



ЗАГАДОЧНЫЕ  
СУЩЕСТВА

НОВАЯ  
КОМАНДА

**АВТОР ИГРЫ**  
Ч. В. Ём

**ХУДОЖНИК**  
София Кан

**РАЗРАБОТЧИКИ**  
Джеу Пан, Кунхо Ким

**АРТ-ДИРЕКТОР**  
Хани Чан

**РЕДАКТОР**  
Люсия Ли

**РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES**

**ПЕРЕВОДЧИК**  
Виктория Лаптева

**КОРРЕКТОР**  
ООО «Корректор»

**РЕДАКТОР**  
Евгения Орлова

**ДИЗАЙНЕРЫ-ВЕСТАЛЬЩИКИ**  
Ольга Тамкович, Анна Докалина

**РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА**  
Антон Петров

**РУКОВОДИТЕЛЬ РЕДАКЦИИ**  
Валерия Горбачёва

**ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО**  
Антон Сковородин

**ОТДЕЛЬНАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ ВСЕМ, КТО ПОДДЕРЖАЛ  
«ЗАГАДОЧНЫХ СУЩЕСТВ» НА KICKSTARTER!**



**ВЛАД СОМЕТ**



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. © ООО «ГаГа Трейд», 2024 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



# ВСТУПЛЕНИЕ

Вы уже знакомы с волшебными существами, населяющими остров, и теперь хотите научиться обращать их таинственные способности себе на пользу. Призовите на службу новых помощников и продолжайте исследовать дикие земли, сочетая таланты капитана и новых членов команды!

# КОМПОНЕНТЫ

Чтобы сыграть в дополнение, вам потребуется базовая игра.



9 карт команды



15 членов команды

1 магнитный и 2 обычных каждого цвета

## ! Фиолетовые фигурки



Фиолетовый не соответствует ни одному из четырёх цветов планшетов игроков (белому, жёлтому, красному и голубому). Вы можете использовать компоненты этого цвета с любым планшетом.

# ПОДГОТОВКА

1 Подготовьтесь к игре по обычным правилам (см. стр. 4–6 правил к базовой игре) со следующими изменениями:

- На этапе **13** - **Т** не берите членов команды своего цвета. Вместо этого **возьмите 2 случайные карты команды**, выберите 1 из них и возьмите 3 соответствующих членов команды.

**ВАЖНО** Если двое игроков выбрали карты, которым соответствуют члены команды одного цвета, то одному из них придётся использовать компоненты другого цвета, чтобы избежать путаницы.

- **Альтернативный вариант А:** если вы хотите добавить соревновательности, возьмите сразу 8 карт существ, 2 карты команды и 2 планшета капитана одновременно, а затем выбирайте такую комбинацию, которая соответствует вашей стратегии.
- **Альтернативный вариант Б:** при желании игроки могут выбрать своих любимых членов команды (в обратном порядке, начиная с последнего игрока) и только затем взять соответствующие карты команды.

- 2 **Сбросьте ресурсы**, указанные на карте команды. Вы начинаете с меньшим количеством ресурсов, чем в базовой игре.

Пример: если вы выбрали Сангвина, перед началом партии сбросьте 2 любых ресурса по вашему выбору.



### ! **Одиночная игра**

- Выберите карту команды так, как указано выше.
- Тингент не использует карты команды.
- Если вы играете сценарий № 1: вместо указанного количества ресурсов сбросьте столько же карт из руки.



## ! Партия без карт команды

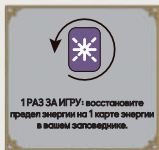
- Мы рекомендуем играть с картами команды только опытным игрокам, хорошо знакомым с правилами.
- Вы можете не использовать карты команды, а лишь заменить фигурки из базовой игры на фигурки из этого дополнения. В этом случае играйте по обычным правилам базовой игры.

# КАРТЫ КОМАНДЫ

- Карты команды обладают мощными способностями, которые срабатывают **1 раз за партию** и могут дать вам значительное преимущество.
- Вы не можете повторно активировать карту команды ни при каких условиях. После активации переверните её лицом вниз.
- На некоторых картах команды указаны особые условия, которые должны быть выполнены перед активацией.
- Активация карты команды считается **дополнительным действием**.



## ! Виды карт команды



### 1 РАЗ ЗА ИГРУ

Вы можете активировать эту карту 1 раз в любой момент своего хода.



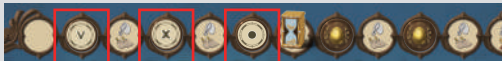
### НАЧАЛО ИГРЫ

Активируйте эту карту после окончания подготовки, но до того как 1-й игрок начнёт свой ход.

- Карты команды не являются картами существ и не относятся ни к одному из их видов (мгновенные, многократные, сбора, энергии, конца игры). Они не учитываются при подсчёте карт существ в заповеднике.

# РАСКРЫТЫЕ ЖЕТОНЫ СЕЗОНОВ

- Некоторые способности карт команды зависят от числа раскрытых жетонов сезонов на шкале времени.
- Раскрытыми называются те жетоны, которые лежат на шкале времени лицом вверх.



Пример: способность Сангвина позволяет вам получить число яиц, равное числу раскрытых жетонов сезонов, не тратя базовое действие. На данный момент на шкале времени 3 раскрытых жетона. Следовательно, вы можете получить 3 любых яйца

на ваш выбор. Активировав способность, переверните эту карту лицом вниз.

**СОВЕТ** На этом примере видно, что способность Сангвина приносит тем больше пользы, чем позже она активируется.

# ПРИЛОЖЕНИЕ

**1. Дракальбус:** 1 раз за игру вы можете немедленно объявить о достижении, условие которого вы уже выполнили. Разместите маркер, получите за него награду и приз. Это не считается базовым действием. Вы не можете объявить о достижении, если вы не выполнили его условие. В каждой ячейке достижения может находиться только 1 маркер — вы не можете занять ячейку, которую уже занял другой игрок.

**2. Лутеозавр:** 1 раз за игру вы можете выбрать 1 карту энергии в вашем заповеднике и восстановить её предел энергии. Восстановить энергию на планшете капитана невозможно.

**3. Рубиносец:** 1 раз за игру вы можете получить 1 любой ресурс, а затем ещё по 1 любому ресурсу за каждый раскрытый жетон сезона на шкале времени. Можете получать ресурсы одного или разных видов. Пример: если на шкале времени 4 раскрытых жетона, вы получаете в общей сложности 5 любых ресурсов.

**4. Эпфир:** после подготовки до хода 1-ого игрока возьмите в руку 2 любые карты из диких земель. Таким образом, вы начинаете игру с 6 картами в руке вместо 4. Выложите новые карты в пустые ячейки.

В одиночной игре со сценарием № 3 примените правила сценария до того, как используете способность Эпфира.

**5. Тигриск:** 1 раз за игру вы можете немедленно активировать все карты сбора в вашем заповеднике в любом порядке.

**6. Моллюккио:** 1 раз за игру вы можете немедленно забрать с острова 1 члена вашей команды и поместить рядом со своим планшетом игрока. Это может быть как обычный член команды, так и капитан.

**7. Сангвин:** 1 раз за игру вы можете взять из запаса по 1 яйцу на ваш выбор за каждый раскрытый жетон сезона. Можете получать яйца одного или разных типов. Пример: если на шкале времени 3 раскрытых жетона, вы можете взять 3 любых яйца.

**8. Кашаглот:** в начале игры немедленно разблокируйте способность вашего капитана, убрав с планшета капитана жетон-замок.

**9. Фелилия:** в начале игры немедленно получите 2 ПО. Перемешайте оставшиеся карты команды, возьмите из них 1 случайную, сбросьте указанные на ней ресурсы и используйте эту карту вместо Фелилии. Если на новой карте есть способность «начало игры», активируйте её немедленно.

В одиночной игре со сценарием № 1 вместо ресурсов сбросьте из руки 1 или 2 карты.