

ПОВОРОТЫ
СУДЬБЫ



Путь Короля

ИНСТРУКЦИЯ

*Обратите внимание: мелкий шрифт. Для прочтения
может понадобиться взрослый игрок.*

ВНИМАНИЕ! В данной инструкции содержится **только** справочная информация и ответы на вопросы, которые у вас могут возникнуть по ходу игры. **Чтобы начать игру**, возьмите колоду (карточки от 1 до 73), не перемешивая её, прочтите текст на верхней карточке и следуйте указаниям.

ОБОЗНАЧЕНИЯ

Держите их на видном месте, пока не запомните значение всех иконок.



Возьмите случайную карточку с соответствующей иконкой в правом верхнем

углу (рядом с номером карточки) и добавьте её **наверх** рабочей стопки у вас в руке **после** того, как закончите выполнять все действия с текущей карточкой, если только вы не получили других указаний.

Важно! Если перед иконкой указано число (например, 5x ) , возьмите **все** карточки с соответствующей иконкой (числом обозначено их общее количество в колоде), перемешайте их, не меняя ориентации, и добавьте их в свою рабочую стопку в соответствии с указанием на текущей карточке.

Если карточка предписывает одновременно с этим сбросить **рабочую стопку**, используйте только что взятые карточки как **новую рабочую стопку**.



Увеличьте значение соответствующего показателя на **счётчике** на 1.



Уменьшите значение соответствующего показателя на **счётчике** на 1.



Возьмите карточку с указанным номером из **колоды истории** или **колоды предметов** на столе и сразу же прочитайте её.



Переверните эту карточку через её длинный край.



Переверните эту карточку через её короткий край.



Сбросьте эту карточку: уберите её под низ **колоды истории**. Если же вы получаете инструкцию сбросить предмет , положите его обратно в **колоду предметов**.



Переложите эту карточку в **конец** вашей **рабочей стопки**.



Оставьте эту карточку **наверху** вашей **рабочей стопки**.



Сбросьте **всю** рабочую стопку из руки (уберите её под низ **колоды истории**), кроме карточки, которую вам только что предписано взять. Собранные вами **предметы** оставьте на столе, если не указано иначе.



Положите эту карточку на стол перед собой.

завтрака,
ть гору.



ГЛАВА I



Например, выбрав этот вариант действия, сначала поднимите на 1 пункт показатель РАДОСТИ ЖИЗНИ, а показатель ОДОБРЕНИЯ КОРОЛЯ опустите на 2 пункта на счётчике. Затем переверните карточку через её короткий край и оставьте её сверху стопки. Сразу прочитайте текст наверху этой карточки.

КАК ИГРАТЬ?

1 Держите рабочую стопку в руке и смотрите только на верхнюю половину карточек. Сначала измените значения показателей на счётчике, если вы видите соответствующие иконки, а затем **прочтите текст** вверх карточек.

2 Выберите один из вариантов действий, отмеченных .

2а Такой вариант действия вы можете выбрать (если хотите), только если выполнили условие: у вас есть/отсутствуют указанные предметы или соответствующий маркер находящийся на указанном значении.

2б После некоторых вариантов действий помимо иконок есть указания в виде текста. Выбрав такой вариант действия, сначала выполните все указания, а затем переходите к иконкам.

Примечание! Все карточки пронумерованы с лицевой стороны, чтобы вы могли легко найти в колоде нужную карточку, а в конце игры собрать колоду в первоначальное состояние. На большинстве карточек дополнительной иконкой рядом с номером отмечен тип карточки.

Берите такие карточки из колоды, когда получите соответствующее указание.

 За вами послала ваша матушка, королева. Вам следовало составить ей компанию, пока ваш отец обсуждал дела королевства со своими советниками.

84 

Вы вели себя прилежно, развлекали её и слушали истории из её юности.



Вы предпочли присоединиться к беседе отца и его гостей.



Если у вас есть СТРАЖ:

Вместо этого вы украдкой сбежали из замка, чтобы поиграть со своим псом у рыночной площади. Там вы случайно налетели на древнюю старуху. Она вытаращилась на вас. «Пророчество...» — прохрипела она.



Возьмите **ПРОРОЧЕСТВО**.

3 Примените эффект каждой иконки рядом с вашим выбором в порядке расположения иконок.

4 Остановитесь здесь. Не читайте нижнюю половину карточки.

ВНИМАНИЕ! Более подробно ход игры описан на обороте карточек 1 и 20 (счётчик 1-й главы). Обращайтесь к ним в случае сомнений.

ОТВЕТЫ НА ВОЗМОЖНЫЕ ВОПРОСЫ

1 Я случайно перемешал(а) карточки в колоде / получил(а) игру с перемешанными карточками.
Как приготовить колоду к игре?

Сложите карточки в возрастающем порядке от 1 до 73. Начните игру, прочитав инструкцию на карточке 1.

2 В начале текста есть иконка. Что она значит?

 За вами послала ваша матушка, королева. Вам следовало составить ей

84 

Сначала измените соответствующий показатель на счётчике и только потом начинайте читать текст на карточке.

3 Куда и в каком порядке добавлять новые карточки истории?

Если вы не получили других указаний, всегда добавляйте новые карточки наверх рабочей стопки после того, как закончите выполнять все другие действия с текущей карточкой истории. К примеру, ваш выбор сопровождается следующими иконками, и показатели счётчика соответствуют рисунку ниже:

Сначала поднимите на 1 пункт показатель **НАРОДА** ① (игнорируйте излишек, т. к. нельзя выйти за пределы шкалы). Поскольку этот показатель поднялся до 7, положите карточку  на стол ②, чтобы добавить её к вашей стопке позже. Затем опустите на 1 пункт показатель **КАЗНЫ** ③. Так как он при этом опустился до 0, положите на карточку  на столе ещё и случайную карточку  из колоды ④. После этого переверните и переложите текущую карточку истории в соответствии



с иконками  . **Наконец**, положите сверху стопки 2 дополнительные карточки, которые вы отложили ранее, и прочтите текст на верхней из них .

4 Я должен(-на) добавить карточку с иконкой , но **такие карточки в колоде закончились**. Что делать?

В очень редких случаях у вас могут закончиться **карточки с определёнными иконками**. Если все такие карточки уже сброшены или находятся в вашей рабочей стопке, просто игнорируйте указание добавить такую карточку.

5 При выборе варианта действия я использовал(а) собранный ранее предмет. Должен(-на) ли я **сбросить предмет после использования**?

Если на карточке нет чёткого указания сбросить предмет, все использованные предметы остаются у вас. Вы можете пользоваться ими дальше. Оставляйте предметы, даже когда переходите к новой главе, если только вы не получили других указаний.

6 Я осознал(а), что в какой-то момент **перевернул(а) карточку не в ту сторону и/или неправильно переложил(а) её**. Что делать?

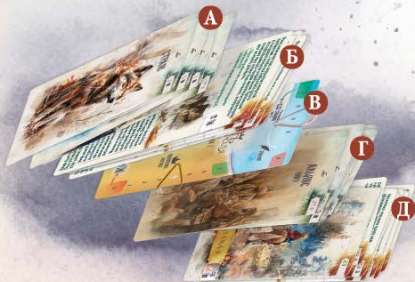
«Отмотать» игру назад может быть нелегко. Не беспокойтесь и просто продолжайте играть: считайте, что ваш персонаж накануне упал с лошади и ушиб голову, и некоторые события смешались в его голове.

7 Я хочу сделать паузу и **доиграть позже**. Как сложить карточки, чтобы потом ничего не перепутать?

Сложите карточки в следующем порядке сверху вниз, как показано на рисунке:

- А** все **собранные** вами **предметы** (не переворачивайте карточки);
- Б** **рабочая стопка** (как она лежала у вас в руке);

- В** текущий **счётчик** (не меняйте значения на нём);
- Г** колода с остальными предметами;
- Д** оставшаяся колода и сброс.



При возвращении к игре:

- разложите на столе **собранные** вами **предметы**;
- возьмите в руку **рабочую стопку** (все карточки сверху счётчика с маркерами);
- положите **счётчик** перед собой;
- далее положите **несобранные предметы** отдельной колодой на столе;
- наконец, оставшуюся **колоду истории** положите рядом, чтобы добавлять из неё карточки, когда потребуется.

Вы готовы продолжать!

Автор игры: Йоханнес Креннер
Иллюстрации: Наталья Ефремова,
Алёна Наумова, Анастасия Дурова,
Анастасия Хабарова, Павел Уваров
Редактор проекта: Мария Кравченко
Корректор: Анастасия Губанова
Худ. руководитель: Анастасия Дурова
Вёрстка: Алёна Наумова, Артур Бурлаков
Технолог: Кристина Балакирова



Издано по лицензии Johannes Krenner.
© 2024 Все права защищены.

Особая благодарность выражается
Александру Пешкову
и **Екатерине Плужниковой**.