



 2–4 игрока  от 10 лет  40–60 минут



ТУНДРА

правила игры

Северным царством Тундрой издавна правили могучие медведи. Каждую зиму они впадали в спячку, а государственные дела передавали наместнику до самой весны. Вот и в этом году царь Михаил IV собрал подданных и объявил: «Зима нынче ожидается студёная. А посему я начинаю выбирать наместника. Представитель любого сословия может заслужить честь замещать меня. Бескрайняя наша Тундра, неизведанная, много она таит в себе богатств природных. Повелеваю: кто лучше освоит и исследует новые земли, кто больше запасов накопит, тому и править Тундрой до весны!»

Многие захотели попробовать свои силы, но впереди всех стояли четверо: купец Хома, княгиня Елисавета, воевода Полкан и настоятельница София. Каждый избрал для себя свой путь освоения Тундры и каждый верил, что именно он приведёт государство к процветанию.



Об игре

«Тундра» — стратегическая конкурентная игра с распределением рабочих и сбором ресурсов. Вы становитесь представителем одного из сословий в царстве Тундры и осваиваете земли, чтобы заслужить благосклонность общества и стать наместником государя.

Игра длится 4 раунда. В каждом раунде действия всех игроков определяются значениями кубиков, которые бросает первый игрок. Игроки по очереди

используют кубики для выполнения разнообразных действий: отправляют рабочих собирать ресурсы, строят башни и получают на городском рынке услуги советников, выполняют общие и личные цели и так далее. В ходе игры можно разными способами получать победные очки. Игрок, набравший больше всех победных очков по итогам четырёх раундов, побеждает и нарекается наместником царя Тундры.

Состав игры



ИГРОВОЕ ПОЛЕ



ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА



ЖЕТОН РАУНДА



40 КАРТ ГОРОДА



6 КАРТ
ОСОБЕННЫХ ТИТУЛОВ



24 ЖЕТОНА ПОЛЯН



1 БЕЛЫЙ КУБИК
ДЛЯ ТИТУЛА
«Мудрый/Мудрая»



16 СТАРТОВЫХ КАРТ
УСИЛЕНИЯ



9 КАРТ ОБЩИХ
ЦЕЛЕЙ



ЭТИ ПРАВИЛА ИГРЫ



8 ПАМЯТОК



11 КАРТ ЛИЧНЫХ ЦЕЛЕЙ

4 РАЗНОЦВЕТНЫХ КОМПЛЕКТА ИГРОКА, В КАЖДОМ:



ПЛАНШЕТ ПЕРСОНАЖА



4 ПЛАНШЕТА ПРИКАЗОВ



ЖЕТОН ПОСЕЛЕНИЯ



ЖЕТОН ЖЁЛУДЯ
ДЛЯ НАКОПЛЕНИЯ ПО



4 ФИШКИ



СЧЁТЧИК ПО



7 КУБИКОВ

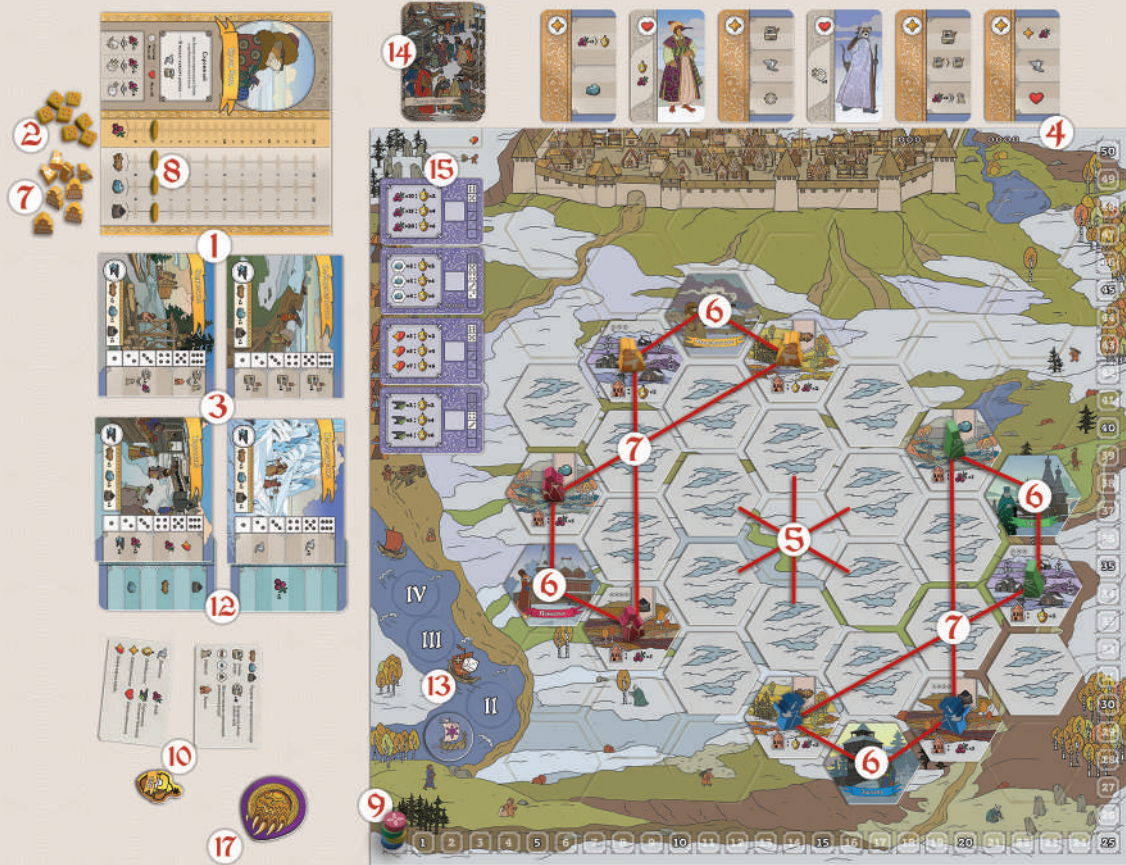


4 ФИГУРКИ
БАШЕН



6 ФИГУРОК
РАБОЧИХ

Подготовка



1. Каждый игрок выбирает, за какого персонажа хочет играть, и берёт себе комплект игрока одного цвета. Лишние комплекты уберите в коробку.

В игре четыре персонажа: княгиня Елисавета — представительница знатного рода, воевода Полкан — народный страж и защитник, настоятельница София — духовная наставница Тундры, купец Хома — известный всей Тундре делец.

Княгиня Елисавета


Воевода Полкан

Настоятельница София

Купец Хома





2. Каждый игрок кладёт 7 кубиков своего цвета рядом с планшетом персонажа — это его запас кубиков.

3. Каждый игрок кладёт 4 планшета приказов рядом со своим планшетом персонажа. Положите их стороной со значком .

4. Разложите игровое поле на столе.

5. Возьмите жетоны полей в зависимости от количества игроков:

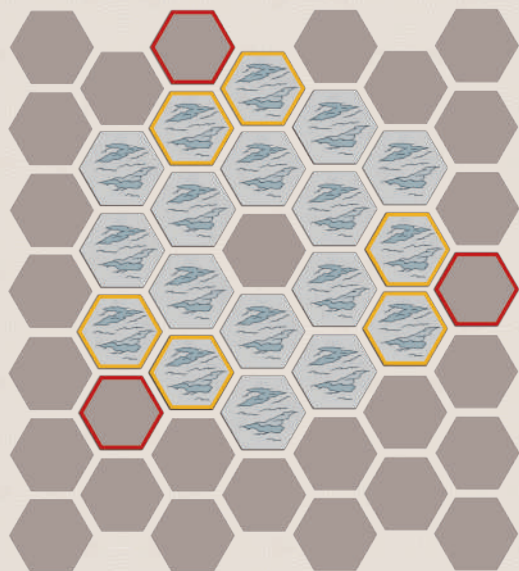
2 игрока — все жетоны без  и , итого 12 жетонов;

3 игрока — все жетоны без , итого 18 жетонов;

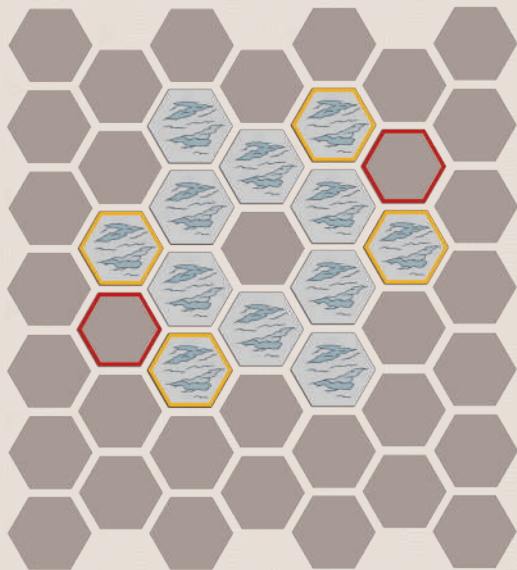
4 игрока — все 24 жетона.

Лишние жетоны полей уберите в коробку. Перемешайте жетоны полей и выложите их на поле лицевой стороной вниз по схеме на этой странице в зависимости от количества игроков. Альтернативные схемы поля для 3–4 игроков смотрите на стр. 18.

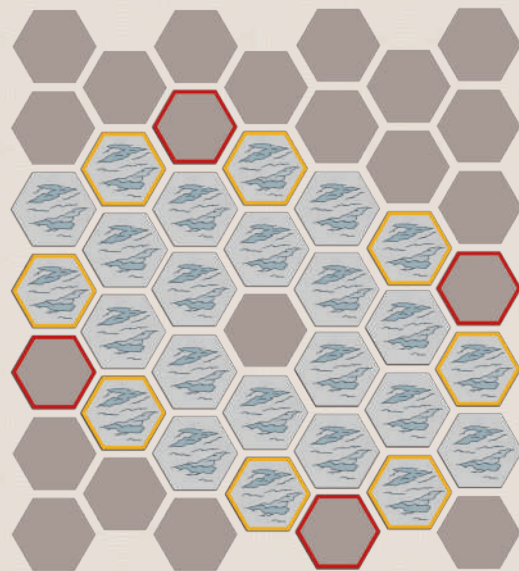
6. Каждый игрок кладёт свой жетон поселения на ближайшую к нему **клетку поселения**, обведённую на схеме красным, и открывает **2 жетона полей** рядом со своим поселением — они обведены на схеме жёлтым.



3 ИГРОКА



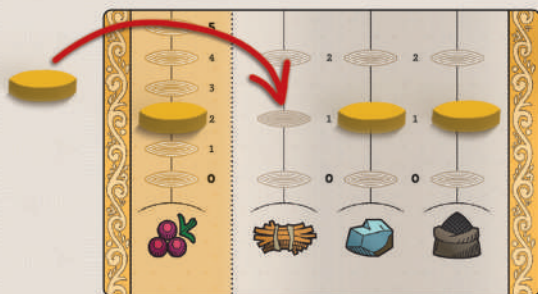
2 ИГРОКА



4 ИГРОКА

7. Затем каждый игрок ставит на оба открытых жетона полян рядом со своим поселением по одной фигурке своего рабочего. Остальные фигурки рабочих и все фигурки башен лежат рядом с планшетом персонажа — это запас игрока.

8. Каждый игрок кладёт 4 фишки на свой планшет персонажа как на иллюстрации — каждая фишка должна лежать на одной из четырёх шкал на стартовом значении, отмеченном тёмным. Это ваше стартовое количество ягод и ресурсов.



9. Счётчик ПО своего цвета игрок кладёт на стартовое деление трека победных очков на игровом поле.

10. Также каждый игрок кладёт рядом с собой 2 разных памятки и жетон жёлудя. Одна из памяток содержит расшифровку иконок, другая — расшифровку действий. Жетон жёлудя понадобится в случае, если ваш счётчик ПО дойдёт до конца трека победных очков и начнёт новый круг.

11. Возьмите стартовые карты усиления в зависимости от количества игроков:

2 игрока — все карты без ○○○○ и ○○○, итого 8 карт;

3 игрока — все карты без ○○○○, итого 12 карт;

4 игрока — все 16 карт.

Лишние карты уберите в коробку.

12. Перемешайте и раздайте каждому игроку по 4 случайные стартовые карты усиления. Каждый игрок выбирает 2 карты из четырёх и подкладывает по одной карте под два разных планшета приказов на свой выбор так, чтобы карта выглядывала из-под

планшета как на иллюстрации. Нельзя подложить обе карты под один планшет. Оставшиеся две карты каждый игрок убирает в коробку.

13. Положите жетон раунда на деление I счётчика раундов.

14. Перемешайте колоду карт города и положите её лицевой стороной вниз над клеткой колоды вверху поля ♡. Возьмите с верха колоды карты в зависимости от количества игроков и положите их над городом слева направо в ряд лицевой стороной вверх — это рынок карт города.

2 игрока — 4 карты;

3 игрока — 5 карт;

4 игрока — 6 карт.

Рядом с рынком оставьте место для сброса.

15. Возьмите карты общих целей в зависимости от количества игроков:

2 игрока — все карты без ○○○, итого 6 карт;

3 и 4 игрока — все 9 карт.

Перемешайте и выложите на поле над счётчиком раундов лицевой стороной вверх столько карт, сколько за столом игроков, остальные уберите в коробку.

16. В игре также есть карты особенных титулов и личных целей, мы рекомендуем сыграть несколько первых партий без них — уберите их в коробку вместе с белым кубиком. Далее описаны правила игры без этих компонентов. Вы можете добавить их в игру, когда освоитесь в правилах (см. стр. 13).

17. Игрок, родившийся в зимнем месяце позже всех, получает жетон первого игрока.

Вы готовы начинать игру.



Главные обозначения в игре

Жетон поляны



На жетонах указан ресурс поляны, который она приносит **1**. Если ресурс не указан, то жетон поляны не приносит ресурсов. Также указано место для фигурки башни **2** и бонус башни **3**. Точки на жетонах **4** относятся к количеству игроков, о чём вы уже знаете из подготовки.

Обратите внимание: вы не получаете ресурсы с жетонов полян, на которые ставите рабочих во время подготовки (пункт 7).

Планшеты приказов









На каждом планшете приказа указано его название **1**. В правой части планшета находятся ячейки **2**, куда вы будете ставить кубики, чтобы активировать действия. Действия **3** разделены рамками — например, на иллюстрации одно действие соответствует ячейкам 6 и 5, другое — ячейкам 4, 3, 2 и 1. В нижней части планшета указана стоимость его улучшения **4**. Улучшение планшета приносит ПО и открывает более выгодные действия.

Планшет персонажа




На планшете изображён портрет персонажа **1**, под ним указан базовый титул **2**. Титул включает в себя способность персонажа, указание стартового и максимального количества кубиков и карт советников **3**, а также стоимость свободных действий **4**. Правую часть планшета занимают шкала ягод **5** и три шкалы ресурсов **6**.

В игре три вида ресурсов: хворост , камень  и торф . Ягода  не считается ресурсом, поэтому её шкала выделена цветом. Когда вы получаете ресурсы и/или ягоды, сразу двигайте фишку по соответствующей шкале на своём планшете вверх на столько делений, сколько ресурсов или ягод вы получили. Когда тратите их, двигайте фишку вниз. Нельзя набрать больше 10 ресурсов каждого вида и больше 20 ягод, также нельзя уйти в минус.



Любой ресурс  — это хворост, камень или торф на выбор игрока. Ресурс со знаком равно  требует потратить указанное количество ресурсов одного вида на выбор игрока.

Победные очки

Трек победных очков располагается вдоль поля. Победные очки (ПО) обозначаются в игре значком жёлудя . Когда вы получаете ПО, сразу двигайте свой счётчик по треку на указанное количество клеток вперёд. Если ваш счётчик достиг конца трека, положите на свой планшет персонажа жетон жёлудя с обозначением +50 и продолжайте двигать счётчик с первой клетки трека. В конце игры прибавьте значение на жетоне жёлудя к значению на клетке под вашим счётчиком.




Движение и получение ресурсов

В ходе игры вы будете получать движения, они обозначаются сапожком . Когда вы получаете 1 движение , передвиньте одного своего рабочего на соседний жетон поляны или поселения и сразу получите 1 ресурс этой поляны, если он есть. Соседним считается тот жетон, у которого есть общая граница с жетоном,

где стоит рабочий. Если жетон поляны, на который вы передвинули рабочего, закрыт, откройте его.

Когда вы получаете несколько движений, то можете выбрать:

- передвинуть соответствующее количество рабочих на соседние жетоны полян;
- передвинуть одного рабочего на соответствующее количество жетонов;
- распределить движения между рабочими. Например, за 3 движения  вы можете передвинуть одного рабочего на два жетона поляны, другого на один.

На одном жетоне поляны может стоять сколько угодно рабочих разных игроков. Ресурс вы получаете с **каждого жетона поляны**, на который встаёт ваш рабочий во время движения.

Обратите внимание: за одно действие рабочий может посетить каждый жетон поляны только один раз, включая жетон, с которого он начинает движение.


Ход игры

Игра длится 4 раунда.

Каждый раунд состоит из четырёх фаз:

1. Начало раунда.
2. Бросок кубиков.
3. Размещение кубиков.
4. Конец раунда.


1. Начало раунда


Все игроки одновременно кладут на свой планшет персонажа 4 кубика из своего запаса, если это раунд I или II, и 5 кубиков, если это раунд III или IV. О дополнительном кубике во второй половине игры напоминает кораблик  на счётчике раундов: время бежит, и все сословия работают старательнее, получая дополнительный ход на достижение своих целей.


Каждый игрок по очереди, начиная с первого, выполняет следующие шаги в таком порядке:

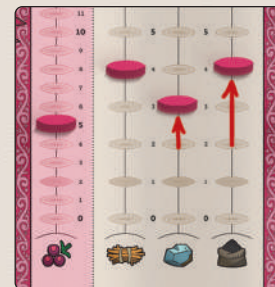
- **Применяет титул** (по желанию, целиком или частично). В партиях без особенных титулов у всех







игроков одинаковый базовый титул на планшетах персонажа:

 Получите 1 движение.

 Получите 1 любой ресурс на выбор.

- **Получает 1**  за каждый свой улучшенный планшет приказов, если есть.
- **Получает бонусы своих башен**, которые стоят на поле. Бонусы башен указаны рядом со значком башни на жетонах полян.



Например, княгиня Елисавета в начале раунда применяет базовый титул «Скромная»: за 1  передвигает своего рабочего на соседний жетон поляны **1**, открывает его и получает 1  **2**. Затем получает ресурс по своему выбору — она выбирает . У Елисаветы есть один улучшенный планшет, и она получает за него 1 . Также у Елисаветы есть одна башня на поле: она приносит 1  и 1  **3**.

2. БРОСОК КУБИКОВ

Первый игрок бросает кубики со своего планшета и озвучивает выпавшие значения. Все игроки выставляют на своих кубиках эти значения и держат их на своём планшете персонажа.

3. РАЗМЕЩЕНИЕ КУБИКОВ

В этой фазе вы будете использовать кубики с планшета персонажа, чтобы активировать действия.

Активировать — значит поставить свой кубик на свободную (не занятую другим кубиком) ячейку с тем же значением, что и на кубике, и выполнить действие, соответствующее этой ячейке. Вы можете активировать либо действие на своём планшете приказов, либо карту общей цели на поле. Кубик, с помощью которого вы активировали действие или карту общей цели, считается использованным и остаётся на ячейке до конца раунда.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок по очереди делает ход: берёт один любой кубик со своего планшета персонажа и активирует действие с таким же значением, что и на кубике, на любом из своих планшетов приказов (стр. 10–12) или активирует карту цели (стр. 10).

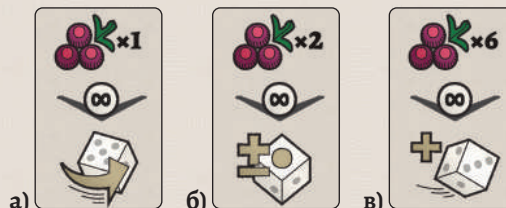
Используя один кубик, игрок передаёт ход, и далее игроки продолжают делать ходы, пока у всех не закончатся кубики. **Игроки без кубиков пропускают ход.** Когда у всех закончатся кубики, наступает конец раунда.







Например, купец Хома активирует действие 3 на планшете перемещения и получает 1 движение.

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В свой ход, до или после использования кубика, каждый игрок может потратить ягоды, чтобы:



- а) Перебросить любой неиспользованный кубик за 1 .
- б) Изменить значение любого неиспользованного кубика на +1 или -1 за 2 . Значения не замыкаются — шестёрка и единица не превращаются друг в друга.
- в) Купить кубик из запаса за 6 , сразу его бросить и положить на свой планшет персонажа. Купленные кубики возвращаются в запас в конце раунда. Вы можете купить сколько угодно кубиков за ход, пока они есть в вашем запасе и пока вам хватает ягод. Нельзя купить кубик после того, как у вас закончились кубики на планшете и вы передали ход.

Свободные действия с кубиками можно выполнить сколько угодно раз за ход . Изменённый или купленный кубик можно использовать в этот же ход, если вы ещё не использовали другой кубик.



Пример покупки кубика. Идёт первый раунд. Воевода Полкан в предыдущих ходах использовал три кубика, на его планшете персонажа остался один. Перед тем, как его использовать, Полкан тратит 6 и покупает из запаса дополнительный кубик. Полкан сразу бросает его, выпадает 2. Полкан может использовать его прямо сейчас или приберечь для следующего хода. Благодаря купленному кубик у Полкана будет на один ход больше в этом раунде.

Активация действия с картами усиления

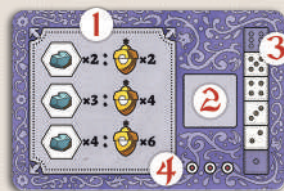
Карты усиления добавляют новые действия к действиям на планшете приказов. Так же, как и на планшетах, разные действия на картах разделены рамками. Рамки на картах и планшете могут не совпадать между собой. Действия на планшете и картах можно выполнять в любом порядке, но нельзя разбивать одно действие на части. Вы не обязаны выполнять все действия и/или выполнять одно действие целиком.



Например, настоятельница София активирует действие 3 на планшете торговли, усиленном двумя картами. Всего она может выполнить три действия: одно с планшета (получить 2 ягоды и улучшить до 4 планшетов приказов), другое со стартовой карты усиления (получить 1 торф), третье с карты усиления с рынка (получить 1 движение). София может выполнить эти действия в любом порядке:

например, первым делом получить торф **1**, затем выполнить движение **2**, затем получить ягоды и/или улучшить планшеты **3**. Однако она не может получить торф или движение между получением ягод и улучшением планшетов, так как одно действие нельзя разбивать на части.

Активация карты цели



1. Условия получения ПО.
2. Ячейка для кубика.
3. Значения кубика, необходимые для активации цели.
4. Указание на количество игровых для подготовки.

Активировать карту цели можно только кубиком с одним из тех значений, которые выделены белым на карте. Поставьте кубик на ячейку, если она свободна, и получите ПО по условию цели: теперь эта карта цели недоступна остальным игрокам до конца раунда. Один игрок может активировать сколько угодно карт цели за раунд. Пояснения к картам целей смотрите на стр. 14.

Важно: если на карте цели указаны ягоды или ресурсы, то ПО начисляются по их количеству на момент активации цели. **Не нужно** тратить ресурсы и ягоды, чтобы получить ПО.

КАК РАБОТАЮТ ДЕЙСТВИЯ


Зодчество



Потратьте 2 одинаковых ресурса и уберите с жетона поляны в свой запас одного рабочего, чтобы построить на этой же поляне одну башню.

Это действие можно выполнить до двух раз (на улучшенном планшете зодчества — до четырёх раз) , каждый раз тратя пары ресурсов **одного любого вида** (см. пример в конце раздела). На одном жетоне поляны может стоять только одна башня любого игрока. После выполнения действия **сразу получите указанный на жетоне поляны бонус башни**. Вы также будете получать его в начале каждого раунда. На жетоне с башней

по-прежнему может находиться сколько угодно рабочих любых игроков. Бонусы всех построенных за одно действие башен вы получаете только после выполнения этого действия.

Примечание: получив по бонусу башни рабочего , поставьте его на тот же жетон поляны, с которого получили этот бонус.



Потратьте 2 одинаковых ресурса и 1 ягоду, чтобы поставить на игровое поле одного своего рабочего.


Это действие можно выполнить до двух раз \approx (на улучшенном планшете зодчества — до трёх раз \approx), каждый раз тратя пары ресурсов **одного любого вида** (см. пример в конце раздела). Вы должны поста-








вить рабочего либо на жетон вашего поселения, либо на жетон поляны с вашей башней. В рамках одного действия на жетон поселения можно поставить сколько угодно рабочих, на каждый жетон поляны с вашей башней — только одного (на этом же жетоне в момент выставления могут находиться другие ваши и чужие рабочие).



Улучшенный планшет зодчества добавляет новое действие:

Потратьте 2 одинаковых ресурса, чтобы получить 1 ПО.

Это действие можно выполнить максимум столько раз, сколько ваших башен стоит на поле , каждый раз тратя пары ресурсов **одного любого вида** (см. пример ниже).

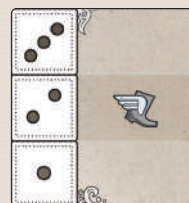
Например, у княгини Елисаветы 3 , 2  и 1 , на поле 3 её башни. Елисавета тратит 2  и получает 1 , затем тратит 2  и получает ещё 1 . У неё остались 2 ресурса, но они разные, поэтому выполнить действие в третий раз Елисавета не может. Итого она получила 2 ПО за одно действие.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

О том, как работает движение, вы уже знаете со стр. 8.



Получите 2 движения.



Получите 1 движение.



Улучшенный планшет перемещения содержит три действия с увеличенным количеством движений.

СОБИРАТЕЛЬСТВО










Получите до 4, 3 или 2 ресурсов за каждую вашу фигурку на жетоне поляны.

Каждая фигурка приносит 1 ресурс поляны, на которой она стоит. Вы можете выбрать, какие фигурки принесут вам ресурсы.



Например, на поле находятся 4 фигурки княгини Елисаветы: одна башня на жетоне поляны с камнем, двое рабочих на жетоне поляны с торфом и ещё один рабочий на жетоне поляны с хворостом. Елисавета активирует действие 4

на планшете собирательства и может получить до 3 ресурсов, при этом может выбрать: получить 1  и 2 , ИЛИ 1  и 2 , ИЛИ 1 , 1  и 1 .



Улучшенный планшет собирательства даёт возможность получить 4 любых ресурса (независимо от фигурок) при активации действий 6 и 5, а также увеличивает количество ресурсов для остальных действий.

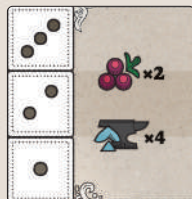
Торговля




Возьмите 1 карту города на выбор с рынка и получите 1 ягоду.

Когда вы берёте карту с рынка, то не заполняйте освободившееся место новой картой. Если колода карт города закончилась, перемешайте сброс и сформируйте из него новую колоду.

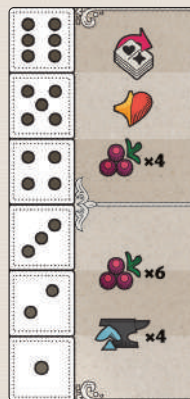
Подробнее о картах города читайте справа.




Получите 2 ягоды и улучшите до 4 планшетов приказов.

Чтобы улучшить планшет приказов, потратьте указанные в нижней части планшета ресурсы и переверните его на обратную сторону. Сразу получите 1  — вы также будете

получать его в начале каждого раунда. Теперь вам доступны улучшенные действия. Если на планшете стояли кубики, поставьте их в те же ячейки на улучшенной стороне, не активируя действия. Если под планшетом лежали карты усиления, то они остаются на месте.




Улучшенный планшет торговли увеличивает количество ягод в обоих действиях, а также даёт возможность обновить рынок карт города : уберите в сброс все карты с рынка и выложите новые с верха колоды в зависимости от количества игроков, как в подготовке.

Обратите внимание: если вы улучшили планшет торговли до того, как получить ягоды в рамках того же действия, то вы всё равно получаете 2 ягоды, а не 6.


КАРТЫ ГОРОДА

В игре два вида карт города:

 **Карта советника.** Каждый советник приносит свободное действие, которое вы можете выполнить в свой ход до или после использования кубика. После этого поверните карту советника на бок — её действие становится недоступным до следующего раунда.



Максимальное количество карт советника указано на вашем титуле. Если вы берёте карту советника сверх указанного максимального количества, то должны сбросить одну из имеющихся (можно сбросить уже повернутую).

 **Карта усиления.** Подложите карту усиления под один из ваших планшетов приказов. Под одним планшетом может лежать максимум две карты усиления — одна стартовая и одна с рынка. Карту усиления, взятую с рынка, можно сбросить и заменить другой.

Обратите внимание: действие с карты усиления можно активировать сразу после получения — для этого подложите карту под планшет торговли и выполните действие с карты, соответствующее активированной в этот ход ячейке на этом планшете.

4. КОНЕЦ РАУНДА

Если это был четвёртый раунд, игра заканчивается — переходите к подсчёту очков. Если нет, закончите раунд как описано ниже и переходите к началу нового раунда.

Все игроки одновременно забирают свои кубики с планшетов приказов и карт общих целей и убирают их в свой запас. Первый игрок убирает в сброс все карты с рынка города и заполняет ряд новыми картами с верха колоды по количеству игроков:

2 игрока — 4 карты;

3 игрока — 5 карт;

4 игрока — 6 карт.

Игра с личными целями и особенными титулами

Вы можете разнообразить игру с помощью карт особенных титулов и личных целей. В подготовке раздайте каждому игроку по одной карте особенного титула и личной цели случайным образом. Обратите внимание на точки на картах: при игре вдвоём возьмите карты без ●●●, при игре втроём и вчетвером возьмите все карты.

Карта особенного титула — это ваша способность. Положите её на планшет персонажа так, чтобы она целиком закрывала базовый титул. Вы можете выбрать сторону с мужским или женским титулом в зависимости от вашего персонажа. Обратите внимание, что некоторые титулы применяются не в начале каждого раунда, а в другие моменты игры. Также могут измениться и другие значения на титуле: максимальное количество карт советников, стартовое и максимальное количество кубиков, стоимость свободных действий. Если значения выделены на

Игроки, которые в этом раунде выполняли действие карт советника, разворачивают карты — действия снова будут доступны в новом раунде. Первый игрок передвигает жетон раунда на следующее деление и передаёт жетон первого игрока соседу слева.

Подсчёт очков

Если ранее вы начали новый круг по треку ПО и положили на свой планшет персонажа жетон жёлудя, то прибавьте 50 к значению на клетке под своим счётчиком ПО. Побеждает игрок, набравший больше всех ПО. При ничьей побеждает тот претендент ничьей, у которого суммарно больше ресурсов на планшете. Если ничья сохраняется, то побеждает участник ничьей, у которого больше ягод. Если и здесь поровну, то впервые в истории Тундры у царя будет сразу несколько достойных наместников!

карте узорной рамкой, значит они отличаются от базового титула на планшете персонажа.



Например, базовый титул ограничивает ваш набор советников тремя картами.

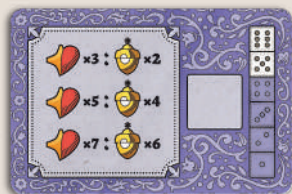


А титул «Запасливый/Запасливая» увеличивает его до четырёх карт — это значение выделено рамкой.

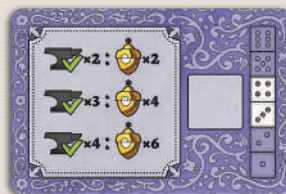
Карта личной цели — это ваша тайная цель. Держите её перед собой лицевой стороной вниз и постарайтесь выполнить до конца игры. При подсчёте очков переверните свою карту личной цели так, чтобы все видели, и проверьте, выполнена ли цель. Если да, то прибавьте полученные по карте цели ПО к значению под вашим счётчиком на треке ПО.

Пояснения к картам титулов смотрите на стр. 15, к картам личных целей — на стр. 16–17.

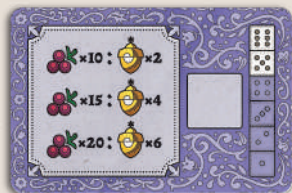
Пояснения к картам общих целей



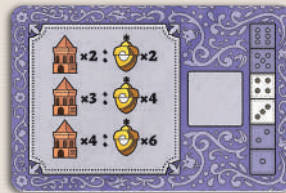
Получите 2, 4 или 6 ПО за 3, 5 или 7 ваших карт города соответственно. Считаются и карты советников, и карты усиления, взятые с рынка, под всеми вашими планшетами приказов. Стартовые карты усиления не считаются.



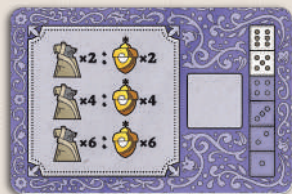
Получите 2, 4 или 6 ПО за 2, 3 или 4 ваших улучшенных планшета приказов соответственно.



Получите 2, 4 или 6 ПО за 10, 15 или 20 накопленных ягод соответственно. Ягоды не тратятся для получения ПО.



Получите 2, 4 или 6 ПО за 2, 3 или 4 ваших башни на поле соответственно.

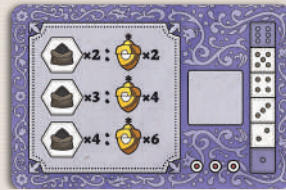


Получите 2, 4 или 6 ПО за 2, 4 или 6 ваших рабочих на поле соответственно.

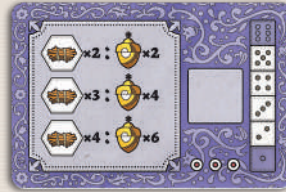


Получите 2, 4 или 6 ПО за 2, 3 или 4 жетона поляны с указанным ресурсом, на которых есть хотя бы одна ваша фигурка, соответственно.

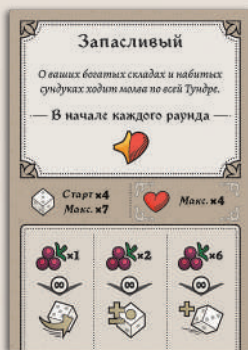
Если на одном жетоне стоит несколько ваших фигурок, жетон всё равно считается один раз.



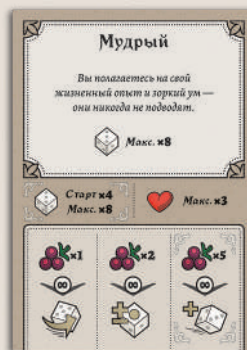
Получите 2, 4 или 6 ПО за 6, 12 или 18 ваших ресурсов соответственно. Считаются суммарно все виды ресурсов. Ресурсы не тратятся для получения ПО.



Пояснения к картам титулов



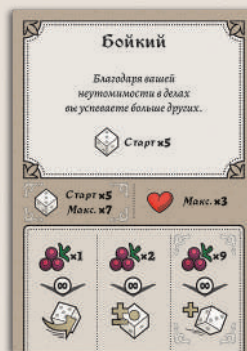
Молва о вашем достатке сама приводит помощников: в начале каждого раунда возьмите карту советника или усиления с рынка, не пополняя его. Максимальное количество ваших карт советника увеличивается до 4 — вы можете это себе позволить.



Вы всегда загадываете наперёд: в начале игры возьмите белый кубик и положите в свой запас — это ваш дополнительный кубик, который остаётся у вас до конца игры. Таким образом ваше максимальное количество кубиков увеличивается до 8. Слава о вашей мудрости привлекает новую рабочую силу: покупка дополнительного кубика обойдётся для вас в 5 ягод.



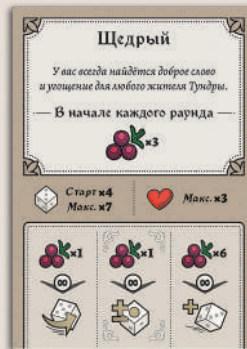
Вдохновлённые вашим примером, рабочие с энтузиазмом приходят на подмогу: в подготовке на этапе 7 дополнительно поставьте на жетон своего поселения 2 своих рабочих.



Вы настроены на победу и работаете изо всех сил: в начале раундов I и II у вас 5 кубиков на планшете, в начале раундов III и IV — 6 кубиков. Если вы первый игрок, то сначала бросаете кубики как обычно, а затем бросаете дополнительный кубик только для себя. Ваши рабочие едят за двоих: покупка дополнительного кубика обойдётся для вас в 9 ягод.



Вы и сами не прочь закатать рукава и потрудиться на общее благо: под каждым планшетом приказа у вас может быть максимум три карты усиления — одна стартовая и две с рынка. Вы столько работаете, что на мудрые рассуждения времени не хватает: у вас может быть максимум 2 карты советника.



Ваша щедрость возвращается вам сторицей: в начале каждого раунда получите 3 ягоды. Рабочие всегда готовы пойти вам навстречу: изменение значения кубика стоит для вас 1 ягоду.

Пояснения к картам личных целей



Получите 2, 5 или 9 ПО за 2, 3 или 4 ваших башни в самой длинной цепочке ваших соседних башен соответственно. Вы можете получить ПО только за одну такую группу башен.



Получите 4, 8 или 10 ПО за 2, 3 или 4 типа жетонов полян, на которых находится суммарно две или больше ваших фигурки, соответственно. В игре 5 типов жетонов полян: жетоны поселения, жетоны полян с камнем, торфом, хворостом и жетоны полян без ресурсов. Фигурки могут стоять на разных жетонах одного типа.



Получите 4, 10 или 17 ПО за 2, 4 или 6 рабочих в вашем запасе соответственно. Учитываются рабочие, лежащие в вашем запасе на момент подсчёта очков, даже если ранее они находились на поле и затем вернулись в запас.



Получите 2, 5 или 9 ПО за 2, 4 или 6 ваших рабочих, которые стоят на жетонах полян вместе с вашими башнями, соответственно. На одном жетоне поляны с башней может стоять сколько угодно ваших рабочих и считаются они все.



Получите 4, 10 или 17 ПО за 6, 8 или 10 ваших фигурок на крайних жетонах полян соответственно. Крайними считаются жетоны полян, наиболее близкие к периметру игрового поля.



Получите 2, 5 или 9 ПО за 4, 7 или 11 (суммарно) ваших карт города и улучшенных планшетов приказов соответственно. Считаются карты советников и усиления, взятые с рынка, но не стартовые карты усиления.



Получите 4, 10 или 17 ПО за 2, 3 или 4 башни в вашем запасе соответственно. Эта цель требует от вас строить как можно меньше башен или не строить их вообще в зависимости от желаемого количества ПО.



Получите 4, 8 или 11 ПО за 3, 4 или 5 жетонов поля с указанным ресурсом, на которых количество ваших фигурок преобладает над количеством фигурок каждого из соперников, соответственно. При равном количестве фигурок жетон не засчитывается. Жетон, на котором находятся только ваши фигурки, засчитывается.



Например, на жетоне с торфом преобладают фигурки княгини Елисаветы, а на жетоне с хворостом — фигурки воеводы Полкана.

Получите 2, 5 или 9 ПО за 2, 3 или 4 ваших башни, на соседних жетонах с которыми нет других ваших башен, соответственно.



Альтернативные схемы поля для 3-4 игроков



3 ИГРОКА



3 ИГРОКА

На схеме указано, как выставлять рабочих в подготовке в пункте 7.



3 ИГРОКА

На схеме указано, как выставлять рабочих в подготовке в пункте 7.



4 ИГРОКА



4 ИГРОКА

На схеме указано, как выставлять рабочих в подготовке в пункте 7.

Создатели игры

Авторы игры: Люк Ремон, Давид Симиан
Художник персонажей: Алексей Дмитриев
Художник окружения: Дарья Соколовская

Развитие игры: Екатерина Рейес

Продюсер: Владимир Грачев

Арт-директор: Сергей Дулин

Дизайн и вёрстка: OWL Agency,
Евдокия Шибалова, Елизавета Шабанова

Выпускающий редактор: Анна Давыдова

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Ведущие тестировщики: Елена Ворноскова, Матвей Чистяков,
Луиза Кретьева, Дана Кузнецова, Егор Бережков, Марина Кузнецова

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Валентин Матюша

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Наталья Валько

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение: Мария Никольская

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.1






Играть интересно



Памятка по раунду

1. НАЧАЛО РАУНДА

- Положите на планшет персонажа 4 кубика в раунде I и II, 5 кубиков в раунде III и IV.
- Примените титул «В начале каждого раунда».
- Получите  за каждый ваш улучшенный планшет приказов .
- Получите бонусы башен .

2. БРОСОК КУБИКОВ

- Первый игрок бросает кубики с планшета, все игроки выставляют на своих кубиках выпавшие значения.

3. РАЗМЕЩЕНИЕ КУБИКОВ

- Игроки по очереди активируют действия или карты целей, используя по одному кубику с планшета за ход, пока кубики не закончатся. В дополнение игроки могут выполнить в свой ход сколько угодно свободных действий.

4. КОНЕЦ РАУНДА

- Заберите кубики в запас.
- Обновите рынок карт города.
- Разверните свои карты советников.
- Передвиньте жетон раунда и передайте жетон первого игрока.