

RED CAT ZICH

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА



2-4



45-90

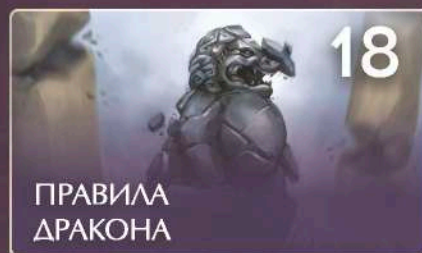
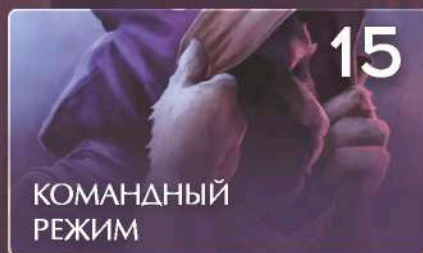


14+

ТАБУЛА
GAMES



СОДЕРЖАНИЕ



АСИММЕТРИЧНЫЙ ВАРИАНТ 3	ПРАВИЛА ДРАКОНА 18
Подготовка к игре 3	Компоненты 18
КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ 4	Обзор игры 18
Компоненты 4	Подготовка к игре 18
Обзор игры 5	Основные понятия 19
Победа в игре 5	Ход игры 19
Основные понятия 6	
Подготовка к игре 8	
Ход игры 10	
КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ 15	
Обзор игры 15	
Победа в игре 15	
Основные понятия 16	
Подготовка к игре 16	
Ход игры 16	



АСИММЕТРИЧНЫЙ ВАРИАНТ

При игре с этим вариантом разница между кланами будет очевидна с самого начала.

Выстраивайте выигрышную стратегию, пользуясь всеми инструментами в вашем арсенале. Тренируйте своих соратников и используйте полученные ими навыки. Извлекайте выгоду из захватывающих событий, наполненных огромным потенциалом, но всегда остерегайтесь скрытых опасностей!

Игроки могут объединить этот вариант с альтернативным режимом «Дворец Феникса», а также с командным режимом и правилами Дракона.

С этим вариантом невозможно играть ни в кооперативном режиме, ни в соло-режиме.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Следуйте стандартным правилам подготовки к игре вне зависимости от количества игроков (2, 3 или 4) со следующими изменениями:

5Б Каждый игрок **перемешивает оставшиеся тайлы своего клана и тянет 3 тайла соратников**. Затем он случайным образом выбирает один из них и заменяет им один из тайлов Подмастерьев из своего стартового набора. Помимо этого, игроки могут по **желанию заменить своего стартового Воина на одного из двух оставшихся вытянутых соратников**.

Каждый игрок делает это **одновременно с другими игроками и втайне от них**.

После этого игроки раскрывают только что

выбранных соратников, убирают лишние тайлы соратников обратно в коробку и переходят к шагу 6 подготовки к игре.

13А Перед шагом 13 **перемешайте карточки откровений и раздайте каждому игроку по 3 карточки** лицом вниз. Каждый игрок может тайно и одновременно с остальными приобрести 1, 2 или 3 из этих карточек, заплатив стоимость в свитках.

Важное примечание: игроки не получают очки благосклонности за карточки откровений, которые они сбросили.

Замешайте все карточки откровений, которые игроки не стали приобретать, обратно в колоду карточек откровений.



КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

Злое существо тайком пробралось в славное королевство Рёдзен. Этот огромный Василиск уничтожает всё, что встречает на своём пути, подрывая естественный баланс этих мирных земель. Кланов теряют территории и войска, и кажется, что поражение неизбежно. До сих пор кланы враждовали друг с другом, но этот вызов вынудил их объединить свои усилия против общего врага. Хотя между кланами сохраняется недоверие, они должны преодолеть свои разногласия, дабы избежать неминуемого конца!

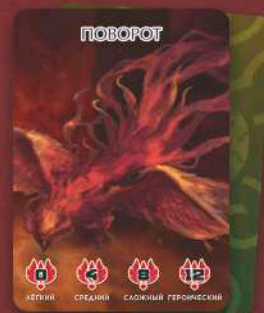
Объединитесь с другими кланами перед лицом опасности, чтобы противостоять грозному врагу в кооперативном режиме! Вместе создайте уникальную фракцию и помните, что союзников не оставляют позади! Команда без баланса — это команда, обречённая на поражение!

КОМПОНЕНТЫ

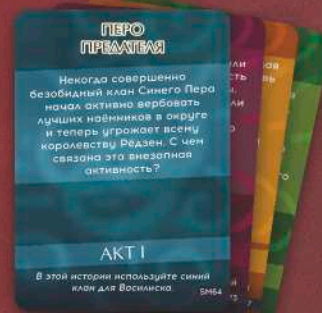
15 КАРТОЧЕК ВРАГА



12 КАРТОЧЕК
СЕКТОРОВ



3 КАРТОЧКИ
ПОВОРОТОВ



12 КАРТОЧЕК
СЦЕНАРИЯ

ОБЗОР ИГРЫ

Объединитесь со своими друзьями (союзниками), чтобы победить **мрачного Василиска**, вашего воображаемого противника, который будет уворачиваться от ваших ударов при помощи своей особой колоды.

Хотя все игроки и являются союзниками внутри одной и той же фракции, все они будут совершать ходы по очереди.

Сразу после хода последнего игрока мрачный Василиск также будет совершать за раз столько ходов, сколько совершили все игроки вместе.

Действия Василиска будет направлять колода врага, указывая, куда помещать соратников и какие эффекты применять. Василиск будет действовать, как действовал бы настоящий соперник!

Василиск будет получать **очки благосклонности** как в ходе игры, так и в её конце, **собирать ресурсы и осколки луны**, а также **применять способности соратников и эффекты секторов**.

Три особые **карточки поворотов**, замешанные

в **колоду врага**, гарантируют, что Василиск всегда будет действовать в соответствии с последовательной, но отличающейся от игры к игре стратегией.

Когда вы освоите кооперативный режим, мы советуем вам опробовать **нарративный кооперативный режим**.

Выберите одну из четырёх **колод сценариев** и наслаждайтесь расширенной версией кооперативного режима с **историей из 3 актов**, включающей в себя **повороты сюжета, множественный выбор** и специальные правила, которые гарантируют **уникальный нарративный опыт** во вселенной Редзена.



ПОБЕДА В ИГРЕ

В конце игры проходит финальный подсчёт очков: с Василиском соревнуется лишь тот игрок, который набрал меньше всех очков благосклонности!

Именно поэтому крайне важно, чтобы вы играли в команде и не оставляли никого позади в ходе игры!

В итоге побеждает либо Василиск, либо игрок с наименьшим количеством очков (в зависимости от того, у кого больше очков благосклонности).

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

ФРАКЦИИ И СОЮЗНИКИ

В кооперативном режиме игроки должны объединить усилия, чтобы победить грозного Василиска: отныне они все будут называться союзниками и будут членами одной фракции.

Союзники делят между собой общий запас ресурсов и осколков луны, но индивидуально управляют своим кланом, соратниками, карточками откровений и карточками событий. Каждый игрок самостоятельно перемещает свой жетон Исследователя и жетон Глашатая. Игроки отдельно подсчитывают своё влияние, получают бонусы за большинство и очки благосклонности, но имеют общую цель — победить Василиска.

КАК ВАСИЛИСК ПОЛУЧАЕТ И ТРАТИТ РЕСУРСЫ И ОСКОЛКИ ЛУНЫ

В кооперативном режиме **Василиск получает и тратит ресурсы и осколки луны**, как обычный игрок. Если Василиск должен выбрать, какие ресурсы или осколки луны ему получить, он **всегда выбирает ресурсы или осколки луны, которых у него на данный момент меньше всего**. При этом Василиск берёт ресурсы и осколки луны по одному за раз. В случае ничьей по количеству ресурсов или осколков луны **применяется золотое правило, и выбор за Василиска делают уже игроки**.

Пример: Василиск помещает Торговца и, следовательно, должен получить 1 ресурс на свой выбор. Так как у Василиска сейчас нет ни монет, ни свитков, игроки решают, какой из этих двух ресурсов он возьмёт.

Аналогично, если Василиск должен потратить или потерять ресурсы или осколки луны, он **всегда тратит или теряет ресурсы или осколки луны, которых у него на данный момент больше всего**. При этом он тратит или теряет ресурсы и осколки луны по одному за раз. В случае ничьей по количеству ресурсов или осколков луны **применяется золотое правило, и выбор за Василиска делают уже игроки**.

Пример: из-за комбинации эффектов Василиск должен потерять 2 осколка луны на свой выбор. Так как у него есть 1 осколок коралловой луны, 2 осколка нефритовой луны и 3 осколка агатовой луны, то первым он теряет осколок агатовой луны. Теперь он должен потерять второй осколок луны, но поскольку у него 2 осколка нефритовой луны и 2 осколка агатовой луны, игроки решают, какой из них потеряет Василиск.

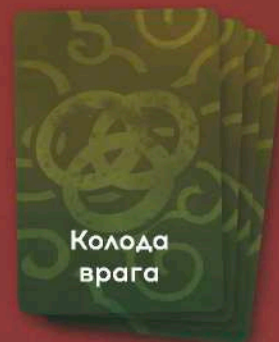
КАРТОЧКИ ОТКРОВЕНИЙ

Когда Василиск приобретает карточки откровений, он сразу сбрасывает их, получая указанное на них количество очков благосклонности.

КОЛОДА ВРАГА

В колоде врага есть **карточки секторов и карточки поворотов**.

На **карточках секторов** указан основной сектор, где Василиск будет выполнять действия в этот ход. На некоторых карточках секторов также есть **дополнительные указания или специальные эффекты**.



Если открывается одна из этих карточек, Василиск должен **поместить своего соратника в указанный сектор** (если это возможно). *Подробнее о том, как Василиск размещает соратников, см. на стр. 11.*

Карточки поворотов приносят в игру элемент **глубины и стратегии**, позволяя Василиску от игры к игре выбирать **разные тактики**.

Примечание: всегда сначала читайте указания на карточке.

КАРТОЧКИ СЕКТОРА «ОКРАИНА/АЛТАРЬ»

Карточки сектора **«Окраина/Алтарь»** — особые карточки, на которых указано сразу **2 сектора**.

Если была открыта одна из этих карточек, Василиск должен **поместить своего соратника на главный сектор из двух указанных**. Если это **невозможно**, Василиск **помещает своего соратника на другой (второстепенный) сектор из этих двух**.



Примечание: всегда сначала читайте указания на карточке.

КОЛОДЫ СЦЕНАРИЕВ

В колодах сценариев представлены повороты сюжета, множественный выбор и специальные правила, призванные обогатить впечатления от кооперативного режима с помощью короткой истории из трёх актов.

После того как вы освоите кооперативный режим, мы рекомендуем вам опробовать нарративный кооперативный режим.

Выберите одну из 4 колод сценариев, состоящих из 3 карточек, и наслаждайтесь игрой, обогащённой короткой историей из трёх актов, включающей в себя повороты сюжета, множественный выбор и специальные правила, которые погрузят вас в уникальное повествование во вселенной Редзена.

СТОПКА ВАСИЛИСКА

Стопка Василиска представляет собой его руку тайлов соратников, которых он будет размещать в ходе игры: в отличие от обычного игрока, враг будет тянуть и помещать соратников из своей стопки.

СЕКТОР ДОМА КЛАНОВ И ЗАМЕНА СОРАТНИКОВ ДЛЯ ВАСИЛИСКА

Чтобы применить дневной эффект сектора Дома кланов, Василиск выполняет следующие действия:

1. **Открывает нового соратника** с верха своей стопки клана в Доме кланов.
2. **Нанимает готового соратника** из Дома кланов, **потратив** указанное на игровом поле **количество монет**.
3. Если у Василиска **в стопке** всё ещё есть **Подмастерье**, он **заменяет его только что нанятым соратником** (просмотрите стопку и замените одного Подмастерья).

Если у Василиска **в стопке нет Подмастерьев**, но есть хотя бы один Подмастерье в игре, **выберите одного Подмастерья на игровом поле и замените его только что нанятым соратником** (применяется золотое правило).

Примечание: стопку Василиска можно просматривать в целях замены. Точно так же игроки могут проверять скрытых соратников Василиска.

Если у Василиска **нет ни одного Подмастерья ни в стопке, ни на игровом поле, он заменяет первого соратника из своей стопки только что нанятым соратником**.

Если в стопке Василиска нет соратников, выберите любого соратника и замените его только что нанятым (применяется золотое правило).

4. Затем перемешайте стопку Василиска.

ВАЖНО: при замене соратника всегда кладите нового соратника той же стороной вверх (скрытой или раскрытой).

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО: каждый раз, когда нужно одновременно применить сразу несколько эффектов, игроки применяют эффекты в порядке очерёдности хода, начиная с участника с жетоном первого игрока.

Когда Василиск применяет способности или эффекты, которые подразумевают выбор, не определяемый каким-либо правилом, то эти решения принимаются игроками, что ограничивает силу этих способностей/эффектов.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Следуйте стандартным правилам подготовки к игре со следующими изменениями:

1 Следуйте **указаниям для игры с 3-4 участниками** из основных правил, чтобы собрать игровое поле из основного поля и вращающегося поля с помощью пластикового крепежа.

Для этого режима используйте сторону вращающегося поля с 4 цветными местами для игроков.



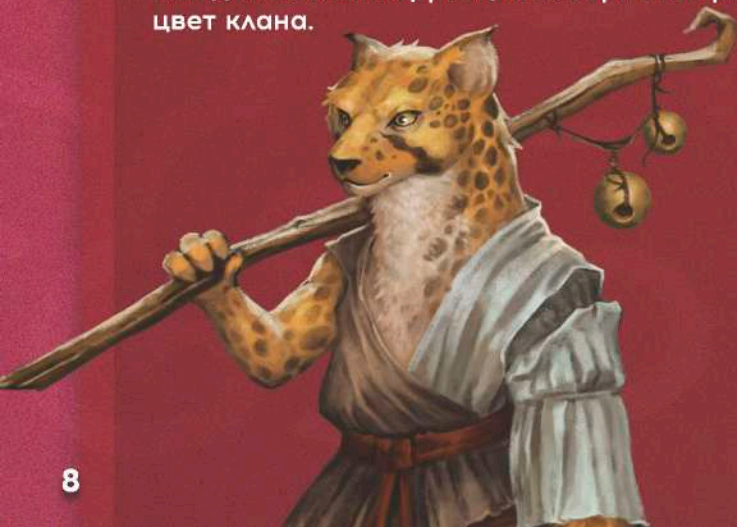
После сборки игрового поля замешайте **12 карточек секторов с 3 карточками поворотов**, чтобы сформировать колоду врага.

4 Василиск получает жетон первого игрока, положите его рядом с колодой врага. Далее ход будет передаваться по часовой стрелке.

5А Выберите цвет клана для Василиска и пока пропустите остальные шаги подготовки компонентов игры. Они будут описаны в шаге 6Б.

Если вы играете в нарративном режиме, убедитесь, что цвет клана Василиска соответствует цвету колоды сценария.

Каждый союзник фракции теперь выбирает цвет клана.



5Б В соответствии с выбранным цветом клана каждый игрок фракции кладёт свой стартовый набор соратников перед собой раскрытой стороной вверх.

- При игре с **2 участниками** каждый союзник начинает с рукой из 4 Подмастерьев. Подготовка стартового набора Василиска описана в шаге 6Б.
- При игре с **3 участниками** каждый союзник начинает с рукой из 3 Подмастерьев. Подготовка стартового набора Василиска описана в шаге 6Б.

Примечание: каждый союзник должен взять своего Воина (из стартового набора в обычной партии) и поместить его вместе со всеми остальными соратниками в свою стопку в Доме кланов.

6 Василиск и каждый союзник фракции берёт свои стартовые ресурсы: 3 свитка, 2 фонаря и 4 монеты.



Помните, что внутри фракции все ресурсы общие и хранятся в общем запасе в зоне досягаемости всех игроков.

Примечания к шагам 6-9: как и в командном режиме, игроки одной фракции не делятся влиянием, соратниками, очками благосклонности, откровениями, Глашатаями и Исследователями (а следовательно, и доступными деревьями).

У каждого игрока есть свой жетон Глашатая, Исследователя, свои карточки откровений, жетон Благосклонности, а также свои тайлы соратников, которыми он будет управлять.

6А Выберите уровень сложности Василиска для вашей игры: от уровня сложности зависит количество ресурсов, которое получит каждый союзник.

В зависимости от выбранного уровня сложности, отрегулируйте количество стартовых ресурсов, как указано ниже:

Лёгкий: Средний: Сложный: Героический:
+2  +0  -2  -4 

6Б Выберите, в какой кооперативный режим вы будете играть — стандартный или нарративный.

- **СТАНДАРТНЫЙ КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ:** как и любой союзник, Василиск размещает свой **стартовый набор соратников** перед собой.

Василиск начинает свою игру с рукой либо из 8 соратников (игра с 2 участниками), либо из 9 соратников (игра с 3 участниками):

- 3 Подмастерья;
- 1 Воин;
- 4 дополнительных соратника (игра с 2 участниками) или 5 дополнительных соратников (игра с 3 участниками), которые выбираются случайным образом среди оставшихся (за исключением Подмастерьев и Воина).

- **НАРРАТИВНЫЙ КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ:** как и каждый союзник, Василиск размещает свой стартовый набор соратников перед собой:

- 5 Подмастерьев;
- 1 Воин.

Затем выберите одну из четырёх колод сценариев, не глядя на них, и положите эти карточки в виде стопки лицом вниз рядом с колодой врага, отсортировав в порядке возрастания номеров актов (акт I должен оказаться сверху стопки).

Переверните первую карточку колоды истории (карточка «Акт I») и следуйте указаниям на карточке.

Указания на карточке «Акт I» обычно вносят изменения в стартовую руку Василиска: как только это будет сделано, **завершите подготовку стартовой руки Василиска, добавив либо двух** (для игры вдвоём), **либо трёх** (для игры втроём) **выбранных случайным образом соратников** среди оставшихся (за исключением Подмастерьев и Воина).

Василиск начинает игру со стопкой либо из 8 соратников (при игре вдвоём), либо из 9 соратников (при игре втроём).

Примечание: карточки «Акт II» и «Акт III» открываются в начале 2-го и 3-го раундов соответственно.

ИГРОВАЯ ЗОНА ВАСИЛИСКА



7–10 Для стандартного и нарративного кооперативного режима: сразу после шага 6Б замешайте стартовый набор соратников Василиска в стопку и положите её **лицом вверх** рядом с колодой врага.

Это стартовая рука соратников Василиска, называемая **стопкой Василиска**.

Поместите все оставшиеся тайлы соратников Василиска в сектор Дома кланов (см. шаг 9 в основных правилах игры).

Только для нарративного режима: когда Василиск применяет способности или эффекты, которые подразумевают выбор, не определяемый каким-либо правилом, то эти решения принимаются одним игроком, единогласно выбранной фракцией: этот игрок попытается ограничить эффективность действий Василиска.

10 Поместив тайл Алтаря, возьмите все тайлы деревень и, прежде чем перемешать их, уберите из игры следующие деревни:



Речная отмель



Лунная гавань



Лагерь кочевников

Закончите подготовку, как обычно. Вы готовы приступить к игре!



ХОД ИГРЫ

Следуйте стандартным правилам со следующими изменениями и дополнениями:



ФАЗА ДНЯ

Если вы играете в нарративный режим, следуйте указаниям на карточке акта с номером, соответствующим номеру текущего раунда (прочитайте карточку «Акт I» в начале первого раунда, карточку «Акт II» в начале второго раунда и карточку «Акт III» в начале третьего раунда).

Карточки актов могут содержать непредвиденные изменения или решения, которые вам придётся принимать и которые повлияют на ход игры!

ХОД ВАСИЛИСКА

В процессе игры ходы Василиска будут чередоваться с ходами союзников.

Тот, у кого в начале раунда жетон первого игрока, ходит первым: это либо Василиск, либо один из союзников. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

Когда ход доходит до Василиска, он совершает количество ходов, равное количеству противников в игре, то есть количеству союзников во фракции.

Пример: Василиск выполняет свой ход два раза подряд при игре с 2 участниками или 3 раза подряд при игре с 3 участниками.

Один ход Василиска состоит из следующих действий:

1. Василиск открывает карточку Врага
2. Василиск заменяет соратника
3. Василиск применяет дневной эффект

1. ВАСИЛИСК ОТКРЫВАЕТ КАРТОЧКУ ВРАГА

Откройте верхнюю карточку колоды врага и примените её эффекты.

Если в колоде врага закончатся карточки, перемешайте сброс карточек врага и сформируйте новую колоду.

• Если была открыта **КАРТОЧКА СЕКТОРА**:

Положите её в сброс карточек врага рядом с колодой врага.

Всегда держите карточки в сбросе карточек врага лицом вверх. Игроки не могут просматривать эти сброшенные карточки в ходе игры.

Затем поместите верхнего соратника из стопки Василиска на сектор, указанный на только что сброшенной карточке сектора.



Карточка сектора

• Если была открыта **КАРТОЧКА ПОВОРОТА**:

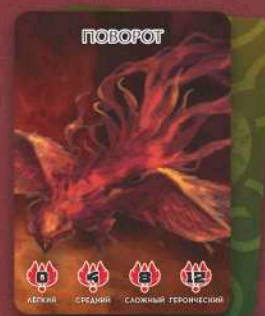
Василиск получает очки благосклонности, указанные на карточке в зависимости от уровня сложности игры:

Лёгкий: Средний: Сложный: Героический:



Уберите из игры открытую карточку поворота (положите её обратно в коробку).

Затем возьмите нижнюю карточку из колоды врага, не глядя на неё, и замешайте её в сброс карточек врага, затем положите перемешанные карточки сверху на колоду врага лицом вниз.



Карточка поворота

Наконец, откройте новую верхнюю карточку из колоды врага и примените её эффекты.

Особые случаи:

- В редком случае, когда первой открывается карточка поворота, просто возьмите нижнюю карточку из колоды врага и положите её сверху на колоду.
- В редком случае, когда карточка поворота открывается последней, просто перемешайте все сброшенные карточки и сформируйте новую колоду врага, прежде чем продолжить.

- В случае если карточка поворота открывается сразу после другой карточки поворота, просто следуйте тем же инструкциям повторно: уберите новую карточку поворота из игры, затем возьмите последнюю карточку из колоды врага и положите её сверху колоды, прежде чем продолжить.

2. ВАСИЛИСК ЗАМЕНЯЕТ СОРАТНИКА

Возьмите верхнего соратника из стопки Василиска и положите его на бесплатное место в секторе, указанном на открытой карточке сектора.

Василиск всегда помещает своего соратника на бесплатное место (если таковое есть).

В случае если последнее свободное место в этом секторе платное, Василиск должен уплатить указанную стоимость, затем поместить туда своего соратника.

Если Василиск не может поместить своего соратника из-за отсутствия свободных мест или отсутствия ресурсов, чтобы заплатить за платное место, соратника нужно поместить во Дворец.

Примечание: всегда в первую очередь обращайтесь к карточке сектора.

- Если способность соратника можно применить (есть подходящие цели), соратника помещают раскрытой стороной вверх, и Василиск применяет его способность.
- Если способность соратника применить нельзя, соратника помещают скрытой стороной вверх, потратив на это 1 монету.
- Если Василиск не может применить способность соратника и у него нет монет, чтобы поместить соратника скрытой стороной вверх, соратника помещают раскрытой стороной вверх, но его способность не применяется.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО: каждый раз, когда нужно применить два или более эффекта одновременно, игроки применяют их в порядке очерёдности хода, начиная с игрока, у которого жетон первого игрока.

Когда Василиск применяет способности/эффекты, которые включают в себя выбор, который не определяется каким-либо правилом, эти решения будут приниматься игроком, который может попытаться ограничить эффективность действий Василиска.

3. ВАСИЛИСК ПРИМЕНЯЕТ ДНЕВНОЙ ЭФФЕКТ

Согласно открытой карточке сектора Василиск теперь может применить дневной эффект сектора, в который он поместил своего соратника.

Пример: Василиск ранее поместил своего скрытого соратника в сектор Врат и теперь переходит к применению дневного эффекта. Василиск получает 1 фонарь и убирает одну карточку события. При выборе, какую карточку события убрать, применяется золотое правило, и игроки сами решают, какую карточку события убрать.



В случае если Василиск поместил своего соратника во Дворец (либо из-за отсутствия свободных мест в указанном секторе, либо из-за нехватки ресурсов), он **применяет дневной эффект Дворца** следующим образом:

- Если у Василиска есть хотя бы 1 фонарь в запасе ресурсов: он применяет **второй вариант дневного эффекта Дворца**, а именно тратит 1 фонарь, применяет дневной эффект выделенного сектора и, наконец, поворачивает Дворец на 1 сектор (по часовой стрелке или против неё).
 - Если **сектор**, указанный на карточке, **выделен**, примените дневной эффект этого сектора. (Если карточка сектора является карточкой «Окраина/Алтарь», примените основной сектор из двух изображённых.)
 - Если **сектор**, указанный на карточке, **не выделен**, Василиск выбирает один из 3 выделенных в данный момент секторов и применяет его дневной эффект (применяется золотое правило).
- Если у Василиска не осталось фонарей: он применяет **первый вариант дневного эффекта Дворца**, а именно получает один ресурс по своему выбору и поворачивает Дворец на один сектор (по часовой стрелке).

ПРИМЕР ХОДА ВАСИЛИСКА

Сейчас ход Василиска.



Вы открываете верхнюю карточку колоды Врага: это карточка сектора Столицы.

Теперь Василиск должен поместить верхнего соратника из своей стопки (Лучник) на свободное место в секторе Столицы.

Это позволило бы Василиску нанести удар по соратнику соперника в противоположном секторе (Источники), однако в секторе Столицы не осталось свободных мест!



Василиск помещает своего соратника (не применяя его способность) во Дворец и, поскольку у него достаточно фонарей, тратит 1 фонарь и применяет второй вариант дневного эффекта Дворца, а именно дневной эффект выделенного сектора (в данном случае — Столицы).



В результате Василиск получает 2 свитка и, так как он первый на трассе столицы, также получает 3 очка благосклонности (как указано на карточке сектора Столицы).



После этого игроки поворачивают Дворец на один сектор.



Если бы у Василиска не было фонарей, которые он может потратить, он бы просто поместил своего соратника во Дворец, получив за это 1 любой ресурс (это была бы монета, потому что их у Василиска меньше, чем других ресурсов).

ХОД ИГРОКА

Следуйте стандартным правилам со следующими изменениями и дополнениями:

ВРАТА — КАРТОЧКИ СОБЫТИЙ

При розыгрыше событий каждый игрок отдельно применяет эффекты, указанные на карточках. События никогда не разыгрываются коллективно всей фракцией.

СТОЛИЦА

Каждый игрок самостоятельно управляет своим жетоном Глашатая, как и в обычной игре. Более того, в случае ничьей обратитесь к треку Столицы, чтобы разрешить ничью (даже если это ничья между союзниками).

ОКРАИНА И АЛТАРЬ

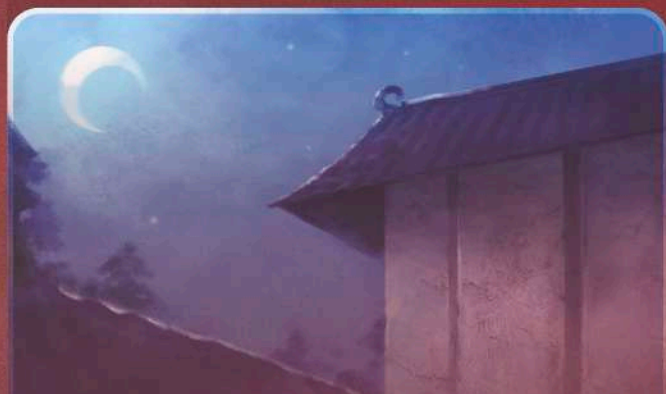
Каждый игрок управляет своим Исследователем. Когда вы получаете бонусы за деревню, не учитывайте Исследователей ваших союзников.

ИСТОЧНИКИ — КАРТОЧКИ ОТКРОВЕНИЙ

Каждый игрок приобретает свои карточки откровений, и положительные эффекты этих карточек распространяются только на этого игрока. Если эффект карточки откровения распространяется на «всех соперников», то он применяется только к Василиску.

ДОМ КЛАНОВ

У каждого игрока есть доступ только к своим соратникам, как в обычной игре с 4 участниками.



ФАЗА НОЧИ И ФАЗА РАССВЕТА

В ходе фазы *Ночи* каждый игрок сравнивает своё влияние, индивидуально претендуя на ночные награды и бонусы за большинство. Василиск считается как обычный игрок и следует стандартным правилам соревновательного режима.

Фаза Рассвета проходит по стандартным правилам обычной игры.

Помните: игроки получают очки благосклонности индивидуально. Ресурсы и осколки луны, полученные союзниками, складываются в общий резерв фракции, даже если игроки были вынуждены соревноваться друг с другом, чтобы заполнить их.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как и в обычной партии, конец игры наступает после третьей фазы Ночи, и игроки переходят к **финальному подсчёту очков**.

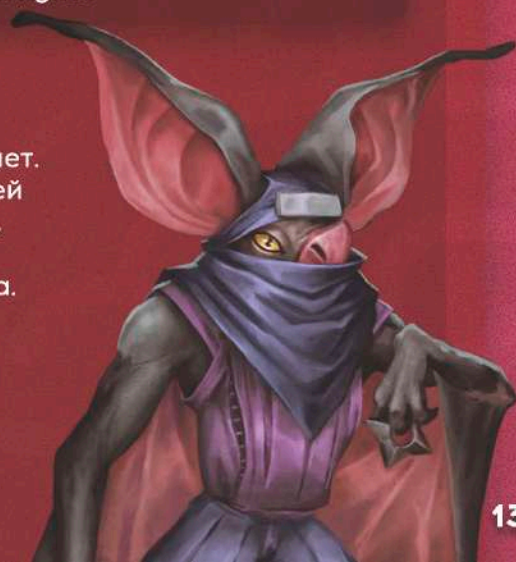
Уберите все жетоны Благосклонности игроков с трека благосклонности, кроме того, который продвинулся меньше всего по треку. Очки благосклонности этого игрока считаются очками благосклонности всей команды.

Затем перейдите к финальному подсчёту очков, добавляя как врагу, так и команде дополнительные очки благосклонности за ресурсы и осколки луны.

Если в конце игры фишка первого игрока находится у Василиска, посчитайте её как осколок луны того типа, который принесёт врагу максимальное количество очков.

Пример: у Василиска есть 3 осколка коралловой луны, 2 осколка нефритовой луны и жетон первого игрока. Жетон первого игрока считается за осколок нефритовой луны: собрав набор из 3 осколков нефритовой луны враг получает 9 очков благосклонности, что больше, чем если бы он обменял жетон первого игрока на осколок коралловой или агатовой луны.

Сторона с наибольшим количеством очков побеждает. В случае ничьей побеждает тот, у кого жетон первого игрока.



ИГРА С АЛЬТЕРНАТИВНЫМ РЕЖИМОМ «ДВОРЕЦ ФЕНИКСА»

Кооперативный режим (как стандартный, так и нарративный) можно комбинировать с альтернативным режимом «Дворец Феникса». При игре в кооперативный режим и альтернативный режим «Дворец Феникса» одновременно выберите сторону игрового поля для Василиска. Это определит его точку зрения (см. правила альтернативного режима «Дворец Феникса»), как если бы он был игроком, сидящим с этой стороны стола. Каждый другой игрок также выбирает себе свою сторону и садится перед ней. Когда Василиск собирается поместить соратника во Дворец, следуйте этим правилам, чтобы определить, куда именно поместить соратника:

- Если указанный на карточке сектор выделен, то Василиск помещает своего соратника на бойницу, которую он видит со своей точки зрения (применяется золотое правило). Теперь, потратив 1 фонарь, он может активировать дневной эффект выделенного сектора. Затем Дворец надо повернуть на 1 сектор.
 - Если бойницы напротив Василиска уже заняты или у Василиска нет фонарей, Василиск помещает своего соратника на вершину Дворца (если там уже есть другой соратник, новый соратник его сталкивает).
- Если у Василиска нет фонарей, он просто активирует этот сектор бесплатно, как если бы он только что получил фонарь и немедленно его потратил.

- Если у Василиска есть хотя бы 1 фонарь, он сначала получает один любой ресурс (см. «Как Василиск получает и тратит ресурсы и осколки луны» на стр. 6), а затем тратит 1 фонарь, чтобы активировать этот сектор.

Затем обязательно поверните Дворец по часовой стрелке.

- Если же сектор не выделен, поместите соратника на любое свободное место на внешних стенах Дворца на ваш выбор, которое Василиск видит со своей точки зрения. Враг получает один любой ресурс, а затем поворачивает Дворец.
 - Если все видимые места на внешних стенах заняты, вражеский соратник помещается на вершину (даже если на вершине уже есть другой вражеский соратник). Василиск получает один любой ресурс, а затем поворачивает Дворец по часовой стрелке.

Всякий раз, когда вражеский соратник перемещается во Дворец из-за удара или из-за эффекта, предписывающего ему это сделать, он помещается на любое свободное место на внешних стенах, видимое с точки зрения Василиска.

Если все видимые места на внешних стенах заняты, вражеского соратника «сталкивают» (он выбывает из игры на один раунд, как в стандартных правилах «Дворца Феникса»).





КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ

Высшее стремление каждого клана — стать фаворитом Леди Феникс. Тем не менее, ставки высоки, а конкуренция в королевстве Рёдзен отнюдь не слабая.

Вскоре все кланы поймут, что в одиночку справиться с этой задачей невозможно, ибо сила в единстве.

Поэтому кланы начнут заключать союзы друг с другом, чтобы сражаться плечом к плечу с теми, кто до сих пор был их соперником.

Рёдзен теперь разделён на две фракции. Кто победит?

Играйте в команде, делаясь ресурсами и целями с союзником, но не забывайте действовать и самостоятельно! Важно не оставлять союзника позади, иначе вашей фракции придёт конец!

ОБЗОР ИГРЫ

Этот дополнительный режим позволяет играть в составе команд (фракций).

Игроки из одной фракции будут делить между собой ресурсы и осколки луны, но каждый из них будет выстраивать свою стратегию, размещая соратников и приобретая карточки откровений, а также получая очки благосклонности.

Фракция с самой сбалансированной стратегией между её союзниками победит.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Самый крепкий союз — тот, в котором обе стороны сбалансированы.

При финальном подсчёте очков **результатом фракции будет считаться количество очков союзника с наименьшим результатом!**

Фракция, набравшая наибольшее количество очков благосклонности, побеждает в игре.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

ФРАКЦИИ И СОЮЗНИКИ

В командном режиме игроки делятся на две команды, называемые фракциями. Союзники из одной фракции **будут делить между собой общий резерв ресурсов и осколков луны**, но будут самостоятельно распоряжаться своим

кланом, соратниками, откровениями и событиями. Каждый игрок будет отвечать за свой жетон Исследователя в секторе Окраины/Алтаря и свой жетон Глашатая в Столице. Игроки также будут отдельно друг от друга бороться за влияние, бонусы большинства и получать очки благосклонности.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите обычную подготовку к игре с 4 участниками со следующими изменениями:

4Б Игрок, получивший жетон первого игрока, объединяется с игроком справа от себя и формирует первую фракцию.

Вторая фракция состоит из оставшихся двух игроков.

6 Игроки из одной фракции делят свои ресурсы между собой: **каждая фракция** получает 8 монет, 6 свитков и 4 фонаря.

Игроки помещают их между собой, чтобы оба союзника могли до них дотянуться.



ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: в командном режиме игроки из одной фракции не делятся влиянием, соратниками, очками благосклонности, откровениями, Глашатаями, а также Исследователями (а следовательно, и доступными деревнями). У каждого игрока есть свой жетон Глашатая, Исследователя, свои карточки откровений, жетон Благосклонности, а также свои тайлы соратников, которыми он будет управлять.

ХОД ИГРЫ



ФАЗА ДНЯ ОСОБЕННОСТИ СЕКТОРОВ

ВРАТА — КАРТОЧКИ СОБЫТИЙ

При розыгрыше событий каждый игрок отдельно применяет эффекты, указанные на карточках. События никогда не разыгрываются коллективно одной фракцией.

СТОЛИЦА

Каждый игрок самостоятельно управляет своим жетоном Глашатая, как и в обычной игре. Более того, в случае ничьей обрати-

тесь к треку Столицы (даже если эти два игрока принадлежат к одной фракции).

ОКРАИНА И АЛТАРЬ

Каждый игрок управляет своим Исследователем. Когда вы получаете бонусы за деревню, не учитывайте Исследователя вашего партнера по команде.

ИСТОЧНИКИ — КАРТОЧКА ОТКРОВЕНИЙ

Каждый игрок самостоятельно приобретает карточки откровений, и положительные эффекты этих карточек распространяются только на него. Если эффект карточки откровения распространяется на всех соперников, то действует он только на игроков противостоящей фракции.

ДОМ КЛАНОВ

Каждый игрок имеет доступ только к своим соратникам, как и в обычной игре с 4 участниками.

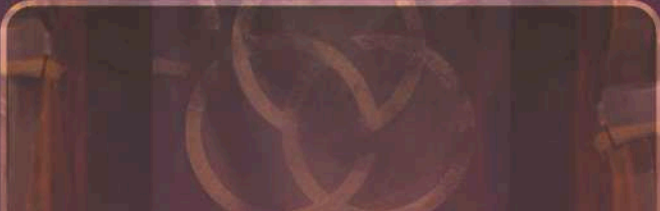


ФАЗА НОЧИ И ФАЗА РАССВЕТА

ВЛИЯНИЕ И БОНУС БОЛЬШИНСТВА

Каждый игрок сравнивает своё влияние, индивидуально претендуя как на **ночные награды**, так и на **бонусы за большинство**, даже если игроки принадлежат к одной фракции.

Фаза Рассвета проходит по стандартным правилам обычной игры.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается сразу после третьей фазы Ночи, как и в обычной игре, и игроки переходят к **финальному подсчёту очков**.

Каждая фракция убирает жетон Благоклонности того союзника, который дальше продвинулся по треку благоклонности.

Учитываются будут очки благоклонности того игрока фракции, у которого их меньше.

Подсчитайте очки для каждой фракции, учитывая дополнительные очки благоклонности за осколки луны и ресурсы.

Фракция с наибольшим количеством очков благоклонности выигрывает игру. В случае ничьей выигрывает фракция, у которой оказался жетон первого игрока.



ПРАВИЛА ДРАКОНА

Близится пробуждение Леди Феникс. Но чем меньше остаётся времени, тем ярче сияют в небе три луны Рёдзена, излучая свою энергию.

Это редкое мистическое событие оживило королевство, но в то же время пробудило Дракона, чудовищного духа, жадного до лунной силы.

Он бороздит королевство, как хищный зверь, угрожая Леди Феникс и сея хаос среди кланов!

Объедините силы со своими врагами, чтобы помешать дракону. Если вы не сможете сдержать его ярость, он поглотит всю лунную силу, но если вы сплочённо выступите против него, вы сможете заполнить осколки луны!

КОМПОНЕНТЫ



1 ФИГУРКА
ДРАКОНА

ОБЗОР ИГРЫ

Этот дополнительный режим вводит в игру полукооперативную механику.

Дракон бродит по королевству Рёдзен и неустанно крадёт у игроков осколки луны.

Только вместе вы сможете получить необходимое большинство, чтобы изгнать зверя и заполнить осколки луны.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Следуйте стандартным правилам подготовки в соответствии с количеством игроков со следующими изменениями:

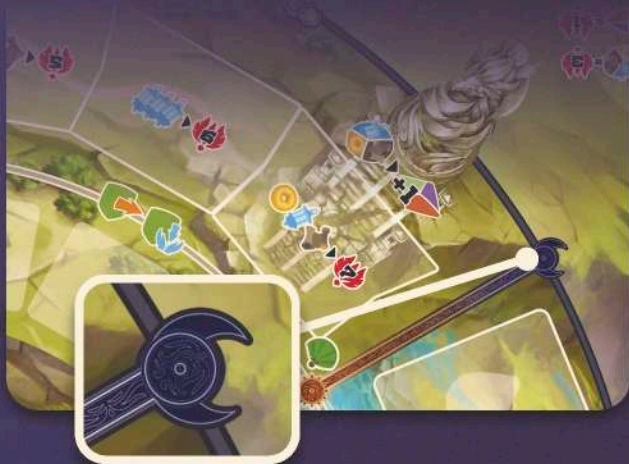
14 Поместите фигурку Дракона на символ луны (на внешнем кольце игрового поля) между **сектором Врат** и **сектором Столицы**.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ДРАКОНА

Дракон всегда перемещается по внешнему кольцу игрового поля с одного символа луны на другой между секторами.

Символ луны, изображённый на внешнем кольце игрового поля



СЕКТОРЫ ДРАКОНА

В ходе игры Дракон всегда будет находиться между двумя секторами, которые он контролирует. Секторы, контролируемые Драконом, называются **секторами Дракона**.

ВЛИЯНИЕ В СЕКТОРАХ ДРАКОНА (ФАЗА НОЧИ)

Влияние Дракона в секторе Дракона зависит от количества игроков:

2 игрока	7 очков влияния
3 игрока	7 очков влияния
4 игрока	8 очков влияния

ХОД ИГРЫ

ДНЕВНОЙ ЭФФЕКТ

Каждый раз когда игрок помещает соратника (скрытого или раскрытого) в один из секторов Дракона, он сначала применяет способность соратника, затем дневной эффект сектора. После этого игрок должен переместить Дракона на символ луны, соседний с тем, на котором Дракон сейчас находится.

НОЧНОЙ ЭФФЕКТ

Во время распределения ночных наград, прежде чем перейти к двум секторам Дракона, игроки должны сначала сразиться с Драконом, сравнив суммарное влияние своих соратников в обоих секторах Дракона с влиянием Дракона (см. таблицу выше):

Если суммарное влияние игроков в двух секторах равно или превышает влияние Дракона:

- Каждый игрок, у которого есть хотя бы один соратник в одном из секторов Дракона, получает один дополнительный осколок луны, соответствующий цвету осколков, которые обычно приносят эти два сектора.
- Каждый игрок, у которого есть хотя бы 1 соратник в обоих секторах Дракона, получает два дополнительных осколка луны, соответствующих цвету осколков, которые обычно приносят эти два сектора.

Затем игроки переходят к обычному распределению ночных наград.

- Если суммарное влияние игроков в двух секторах меньше влияния Дракона, тогда игроки не получают ни ночные награды за эти два сектора, ни ресурсы или осколки луны.

В любом случае Дракон не перемещается с символа луны, на котором он сейчас находится.

КОНЕЦ ИГРЫ

Проведите финальный подсчёт очков по стандартным правилам.

О СОЗДАТЕЛЯХ

Авторы игры: Мартино Кьяккьера, Микеле Пикколини

Редакторы: Элеонора Телони, Франческа Маттонелли, Ясмин Мовахедиан

Графический дизайн дополнительных правил: Алесслио Паничча

Иллюстратор: Андреа Бутера

Особая благодарность: The Pirate's ship от компании Fisher-Price, Франческо иль Франц Мока, Маттео иль Чанка Чанкетти, Серджио Рошини, Виниа Маттиоли, Федерико Пьерлоренци, Hydra Games Gaming Club, Polo Nerd Board Game Café и все замечательные тестировщики, которые поддерживали нас бесконечным энтузиазмом и бесценными отзывами.

НАД РУССКОЙ ВЕРСИЕЙ РАБОТАЛИ:

Редактор: Полина Басалаева

Корректор: Анастасия Губанова

Вёрстка: Валерий Заверяев

Руководитель редакции: Анастасия Дурова

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

