



ЗНАЙОМСТВО

Коли розквіт є Вічн Троянд , від глибокого сну прокид ються в мпіри. Поки не зійшло сонце, ви м ете ч с, би пробігтися л біринтом і вибр ти н йг рнішу квітку. Полюйте н людей, приклик йте н свій бік ф мільярів, які в м допом г тимуть, і збільшуйте вл сні сили, щоб ст ти н йвідомішим в мпіром.

“Голод” — це гр -перегони, у якій кожному гр вцеві доведеться покр шув ти свою колоду к рток, полюв ти н людей, щоб отримув ти переможні очки, виконув ти секретні з вд ння, і, врешті-решт, узяти троянду т повернутися в з мок до сходу сонця. Що більше ви полюєте, то повільнішими ст ете. Т к с мо і в ш колод . Обв жнілим від крові в мпір м буде скл дніше повернутися в з мок до світ нку...

Чи зможете ви ст ти н йвідомішим в мпіром, не згорівши до попелу н сході сонця?

“Голод” — це колодобудівельн гр . Всі гр вці почин ють з одн ковими колод ми. Рішення, які уч сники прийм тимуть під ч с гри, змінюв тимуть їхні колоди. Це вплив тиме н їхню силу т кількість переможних очок у кінці гри.

МЕТА ГРИ

Ви м ете рівно 15 ходів, би вполюв ти свою здобич, з роботи якомог більше переможних очок і повернутися до з мку.

Перед тим, як розпоч ти гру, оберіть один із двох режимів — “Поч тківець” бо “Ст рійшин ”. Обр ний режим вплив є н підготовку до гри, визн ч є у який спосіб ви отримув тимете з вд ння т ступінь ризику бути сп леним долтл в кінці гри.

• **ПОЧАТКІВЕЦЬ:** щоб взяти уч сть у підр хунку очок, в м потрібно повернутися в з мок бо прин ймні перебув ти н цвинт рі чи в гор х.

• **СТАРІЙШИНА:** це ст нд ртний в рі нт гри, і всі пр вил стосуються цього режиму. Якщо ви гр ете в цьому режимі, ви мусите повернутися до з мку бо прин ймні н цвинт р, щоб взяти уч сть у підр хунку очок.

Склад гри

- 122 к ртки полюв ння (80 людей, 22 ф мільяри, 20 сил)
- 6 пл ншетів в мпірів
- 6 ст ртових колод по 6 к рток
- 6 дерев'яних жетонів в мпірів
- 6 дерев'яних жетонів підр хунку очок
- 1 ігрове поле
- 3 к ртки троянд
- 1 жетон Місяця
- 50 т йлів з вд нь
- 5 жетонів з мку
- 26 жетонів бонусів
- 1 трек полюв ння



Анатомія стартвої картки

Швидкість → 1*

Ст ртов к ртка (С)

Н зв

Вл сник ст ртовї к ртки

Вампірська шкіра
*або 3, якщо у вашій ігровій зоні є принаймні 1 людина.

Тип к ртки

Ефект

Ст ртові к ртки м ють золотий фон, би ви могли їх відрізнити.

Анатомія картки полювання

Швидкість → 0

Режим (А) “Поч тківець”

Н зв

К тегорія

Ді

Візьміть 1 картку.

Тип к ртки

Ефект полюв ння

Ефект ігрової зони

Ефект кінця гри

Мергак
Отримайте якщо вполювали Мердока в лісі #4.

Ефект полюв ння (темн р мк)

Типи к рток

- Селянин
- Духовник
- Військовий
- Дворянин
- Ст ртов сил
- Сил
- Ф мільяр
- Предмет

Підготовка до гри

- 1 **Покл диті ігрове поле** (режим "Поч тківець" — бік А, режим "Ст рійшин" — бік Б) посередині столу. Пр воруц покл диті трек полюв ння. Зберіть трек полюв ння з лежно від кількості гр вців. У в с м є бути н 1 ряд більше ніж кількість гр вців і гр вчинь (н прикл д: 4 ряди в грі для 3 гр вців).
- 2 **Кожен гр вець/гр вчиня обир є в мпір**, бере його пл ншет, ст ртову колоду, жетон в мпір т жетон підр хунку очок, який потрібно покл сти н ділянку "0" треку переможних очок.
- 3 **Переміш йте к ртки полюв ння (без к рток троянд)** і покл диті їх долілиць поруч із треком полюв ння, щоб створити колоду полюв ння.

РЕЖИМ "ПОЧАТКІВЕЦЬ": цей в рі нт дозволяє поч тківцям розпоч ти з більшою кількістю в мпірських сил т ф мільярів для перших двох ходів. Візьміть к ртки людей, ф мільярів і сил із позн чкою «А». Переміш йте їх і візьміть 2 к ртки + 2 к ртки з кожного гр вця у грі. Відкл диті ці к ртки вбік і не дивіться їх. З міш йте решту к рток у колоду і покл диті н верх цієї колоди к ртки, які ви відкл ли вбік.

Впорядкування ігрового поля

- 4 **Переміш йте жетони бонусів долілиць** і покл диті по одному долілиць н кожну ділянку зі скринєю. Решту жетонів поверніть до коробки, не дивлячись їх. Переверніть жетони, які розміщено н відкритих скринях.
- 5 **Покл диті 3 к ртки троянд н л біринт.**
- 6 **Візьміть 3 к ртки з колоди полюв ння** 3 (в режимі "Поч тківець" беріть їх знизу колоди) і покл диті їх долілиць н т верну, не дивлячись н них.
- 7 **Покл диті жетон Місяця н першу ділянку треку порядку ходу.**
- 8 **Покл диті відповідні жетони з мку н з мок з лежно від кількості гр вців:**

2 гр вці > 10/6
3 гр вці > 10/6/4

4 гр вці > 10/8/6/4
5/6 гр вців > 10/8/6/4/2



Підготовка завдань

Якщо у грі беруть уч сть від 2 до 4 гр вців, покл диті жетони з позн чкою "5+" н з д до коробки.

- 9 **Переміш йте т йли з вд нь з бежевим фоном, оберіть вип дковим чином 2 і покл диті їх горілиць н ділянки для з г льних з вд нь (в режимі "Поч тківець" ви обир єте із з вд нь з білою н звуо).** Переміш йте всі з вд ння, що з лишилися.
- 10 **Кожен гр вець тягне 2 з вд ння, обир є 1, інше, не пок зуючи нікому, поверт є до коробки.**
- 11 **Покл диті стос із відповідною кількістю з вд нь н кожну ділянку зі склепом:** гори (6), рівнини (5), ліс (4). Покл диті решту т йлів з вд нь до коробки, не дивлячись їх.

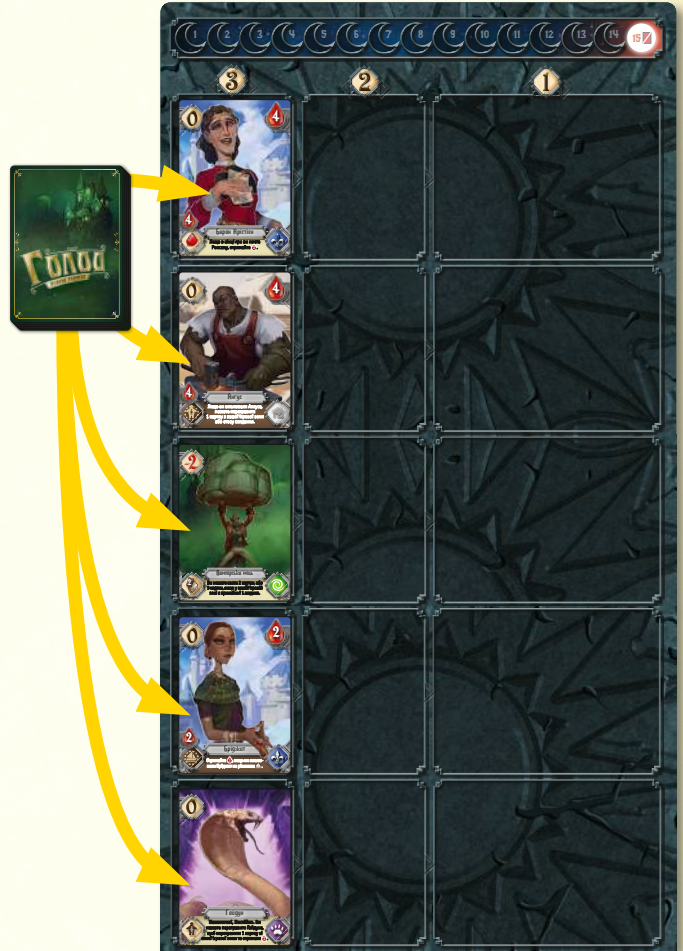
Підготовка до першого ходу

- 12 **Кожен гр вець перемішує свою колоду і бере 3 к ртки.**
- 13 **Під ч с першого ходу порядок викон ння дій з лежить від швидкості в мпірів.** Кожен гр вець скл д є швидкість н своіх к ртк х. В мпірі з н йменшою швидкістю ходитимуть першими, в мпірі з більшою швидкістю ходитимуть після них, в мпірі з н йбільшою швидкістю ходитимуть ост нніми. Якщо в мпірі гр вців м ють одн кову швидкість, то першим ходитиме ст рший гр вець. Покл диті в ші жетони в мпірів н з мок з лежно від порядку ходу гр вців. Зверху стосу м є бути жетон н йповільнішого в мпір .
- 14 **Підготуйте трек полюв ння:** візьміть по 1 к ртці для кожного рядк і покл диті їх горілиць у стовпчик із номером 3.





З в д ння (бежевий фон) м ють леж ти долілиць до кінця гри.
 Миттеві з в д ння (золотий фон) відкрив ються протягом гри у в ш хід. Ці з в д ння не є з г льними. Використ вши т ке з в д ння, ви не можете повернути його до стосу склепу, коли берете нове з в д ння.



2АР ГРАТИ

У грі "Голод" уч сники ходять по черзі. Перед тим, як перед ти хід іншому гр вцеві, уч сник повинен з стосув ти ефекти всіх к рток у своїй ігровій зоні.

А Визначте порядок ходу

Порядок ходу з лежить від положення гр вців н ігровому полі. Під ч с першого ходу порядок викон ння дій з лежить від швидкості в мпів (див. розділ "Підготовк до гри" н стор. 3). **Скл діть жетони в мпів у стос** і покл діть н з мок. Зверху стосу м є леж ти жетон першого гр вця, внизу стосу — жетон гр вця, який ходитиме ост ннім.

Під ч с н ступних ходів першим ходитиме в мпів, який **перебув є д лі з всіх від з мку**. Коли ви з кінчуєте свій хід, переверніть жетон в мпів долілиць (боком "Спочинок"), би уникнути плут нини.



Активність



Спочинок



ПОРЯДОК ХОДУ ДЛЯ РІЗНИХ РЕГІОНІВ:

Якщо в мпіві перебув ють у різних регіон х:

- першими ходитимуть ті, хто у ;
- потім ті, хто у ;
- потім ті, хто у ;
- і ост нніми ходять в мпіві у .

ПОРЯДОК ХОДУ ДЛЯ ОДНОГО РЕГІОНУ:

Якщо кільк в мпівів перебув ють в одному і тому с мому регіоні:

- першими ходитимуть в мпіві, які перебув ють н дорозі;
- потім — в мпіві, які перебув ють н з лізничній колії;
- і ост нніми ходитимуть в мпіві н водному шляху.

Якщо кільк в мпівів перебув ють в одному і тому с мому регіоні і н одному шляху, **першим ходитиме в мпів, який перебув є н йближче до л біринту**.

В мпів, жетон якого лежить н жетоні іншого в мпів, ходитиме першим.

Б Сезон полювання відкрито

Перший гр вець виконує всі свої дії, потім ходить н ступний гр вець. Т к трив є доти, поки кожен не зробить свій хід. У свій хід ви повинні зігр ти **всі к ртки** з руки у в шу ігрову зону, потім по черзі з стосув ти ефект кожної зігр ної к ртки. Порядок з стосув ння зігр них к рток гр вець визн ч є с м. Тобто ви можете скинути як конкретно ту к ртку, як м є ефект скид ння, т к і інші к ртки (н прикл д іншу к ртку з н логічним ефектом, якщо не хочете скид ти це).

В м необов'язково використовув ти всю свою швидкість. Але п м'ят йте, що ви не зможете рух тися після того, як з стосуєте ефект ігрового поля бо почнете полюв ти. Невикорист н швидкість обнуляється в кінці в шого ходу.

Стережіться! Якщо жетон Місяця перебув є н діляці '15', це в ш ост нній хід.

У свій хід викон йте ці 3 кроки:

1. Активуйте ефекти скид ння/добору.
2. Підр хуйте в шу швидкість і використ йте її, щоб:
 - перемістити в шого в мпів;
 - і/ бо полюв ти один р з.
3. Викон йте умови кінця ходу.

1. АКТИВУЙТЕ ЕФЕКТИ СКИДАННЯ/ДОБОРУ



Ефект скид ння



Ефект добору

Ви з вжди повинні ктивув ти ефекти в шого скид ння і добору, перш ніж переходити до інших дій. Ви можете ктивовув ти їх у будь-якому порядку, щоб зробити в ші дії більш ефективними. Ви повинні з стосув ти всі ефекти поточної к ртки перед тим, як ктивув ти н ступну. Ви можете скид ти лише ті к ртки, які не було ктивов но. Якщо ви скинули к ртку перш ніж ктивув ти її ефект, ігноруйте цей ефект. Т кож не дод в йте і не віднім йте швидкість цієї к ртки.

Ув г : якщо ви м єте взяти к ртку, ле в ш колод з кінчил ся, переміш йте в ш стос скид ння і створіть нову колоду.

Н прикл д: ви добир єте к ртку, використовуючи "В мпівську міць", бо в в шій ігровій зоні є Терез . Потім ви використовуєте "В мпівську волю", щоб скинути Терезу і добр ти одну к ртку. Щойно Терезу було скинуто, ефект "Н підпитку" н в с більше не вплив є.



2. ПІДРАХУЙТЕ І ВИКОРИСТАЙТЕ ВАШУ ШВИДКІСТЬ

Скл діть швидкість усіх в ших к рток у в шій ігровій зоні (включно зі швидкістю н в ших к ртк х із ефектом "Постійно").



Отрим ний результат т буде в шою **швидкістю** н цей хід. Ви можете використовув ти її, щоби **переміщ тися і полюв ти**.



Н прикл д: ви м єте швидкість $2 + 2 - 1 = 3$.

ЕФЕКТИ ІГРОВОГО ПОЛЯ





ЗАМОК: ви не можете полюв ти у з мку. Кожен в мпір, який поверт ється до з мку, бере т йл з н йбільшою кількістю переможних очок, який з лишився, і одр зу отримує ці очки. Ви не можете покинути з мок після того, як повернулися. Ви не можете виштовхнути в мпір з межі з мку. В з мку є колодязь, який використовують під ч с з стосув ння ефектів "Серце з перцем" і "Тум н".



ЦВИНТАР: ви не можете полюв ти н людей н цвинт рі. Ви не можете штовхнути в мпір, який перебув є н цвинт рі.







СКРИНЯ: візьміть жетон бонус , якщо т кий лишився (див. ефекти жетонів бонусів н стор. 8). Покл дїть його н в ш пл ншет гр вця горілиць і одр зу отрим йте . Ви можете м ти необмежену кількість т ких жетонів.



СКЛЕП: отрим йте з вд ння (див. текст пр воруч).




ЛАБІРИНТ: вполюйте 1 троянду н в ш вибр безкоштовно. Цю дію вв ж ють полюв нням, тому ви не можете полюв ти н треку полюв ння в цей хід.

РИНОК , **ЦЕРКВА** , **ОСОБНЯК** , **КАЗАРМИ** : ви можете перетр вити к ртку людини відповідного типу з в шого скиду чи в шої ігрової зони (це може бути людин, яку ви вполюв ли в цей хід).




КОРАБЕЛЬ: ви не можете полюв ти н кор блі.



ТАВЕРНА: ви можете полюв ти н всі к ртки в т верні з  з мість того, щоби полюв ти н треку полюв ння (не дивіться к ртки, поки хтось не вполює їх). Якщо ви вполюєте їх, ви повинні взяти всі к ртки.



КОЛОДЯЗЬ: ви отримуєте дод ткове полюв ння, ле його можн використ ти лише н  стовпчику трек полюв ння.

ЗАВДАННЯ: візьміть усі доступні з вд ння у в шу руку. Поверніть усі з вд ння крім одного.

У т кий спосіб можн з мінити одне бо більше, чи н віть усі свої невикорист ні з вд ння і отрим ти відповідну кількість нових. Ви не можете н зив ти чи обговорюв ти зміст з вд нь, що з лишилися.

Н прикл д: ви берете б з вд нь зі склепу в гор х. Тепер у в шій руці 7 з вд нь. Ви поверт єте 5 з вд нь до стосу склепу, 2 з лиш єте собі. Серед тих з вд нь, які ви з лишили, може бути одне ст ртове і одне нове, бо 2 нових з вд ння.




Режим "Поч тківець": подивіться доступні з вд ння і виберіть одне. Покл дїть решту з вд нь н ділянку склеп. Ви можете повернути лише ті з вд ння, які подивилися, не ті, які м ли до цього.

ПЕРЕМІСТИТЬ СВОГО ВАМПИРА



- В м необов'язково рух тися, якщо в ефекті к ртки не з зн чено інше.
- Якщо в ш з г льн швидкість ст новить 0 бо менше, ви не можете рух тися. Ви не можете використовув ти ефект бо перев ги ділянки, н якій перебув єте.
- Якщо в ш з г льн швидкість є більшою з 0, ви можете використ ти її всю бо ч стково, щоби перемістити в мпір в одному н прямку. Коли ви проходите перехрестя, то можете змінюв ти н прямку руху, ле рух тися вперед т поверт тися тим с мим шляхом не можн.
- Перемістившись, з стосуйте ефект лише тієї ділянки ігрового поля, н якій ви з кінчили свій рух.
- Якщо ви опинилися н ділянці з 1 чи більшою кількістю в мпірів, ви можете виштовхнути їх по черзі (почин ючи з того, що зверху) н сусідню ділянку. В м необов'язково виштовхув ти їх н одну і ту с му ділянку. В мпіри, яких виштовхнули, не штовх ють решту. Їхні жетони кл дуть н жетони інших в мпірів, які вже перебув ють н цій ділянці.

Ув г: ви не можете штовхнути в мпір, який перебув є н цвинт рі бо в з мку.


ПОЛЮВАННЯ





- Якщо після переміщення у в с з лишил ся швидкість, ви можете полюв ти один р з, взявши 1 к ртку чи стос к рток з треку полюв ння.
- Щоб полюв ти, оберіть 1 к ртку чи стос к рток н треку полюв ння. Ви т кож повинні м ти можливість витр тити необхідну швидкість, з зн чену н треку полюв ння. Полюв ння коштув тиме в м , , бо . Вполюв ти троянду можн безкоштовно.
- Ви повинні взяти всі к ртки з вибр ної ділянки треку і покл сти їх до в шого стосу скид ння.
- Уся невикорист н швидкість обнуляється. Ви не можете переміщув тися після того, як полюв ли.

Люди: щойно ви вполюєте будь-яку людину, вон принесе в м переможні очки т бонус регіону, в якому її було впольов но:


-  з кожную людину, яку ви вполюв ли н рівнин х;
-  з кожную людину, яку ви вполюв ли в лісі.




Н прикл д: після переміщення в Річ рд з лишилося  швидкості.

Він вирішує полюв ти н другій ділянці стовпчик , де є 3 к ртки. Він з бир є всі к ртки і отримує  з людину н ім'я Берн рд і  з людину н ім'я Іво. Оскільки Річ рд перебув є в лісі, він т кож отримує  з кожную людину.

$$3 + 2 + 4 = 9$$

Річ рд переміщує свій жетон підр хунку очок н  ділянок уперед, потім дод є впольов ні к ртки до свого скид ння.

З лишков швидкість  обнуляється, Річ рд переверт є свій жетон в мпір боком "Спочинок", і хід переходить до н ступного в мпір.

ТИПИ КАРТОК

ЛЮДИ — це в ші головні цілі. В мпіри просто обо жнюють їх. Людей б г то, тому кожен упир обов'язково зн йде собі когось до см ку. Втім, деякі люді можуть з лишити неприємний присм к у в шому роті й з стосув ти до голодних в мпірів несподів ні ефекти. Тому, як і годиться спр вжньому шляхетному в мпірові, ви м ете полюв ти дуже витончено, щоб діст ти тих, хто принесе в м н йбільше очок бо відповід є в шим з вд нням.

В мпіри з звич й м ють **ФАМІЛЬЯРІВ**, які допом г ють їм під ч с полюв ння. Щойно **ви отрим ете т кого помічник**, він з лиш **тиметься у в шій ігровій зоні** т н д в тиме в м перев ги протягом кожного ходу.



Ви можете отрим ти нові **СИЛИ**, щоби перетворюв тися н к ж н , розчинятися у темряві чи збільшув ти свою швидкість бо міць. Сили є чудовим способом покр щити в шу колоду, ле не слід з був ти про свої цілі.



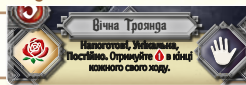
В мпіри — це безсмертні ром нтики, з ч ров ні швидкоплинною кр сою **ТРОЯНД**. Ви можете пробігтися л біринтом, би взяти одну з троянд і користув тися її перев г ми протягом кожного ходу.



3. ВИКОНАЙТЕ УМОВИ КІНЦЯ ХОДУ

- Переверніть свій жетон в мпір боком "Спочинок".
- Скиньте з в шої ігрової зони всі к ртки, які не м ють ефекту "Постійно".
- Активуйте усі доступні ефекти кінця ходу.

Н прикл д: "Вічна Троянд" д є в м в кінці в шого ходу 1.



- Візьміть 3 к ртки. Якщо в ш колоду з кінчил ся, перемиш йте в ш стос скид ння і створіть нову колоду, потім візьміть з зн чену кількість к рток.

Ну тепер ч с ходити іншому гр вцеві. Якщо ви ост нній гр вець, перейдіть до кроку В — Підготовк до н ступного ходу.

В Підготовка до наступного ходу

Після того, як усі гр вці зробили свої ходи, викон йте т кі дії:

- **Перемістіть жетон Місяця н одну ділянку пр воруч.** Якщо Місяць вже перебув є н ост нній ділянці (15), то гру з кінчено. В мпіри з п р солькою можуть зробити ще один хід без полюв ння.
- **Переверніть усі жетони в мпірів** ктивним боком (горілиць).
- **Перемістіть всі к ртки н треку полюв ння н 1 стовпчик пр воруч.** К ртки в стовпчику 1 не переміщуйте, скл діть у стос. Ви з вжди можете подитивитися стос к рток перед тим, як вполюв ти їх.



- Візьміть к ртки полюв ння (якщо це не в ш 15-й хід) і покл діть по 1 н кожному ділянку стовпчик 3 н треку полюв ння. Ви не берете к ртки полюв ння, якщо це 15-й хід (1/2).



- **Дод йте 1 к ртку в т верну долілиць,** якщо т м менше 3-х к рток і нем є в мпірів.



КІНЕЦЬ ГРИ та

ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК

Схід сонця ктивує кінець гри. Будь-який в мпір з п р солькою може зробити ост нній хід без полюв ння.

ВИ В БЕЗПЕЦІ?

З лежно від рівня скл дності, який ви обр ли н поч тку гри, перевірте, хто вцілів:

Рівнини бо ліс: в мпіри, які перебув ють тут, згор ють дотл н сонці. Вони можуть підр хув ти свої переможні очки, ле лише для того, щоби ост нок потішити себе.

Гори (лише в режимі "Поч тківець"): сонце обл лює в мпірів, ле вони встиг ють схов тися і повернутися до з мку. В мпіри втр ч ють кількість очок, як вк з н н ділянці, н якій вони перебув ють.

Гори (режим "Ст рійшин "): в мпіри, згор ють дотл н сонці.

Цвинт р: в мпіри встиг ють схов тися в н йближчому склепі. Кожен з них втр ч є 5.

З мок: в мпіри тут у безпеці.



ПРИКЛАД ХОДУ ГРАВЦЯ

Коні т Річ рд перебув ють у лісі, тому вони ходитимуть р ніше з інших в мпів.

Коні перебув є н дорозі, тому вон ходитиме першою, бо Річ рд перебув є н з лізничній колії.

Джордж і С ймон перебув ють н рівнин х і обидв є н з лізниці, проте Джордж ближчий до л біринту, тому він ходитиме р ніше.

Порядок ходу буде т ким:



Коні не бере і не скид є жодних к рток. Вон гр є усі свої к ртки до своєї ігрової зони.



Коні м є людину, тому “В мпівськ ж г ” д є її швидкість **3** + **2** з к ртки “Голод”. Отже, з г льн швидкість **5**.

Вон витр ч є **3** щоби переміститися н **3** ділянки, з кінчує свій рух н склеп і берє **1** з вд ння.

У Коні з лишилося **2** для полюв ння, ле вон використовує лише **1** щоби вполюв ти стос к рток зі стовпчик **1**.

Вон одр зу отримусь:

3 + **3** = **6** з 2 людей

+ **2** оскільки вон вполюв л їх н рівнин х

+ **2** з вдяки к ртці “Голод”

Отже, її з г льний результат **10**.

Це кінець її ходу, тому вон переверт є свій жетон боком “Спачинок”. Тепер ходитиме Річ рд .



Ув г : н поч тку гри, якщо ви хочете гр ти у режимі “Ст рійшин ” з молодшими гр вцями чи поч тківцями, ви можете вст новити пр вило, що в гор х вони перебув ють у безпеці.

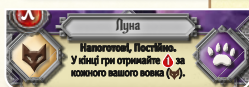
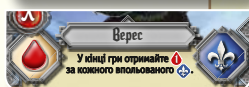
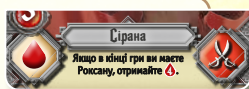
Бонуси карток

Дод йте переможні очки з к рток, які м ють ефект кінця гри.

Н прикл д: якщо ви т кож м єте Рокс ну, Сір н д є в м **4**.

Мисливці д ють в м стільки , скільки ви м єте людей цього типу (включно з собою).

“Лун ” д є в м стільки , скільки ви м єте вовків (включно із цим вовком).



Підрахунок очок за завдання

- Кожен гр вець отримує очки, вк з н н з г льних з вд ннях, якщо його результат ти відповід ють вимог м з вд нь.
- Кожен гр вець відкрив є свої з вд ння і отримує з їхне викон ння очки.

Ув г : більшість з вд нь вим г ють, би в ші результат ти були більшими ніж у інших в мпів.

Якщо ви діст лися ділянки зі 100 переможними очк ми, переверніть в ш жетон підр хунку очок боком 100 і перемістіть його н ділянку 0.

Визначення переможця

- В мпів із н йбільшою кількістю переможних очок ст є переможцем.
- У р зі ничієї перем г є в мпів, який першим діст вся з мку чи перебув є н йближче до нього (якщо до з мку не діст вся жоден із в мпів).

ПОЗНАЧКИ ЕФЕКТУ



Скиньте 1 картку: візьміть іншу картку з в шої ігрової зони та покладіть її до в шога стосу скидання. Ви можете використати цей ефект, би скинути картку до її ктив ції, щоб уникнути неб ж них ефектів к ртки. Ви можете скинути картку з ефектом "Постійно". Деякі картки вим г ють, би ви скинули їх, щоб ктивув ти їхній ефект.



Ф мільяр: якщо ви розіграєте ф мільярів із ефектом "Постійно", вони з лиш ються у в шій ігровій зоні.



Троянд : троянди — це предмети. Хоч в м не обов'язково зм г тися з троянду, ле вони можуть н д ти в м велику перев гу. **Отрим ти троянду можн безкоштовно, ле цю дію вв ж ють полюв нням.**



Ефект кінця гри: ви отримуєте ці очки в кінці гри. Якщо т к к ртк є людиною, яку ви вполюв ли, то ви отримуєте бонус регіону.



Ефект треку полюв ння: ктивується, коли картка перебув є н треку полюв ння, бо коли її вполюв но.

ЖЕТОНИ БОНУСІВ



Кожний т кий жетон, який ви взяли, приносить в м 2. Ви можете розіграти його у свій хід. Зробивши це, переверніть жетон боком зі скриней, щоб з п м'ят ти, що ви вже використ ли його.



Селянин, Духовник, Військовий, Дворянин: кожен із цих жетонів р хується з 1 людину відповідного типу, якщо ви вполюв ли їх для викон ння з вд нь і отрим ли н йбільші результ ти.



Вибір типу людини: цей жетон р хується з 1 дод тковою людиною будь-якого типу н в ш вибір (оберіть у кінці гри). Цим жетоном можн скорист тся, щоб отрим ти очки з викон ння кількох з вд нь, ле, виб рвши тип людини, ви більше не можете його змінити.



1 бо 2: ви можете витратити т кий жетон, би дод ти 1 бо 2 до в шої швидкості в цей хід.



+1 полюв ння: в цей хід ви отримуєте 1 дод ткове полюв ння.



Скиньте 1 картку, потім візьміть 1 картку.



Візьміть 1 картку і дод йте її до своєї ігрової зони.



Візьміть 1 з вд ння: оберіть його зі стосу з вд нь, н че ви перебув єте н відповідній ділянці.



П р сольк : ви можете зробити ще 1 хід після в шога ост ннього ходу, ле без полюв ння. Н віть якщо ви м єте кільк п р сольок, ви можете зробити лише 1 дод тковий хід.



Окс митове вбр ння: взявши цей жетон, одр зу отрим йте 2 дод тково. З цим жетоном в цілому ви м тимете 4.

ЕФЕКТИ КАРТОК



НАПІДПИТКУ: перед тим, як підрухувати свою швидкість, ви мусите перемістити свого в мпир н 4 ділянки вперед до л біринту (не ктивуйте ефект ділянки, н якій з кінчили рух, і не штовх йте жодного в мпир). Після цього гр йте як з звич й. Цей ефект не можн н копичув ти: н віть якщо ви м єте 2 картки, ви не можете переміститися н 8 ділянок. Ви не можете переміститися з межі л біринту.



ПЕРЕТРАВЛЮВАННЯ: покладіть 1 людину з в шої ігрової зони чи стосу скидання до в шої зони перетравлювання. Ця картка кожвр ховується для викон ння з вд нь і використ ння ефектів кінця гри, ле ви не можете знову з мш ти її до в шої колоди.

МОТОРНІСТЬ: би вполюв ти стос к рток, у якому є одн чи більше к рток з т ким ефектом, в м доведеться витратити **1** швидкість.

КОМПАНІЙСЬКА: вполюв вши 1 компанійську людину, отрим йте 1 дод ткову картку. Візьміть верхню картку з колоди полюв ння та дод йте її до свого стосу скидання. Якщо це людин, отрим йте переможні очки (включно з бонусом регіону й ефект ми к ртки).

СВЯТА ВОДА: ви не можете полюв ти, якщо у в шій ігровій зоні є людин зі "Святою водою".

НАТХНЕННЯ: візьміть з вд ння з одного зі стосів з вд нь, н че ви перебув єте н відповідній ділянці.

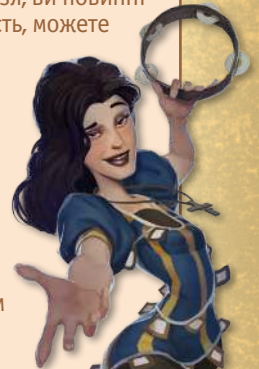
ПОСТІЙНО: ви не можете скинути т ку к ртку, поки не використ єте ефект, який дозволяє це зробити. Т кі картки з лиш ються у в шій ігровій зоні, і від їхнього ефекту ви отримуєте перев гу і швидкість у кожен хід.

НАПОГОТОВІ: якщо ви вполюв ли бо отрим ли картку з т ким ефектом, ви можете покласти її зверху в шої колоди бо стосу скидання (н в ш вибір).

ПОВІЛЬНІСТЬ: дод ючи повільних людей н трек полюв ння (можливо вони створють стос к рток), викр д йте їх лише у стовпчик **2**.

СЕРЦЕ З ПЕРЦЕМ: ви мусите витратити свою швидкість, би переміститися до н йближчого колодязя (н віть якщо його розт шов н о поз ду в с бо н іншому шляху). Витратіть потрібну швидкість, би діст тися туди. Якщо ви не м єте дост тньо швидкості, витратіть усю швидкість н переміщення і з лиште цю картку у своїй ігровій зоні, поки не діст нетесь колодязя. Діст вши колодязя, ви повинні зупинитися. Якщо ви перебув єте між двом колодязями н одн ковій відст ні, оберіть той, до якого ви хочете діст тися. Якщо ви вже перебув єте н ділянці з колодязем, ви не переміщуєтесь у цей хід, ле можете полюв ти.

УНІКАЛЬНА: ви не можете м ти в своїй колоді більше ніж одну картку з т ким ефектом того ж типу і к тегорії. Н цей момент троянди є єдиними картками з т ким ефектом.



НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Автор гри: Річ рд Г рфїлд
Художники-їлюстр тори: Джоселїн Міллет, Семен Проскураков, М рт Ів нов і Олексїй Богд нов
Головний диз йнер: Гїйом Гїлле-Н в
Америк нський ред ктор: Вїльям Нїблїнг
Художній керївник: Ігор Полушин
Велик подяк н шим тестув льник м: Ш йлеру Г рфїлду, Монсу Джонсону, Ендрю Гроссу, Чїпу Бр уну, Рубену Аяну Девїсу і особливо з взятому Бр яну В їсм ну, який ч сто поверт вся додому до сходу сонця.
Велик подяк Гїйому Гїлле-Н ву і Ск фу Елі су, які з вжди турбуються про мої ігри.

Особлив подяк Конї з те, що смїял ся р зом зі мною тїєї ночї, коли ми виг д ли н зву для гри, і з те, що пр цюв л т гр л зі мною н кожному ет пі цього шляху.

Тестув льники Origames: JB, Квентїн, Ромен, Елїот, Йог нн, С їмон, Родольф, Юлїєн і Фред.

©2022 Origames. www.origames.fr

Origames

52 avenue pierre Sémard 94200 Ivry sur Seine - France www.renegade-france.fr

[f/playRGS](https://www.facebook.com/playRGS) [@Renegade_france](https://www.instagram.com/Renegade_france)

[YouTube](https://www.youtube.com/channel/UCJEUJXG8Y8Y8Y8Y8Y8Y8Y8Y8) JEUX ORIGAMES

Online adaptation & OP: www.Game-park.com

Укр їнське вид ння

Головний ред ктор: Володимир Янч рїн

Перекл д ч: Антон Мїн ков

Верст льник: Вл д Дїм ков

Коректори: Тетян Рижиков, Степ н Бобошко

Ексклюзивний дистриб'ютор н території Укр їни: ТОВ "ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС"

м. Дніпро, вул. М рш л М лїновського, 22/57

www.games7days.com

