для этого они записывают очки по каждому из показателей, представленных в правом нижнем углу личного листа.

1. По 1 очку за , где участник брал задания.

2. По 1 очку за выполненные поручения в посещённых  либо штраф за невыполненные поручения.

3. По 1 очку за  в соответствии с выставленными маркерами.

4. По 2 очкам за каждую посещённую клетку с , отмеченную в левом нижнем углу личного листа.

5. По 1 очку за каждый неиспользованный  и .

6. Если в игре использовался один из сценариев, очки, добытые в сценарии.

Игрок с наибольшим количеством очков становится победителем. В случае равенства по очкам побеждает тот, у кого больше всего неиспользованного . Если и здесь ничья, то все претенденты объявляются самыми славными защитниками Тридевятых царств!

РАЗЪЯСНЕНИЕ НЕКОТОРЫХ ЗАДАНИЙ И ПОРУЧЕНИЙ

Знак «/» нужно читать как «и/или» на всех картах особых мест.

По 2 очкам за каждый неиспользованный  и .

Задание предполагает награду за все неиспользованные  и/или .

По 1 очку за каждые 2 пройденные пустые клетки

Такие задания предполагают награду за все пройденные клетки указанного типа в любых сочетаниях.





КОСТЯНОЙ ЛЕС



ДИКОЕ РАСПУСТЬЕ



БЕЛ-КАМЕНЬ



БИЛИБИНКА



ХОЛМОВКА



АФАНАСЬЕВКА



ГОРСК



ТОРЕЦИН

Пример. Василиса Премудрая (**жёлтый игрок**) побывала в 2 3 и 3 . При подсчёте очков все карты остаются лежать вокруг игрового поля, на рисунке они изображены рядом с личным листом игрока лишь для удобства.

Города:

- В Горске Василиса посетила арсенал, поэтому не получает очков за этот .
- В Торецине она взяла задание и получает + по за каждое непотраченное (у неё их 3) — в сумме это .

Заставы:

- В Билибинке Василиса взяла поручение и может получить если перелетела в сумме 10 клеток с помощью . Она перелетела в сумме 20 клеток, и получает . Клетки, с которых игрок начинал и в которых заканчивал передвижение с помощью не засчитываются.

- В Холмовке Василиса взяла поручение и может получить если прошла по 2 клетки с двух типов на игровом поле. Она прошла 3 клетки с , 2 клетки с , 2 клетки с и 1 клетку с . Василиса перевыполнила задание, но всё равно получает только .
- В Афанасьевке Василиса взяла поручение и может получить если прошла 13 клеток по краю поля. Василиса прошла 21 клетку по краю поля. Клетки, которые игрок перепрыгнул или перелетел с помощью амулетов, не засчитываются. Василиса не получает штрафов, так как справилась со всеми поручениями.

Урочища:

- Сразившись с врагом в Костяном лесу, Василиса получила .
- Одолев врага на Диком распустье, Василиса получила .
- Сразившись с врагом в Бел-Камне, Василиса получила .

Битвы:

Василиса поучаствовала за партию в 5 и получает .

Неиспользованные и :

У Василисы нет неиспользованных или .

Ячейка с символом сценария не используется в базовой игре.

Итоговый результат: .



ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

В этом режиме вы выступаете в роли героя, который ищет славы в Тридевятых царствах. Ваша цель — набрать как можно больше 🟡, чтобы вписать своё имя в летопись Тридевятых царств. Но у вас будет незримый соперник — другой великий герой, который будет мешать вам прославиться, совершая самые значительные подвиги. Этот соперник будет двигаться по картам особых мест, а не по игровому полю, и каждый ход выставлять свой маркер на карту.

Подготовка к игре

1. Проведите подготовку к партии по обычным правилам. Не выставляйте при этом фишку своего персонажа на поле.
2. Возьмите одну из фишек и все маркеры одного из цветов, который не участвует в игре, положите эти компоненты рядом с игровым полем. Сопернику не нужна карта персонажа и личный лист игрока.
3. Бросьте кубик амулетов и разместите фишку вашего соперника на карте в зависимости от результата броска:
🟡 — Зеленов, ⚔️ — Торецин, 🟡 — Ретивин,
🟢 — Горск, 🟠 — Билибинка.
4. На этапе подготовки не переворачивайте карту особого места, на которую вы выставили фишку соперника: она остаётся лежать лицевой стороной вниз.
5. После выполнения вышеописанных шагов выставьте фишку своего персонажа на любую пустую клетку на краю поля.

Ход соперника

В начале каждого раунда сразу после броска кубиков соперник совершает свой ход, который состоит из 2 действий:

1. Перемещение. Фишка соперника перемещается не по полю, а по картам особых мест по часовой стрелке. Каждая карта — это 1 шаг.

Количество шагов зависит от выпавшей грани на кубике амулетов:

🎲 — 1 шаг, 🏹 — 2 шага, 🏰 — 3 шага, 🏰 — 4 шага, 🎲 — 5 шагов.

Если в результате перемещения соперник оказался на карте, на которой уже есть его маркер, он продолжает движение по часовой стрелке, пока не окажется на карте, на которой его маркера ещё нет.

2. Выставление маркера на карту, где закончилось перемещение соперника.

Если карта, на которой остановилась фишка соперника, лежит лицевой стороной вниз, то откройте её. Далее соперник выставляет свой маркер на карту особого места:

в 🏰 — на крайнюю левую свободную клетку ячейки с заданием;

в 🏰 — на крайнюю левую свободную клетку ячейки с поручением;

в 🏰 — в ячейку, приносящую наибольшее количество 🎲.

Соперник игнорирует требования занимаемой ячейки карты по всем возможным параметрам.

После хода соперника игрок совершает свой ход по обычным правилам. Таким образом, в одиночном режиме игрок всегда ходит вторым.



Пример. Для соперника выбран **синий цвет**. На кубике амулетов выпал 🏹. Значит, соперник должен сделать 2 шага по часовой стрелке из Холмовки. Фишка соперника перемещается на карту с Торецином, но там уже есть его маркер, поэтому соперник двигается дальше. В Сотовке находится маркер игрока, но это не имеет значения, соперник должен выставить свой маркер на крайнюю левую клетку ячейки поручения, игнорируя требование потратить 🏰.

Конец игры и получение славы

Подсчитайте 🎲 по обычным правилам. 🎲 соперника не подсчитываются. В зависимости от набранного результата определите своё место в истории Тридевятых царств:

30 и менее — деревенщина,

31—40 — рядовой боец,

41—50 — бывалый воин,

51—60 — славный витязь,

более 60 — былинный герой.



СИМВОЛЫ

МЕСТНОСТЬ

	Водоём
	Горы
	Поле
	Лес

ОСОБЫЕ МЕСТА

	Город
	Застава
	Урочище

АМУЛЕТЫ

	Крест
	Конёк
	Кольцо-без-конца
	Ягино кольцо
	Топорик



СНАРЯЖЕНИЕ



БИТВА



ВРЕМЯ ГОДА



ОЧКИ ДОБРОЙ СЛАВЫ



КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

СЦЕНАРИИ

	Жетон бонуса
	Не переворачивайте жетон орды после победы над ней
	Переверните жетон орды после победы над ней

Над игрой работали

Автор игры: Иван Тузовский

Вселенная и иллюстрации: Роман Папсуев

Open Borders Studio

Развитие игры: Андрей Колупаев, Иван Лашин

Автор соло-режима: Андрей Колупаев

Редактура: Алёна Миронова

Игру тестировали: Юлия Ильинская, Галина Кириллова, Андрей Леонов, Данил Оборин, Ксения Галиева, Михаил Кротов, Юрий Корзун, Павел Кассин, Арсений Киселёв, Юрий Лапин, Эрес Манчын, Александр Алексанин, Иван Кутявин, Евгений Михайлов, Роман Макурин, Дмитрий Черноусов.

Особая благодарность: Сергей Латышев, Максим Першуков, Пётр Тюленев, Николай Кузванов, Алёна Миронова, Александр Абдуллин, Данила Кузнецов, Михаил Гушин, Игорь Сычёв.

Lavka Games, Jet Games Studio

Редактор: Ксения Хацкалёва

Верстальщик: Денис Карпенко

Креативный директор: Денис Пластинин

Проджект-менеджер: Денис Бураков

Общее руководство: Роман Шамолин
 Редакция благодарит Игоря Трескунова, Всеволода Чернова, Тамару Чудновскую, Марию Гольскую-Диас, Валерию Кишенько, Марию Голикову, Владимира Якимова, Анастасию Кузнецову за помощь в подготовке игры к изданию.

СТРУКТУРА РАУНДА

Фаза перемещения

1. Смена 1-го игрока.
2. Бросок кубиков путей и кубика амулетов.
3. Построение путей персонажей на личных листах.
4. Перемещение фишек персонажей на игровом поле.

Фаза действий

Размещение маркера игрока в выбранную ячейку действия на карте особого места (пропускается, если фишка игрока не находится на клетке с  или ).

И/ИЛИ

Выполнение особого действия сценария.