

KUBIX

БУРЕМНІ МАНДРИ



ПРАВИЛА ГРИ



БУРЕМНІ МАНДРИ



Щороку престижний Кубок громади вручається молодій особі, яка зробить найбільше для свого селища. Цього разу конкуренція жорстка — тільки ви і ваш суперник!

Мешканці можуть віддати вам частину свого майбутку, розповісти про вас своїм друзям або навіть допомогти знайти могутні скарби. Популярність — це найкращий спосіб отримати голоси, необхідні для здобуття перемоги!

На своєму шляху ви будете майструвати корисні речі та щедро роздавати їх іншим. Ви також інвестуватимете в місцевий бізнес. Хоч і витратно, та це того варте — всі поважають молодь, яка підтримує поштові відділення на плаву.

Змагання дружнє, але тільки один із вас зможе виграти Кубок громади. Щастя вам!

«Буремні мандри» — це змагальна карткова гра для 2-х гравців, в якій ви граєте за мандрівника, що вирушає в буремні подорожі. Ви будете тягнути карти зі спільної колоди та використовувати зароблені тяжкою працею монети, щоб зіграти карти мешканців та манаток. Кожна карта має обмежену кількість використань, перш ніж потрапить до вашої колоди переможних балів.

Також ви будете розігрувати карти бундівель, які даватимуть вам більше можливостей під час вашого ходу. Гра добігає кінця, щойно вичерпано колоду карт. Кожен гравець підраховує переможні бали (ПБ) за карти у своїх колодах, а також за бундівлі, в які інвестував. Гравець із найбільшою кількістю ПБ перемагає у грі.

ЗМІСТ

Підготування до гри	4
Порядок ходу	6
Ефекти карт	8
Мандрівка	9
Кarti манаток	12
Кarti бундівель	12
Кінець гри	14
Додаткові варіанти	15
Стисло про передіг гри та ефекти	16

ВМІСТ ГРИ



Двобічне ігрове поле
(осінній та весняний доки)



3 початкових карти мешканця
(1 ворона, 1 жаба, 1 кролик)



6 стартових карт
(2 гнізда, 2 латаття, 2 нори)



51 карта основної колоди
27 карт мешканців (по 9 ворон, жаб і кроликів)
12 карт манаток (по 4 воронячих, жаб'ячих і кролячих)
12 карт будівель (по 4 воронячих, жаб'ячих і кролячих)



24 карти колоди академії
15 карт мешканців (по 5 ворон, жаб і кроликів)
6 карт манаток (по 2 воронячих, жаб'ячих, кролячих)
3 карти будівель (по 1 воронячій, жаб'ячій і кролячій)



24 карти колоди звісток
15 карт мешканців (по 5 ворон, жаб і кроликів)
6 карт манаток (по 2 воронячих, жаб'ячих, кролячих)
3 карти будівель (по 1 воронячій, жаб'ячій і кролячій)



3 мандрівники
(по 1 вороні, жабі й кролику)



12 жетонів ігрового поля
6 жетонів зачарування (три сумісні пари),
3 жетони гнізда, 2 жетони «+5»,
1 жетон золотої скрині



2 карти-пам'ятки **2 карти підрахунку ПБ**



48 жетонів монет / припасів зі значенням 1
12 жетонів монет / припасів зі значенням 5 3

ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ



1 Покладіть ігрове поле на стіл. Для першої гри використовуйте весняний бік, а для наступних — будь-який. На осінньому боці вказана вартість проходження окремих маршрутів і є додаткова варіативність.

2 Розмістіть жетони ігрового поля на відведених місцях у такий спосіб:



2a покладіть жетон золоті скрині на вказане місце залізної скрині;



2b розмістіть два жетони «+ 5» на вказаних місцях «+ 3»;



2в розмістіть три жетони гнізда на вказаних місцях «Потягніть 1»;



2г покладіть пару сумісних жетонів зачарування на одне зі вказаних місць зачарування;



2г покладіть другу сумісну пару на інше визначене місце зачарування.



- 3 Кожен гравець бере один із двох жетонів зачарування, що залишилися.
- 4 Видеріть тематичну колоду (для першої гри рекомендуємо колоду академії) і об'єднайте її з основною колодою. Перетасуйте обидві колоди разом, щоб сформувати спільну колоду, і покладіть її між двома гравцями. Надалі у правилах спільна колода буде називатися просто «колода». Поруч із нею залиште місце для смітника — стосу карт, що скидатимуть протягом гри горілиць.
- 5 Покладіть жетони монет / припасів поруч, щоб сформувати запас.
- 6 Кожен гравець бере 5 монет.

Монети і припаси позначені на тих самих жетонах. Коли ці жетони містяться в зоні гравця, вони вважаються монетами. Коли ж розміщені на картах, вони виконують функцію припасів. Рекомендуємо класти їх цифрами догори, якщо це монети, і, відповідно, зображенням торбинки догори, якщо це припаси.



- 7 Кожен гравець бере набір із трьох стартових карт: одне гніздо (ворона), одне латаття (жаба) і одну нору (кролик). Покладіть стартові карти перед собою базовими згідностями догори. Залиште місце для ще двох рядів карт над цим рядом.



Ця іконка вказує на просунутий дік стартової карти.



- 8 Кожен гравець добирає 5 карт із колоди і бере їх у руку.
- 9 Викладіть три початкових карти мешканця у ряд діля колоди.
- 10 Навмання визначте першого гравця. Починаючи з другого гравця, кожен бере одну з викладених початкових карт мешканця, а також фігурку мандрівника відповідного виду (ворона, жаба або кролик). Покладіть початкову карту мешканця, що залишилась, горілиць у смітник поруч із колодою.
- 11 Кожен гравець розміщує свою початкову карту мешканця над набором стартових карт, утворивши свій ряд мешканців. Тоді бере 2 припаси із запасу і кладе їх на свою початкову карту мешканця (відповідно до кількості припасів у верхньому правому куті карти).
- 12 Опісля розміщує свого мандрівника у відведеному місці «Домівка» на ігровому полі.
- 13 І зрештою бере дводічну карту-пам'ятку і карту підрахунку ПБ. Кожен кладе свою карту підрахунку ПБ долілиць ліворуч від стартових карт.



ОГЛЯД ГРИ

«Буремні мандрю» — це гра, що передбачає почергові серії ходів між двома гравцями. У свій хід гравець може виконати дві основні дії та будь-яку кількість доступних вільних дій. Гра завершується незабаром після того, як вичерпано колоду. Наприкінці гри ПБ можна здобути за підкладені карти мешканців, підкладені карти манаток та жетони припасів на картах будівель. Гравець із найбільшою кількістю ПБ перемагає.

ПОРЯДОК ХОДУ

У свій хід ви маєте виконати дві основні дії.

У гри є два типи основних дій: зіграти карту й активувати карту.

Ви можете виконати дві різні основні дії або ж одну й ту саму основну дію двічі.

На додаток до основних дій, ви також можете виконати будь-яку кількість вільних дій до, між або після основних дій.

Основна дія: зіграти карту

Виберіть карту з руки й оплатіть її вартість. Для цього поверніть до запасу відповідну кількість монет зі своєї зони гравця. Покладіть карту долілиць у відповідний ряд: карти будівель розміщують в нижньому ряду поруч зі стартовими картами; карти мешканців потрапляють в середній ряд; карти манаток розміщують у верхній ряд.

Якщо граєте карту манатки або мешканця, покладіть на неї таку кількість припасів із запасу, яка дорівнює вказаній на карті кількості припасів.



Основна дія: активувати карту

Виберіть одну з ваших стартових карт або розіграних* карт мешканців та активуйте її.

- Ви не можете використати цю дію для активації карти манатки або будівлі.
- Попри те, що ви можете виконати цю дію двічі у свій хід, ви не можете активувати одну й ту саму карту двічі поспіль.

Стартові карти активуються безплатно. Однак для активації карти мешканця ви повинні придбати з неї 1 жетон припасу і повернути його до запасу. Якщо на карті мешканця немає жодного припасу, її не можна активувати у такий спосіб.

Щоразу, коли карту активовано, застосовуйте її ефекти в зазначеному на ній порядку. Всі ефекти роз'яснено на сторінці 8. При активації карти ви повинні застосувати якомога більше її ефектів.

- Якщо на карті зазначено «Вільна дія», ви активуєте її за допомогою вільної дії (див. нижче) замість основної дії.
- У гри є й інші ефекти, які можуть активувати ваші карти. У такому разі ви застосовуєте ефекти карти як зазвичай, але не знімаєте з неї 1 припас. На цю дію не розповсюджується обмеження щодо активації карти один раз у хід за допомогою основної дії. Також цю дію можна виконати, навіть якщо на карті немає жодного припасу.

*Тут і далі «розіграні карти» означають карти, що наразі перебувають у грі (карти у смітнику не враховуються).

Вільна дія: активувати карту мешканця з ефектом «Вільна дія»

Видеріть одну зі своїх розіграних карт мешканців, на якій зазначено «вільна дія». Приберіть із неї 1 жетон припасу і поверніть його до запасу, а потім активуйте карту. Застосуйте її ефекти в тому порядку, в якому вони зазначені.



- Попри те, що ви можете виконати скільки завгодно вільних дій у свій хід, не можна активувати одну й ту саму карту більше одного разу за хід завдяки цій дії. Рекомендуємо розвернути карту горизонтально, щоб показати, що вона була активована, і знову повернути її у вертикальне положення наприкінці ходу.
- Подібно до активації карт як основної дії, у грі є й інші способи активації ваших карт. Знову ж таки, для цього не потрібно придиратися з карти припас і це можна виконати, навіть якщо на карті немає жодного припасу. Також тут не працює обмеження щодо активації карти один раз на хід за допомогою вільної дії.

Вільна дія: зачарувати будівлю

Для виконання цієї дії у вас повинен бути в наявності жетон зачарування (жетон у вашій зоні гравця, який ще не лежить на карті будівлі).

Покладіть жетон зачарування на карту будівлі; тепер ця будівля зачарована.

Зачарування будівель детальніше описане на сторінці 13.

Кінець ходу

Передусім, якщо ваш мандрівник дійшов до кінця пригодицького шляху у свій хід, поверніть його додому.

Потім по черзі підкладіть під вашу карту підрахунок ПБ усі ваші карти мешканців і манаток, на яких немає жетонів припасів, виконавши такі дії для кожної карти:

1. Видеріть одну зі своїх карт мешканців або манаток, на якій немає жетонів припасів.
2. Якщо це карта манатки, застосуйте її ефект реліквії.
3. Підкладіть цю карту долілиць під карту підрахунок ПБ.



Наприкінці вашого ходу не повинно лишатися розіграних вами карт мешканців або манаток без жетонів припасів.

Порядок, в якому ви підкладаєте карти, може бути важливим. Наприклад, якщо ви підкладете «Щедру пенсію» і доставте 1 припас на карту мешканця, на якій немає жетонів припасів, то цю карту вже не можна буде підкласти у цей хід.



ЕФЕКТИ КАРТ

Застосовуючи ефекти карти, максимально дотримуйтесь інструкцій. Якщо ви не можете повною мірою застосувати ефект, зробіть якомога більше, а потім переходьте до наступних ефектів.

Деякі ефекти вимагають оплати вартості застосування. Якщо ви можете оплатити вартість, ви повинні це зробити. Однак, якщо ви не можете оплатити ефект, не застосовуйте його.

Ви все одно можете активувати карту, навіть якщо не маєте змоги оплатити вартість застосування її ефекту. Для активації карти вам як зазвичай потрібно прибрати з неї у запас 1 жетон припасу.

Отримайте X Візьміть X монет із запасу й додайте їх у свою зону гравця.

Потягніть X Додайте в руку X карт із верху колоди (якщо не вказано інше місце).

Підкладіть Підкладіть вказану карту під свою карту підрахунку ПБ долілиць.

Гравці не можуть переглядати підкладені карти.

Скиньте X Покладіть X карт горілиць у смітник у довільному порядку.

Гравці мають змогу переглядати карти у смітнику будь-якої миті, проте не можуть змінювати їхній порядок.

Мандруйте на X Перемістіть свого мандрівника на X поділок на ігровому полі. Більш детально роз'яснення ви знайдете у наступному розділі.

Інвестуйте X Покладіть до X монет зі своєї зони гравця на карту будівлі. Тепер вони є припасами і принесуть ПБ наприкінці гри.

Подивіться X Потаємки подивіться X верхніх карт колоди. Застосуйте для цих карт інші ефекти («потягніть», «підкладіть», «скиньте» тощо), вказані після ефекту «подивіться» у визначеному порядку. По тому, якщо залишаться невикористані карти, покладіть їх назад на верх колоди в обраному вами порядку.

Наприклад, щоб застосувати ефект «Подивіться 4: потягніть 2, скиньте 1», подивіться 4 верхні карти колоди, візьміть 2 з них у руку, скиньте 1 з них, а потім покладіть карту, що залишилася, назад на верх колоди.

Якщо ви застосовуєте ефект «подивіться», а в колоді залишилися недостатньо карт для його повного застосування, подивіться всі доступні карти та за змоги застосуйте інші ефекти у зазначеному порядку.

Наприклад, якщо в колоді залишилися лише 3 карти, для застосування описаного вище ефекту «подивіться 4» ви візьмете 2 карти і скинете 1.

МАНДРІВКА

Ефект «мандруйте» дозволяє переміщати вашого мандрівника доріжками ігрового поля та збирати винагороди на його шляху. Гравці можуть перебувати на одній поділці ігрового поля одночасно.

Застосувавши ефект «мандруйте на X», перемістіть вашого мандрівника на будь-яку кількість поділок, меншу або рівну визначеному ефектом числу (щонайменше на 1 поділку, якщо це можливо).

Під час першого переміщення з домівки ви можете вибрати, яким шляхом іти. Однак, щойно ви опинилися на шляху, кожен наступний крок повинен віддаляти вас від домівки (тобто ви повинні рухатися винятково вперед). Якщо ви опинилися на роздоріжжі, ви повинні вибрати, яким шляхом іти далі.

Наприклад, ви застосовуєте ефект «мандруйте на 3». Ви вирішили вийти з домівки і попрямувати на захід до Таємничого лісу. Ви могли б зупинитися, пройшовши лише 1 поділку, але вирішили рухатися далі.

Наступна поділка — це роздоріжжя. Знову ж таки, ви могли б зупинитися, але вирішили продовжити рух, обравши північний шлях і перейшовши на наступну поділку.

Пройшовши 3 поділки, ви зупиняєтесь. Наступного разу на початку мандрівки вам доведеться вибирати, яким із двох шляхів іти.



Осінній бік ігрового поля містить вартість проходження окремих маршрутів, що передбачає сплату певної кількості монет або скидання певної кількості карт із руки перед переміщенням на поділку. Якщо ви не можете дозволити собі оплатити вартість переміщення, ви не можете використовувати цей шлях.

Наприклад, ви повинні заплатити 1 монету, щоб пройти північно-східним шляхом до залізної скрині.



Ви завжди повинні переміщатися щонайменше на 1 поділку, якщо це можливо. Проте існують випадки, коли ви не можете переміщатися при застосуванні ефекту «мандруйте»:

- ви вже дійшли до кінця пригодницького шляху;
- ви перебуваєте на роздоріжжі й не можете оплатити вартість проходження будь-якого доступного маршруту.

Наприклад, якщо ви перебуваєте на цій поділці й не маєте ані монет, ані карт у руці, то не можете рухатися при застосуванні ефекту «мандруйте».



Отримання винагороди

Після переміщення свого мандрівника отримайте винагороду, вказану на поділці, на якій ви закінчили свій рух.

Якщо ви не переміщуєтесь, то не отримуєте винагороду тієї поділки, на якій перебуваєте.

Винагороди можуть бути такими:



Застосуйте ефект «отримайте», взявши вказану кількість монет.



Застосуйте ефект «потягніть», додавши вказану кількість карт із колоди в руку.



Активуйте стартову карту нори або вдоскональте її, перевернувши на просунутий дік.



Активуйте стартову карту латаття або вдоскональте її, перевернувши на просунутий дік.



Активуйте стартову карту гнізда або вдоскональте її, перевернувши на просунутий дік.



Залізна скриня

Видеріть один із 3 варіантів:

- підкладіть 1 карту з руки;
- додайте 1 припас на одну зі своїх карт мешканців;
- подивіться 3: потягніть 1, скиньте 2.



Золота скриня

Видеріть один із 3 варіантів:

- підкладіть 2 карти з руки;
- активуйте одну зі своїх карт мешканців;
- подивіться 5: потягніть 2, скиньте 3.



Рубінова скриня

Видеріть один із 3 варіантів:

- підкладіть 3 карти з руки;
- передивіться смітник та візьміть звідти будь-які 2 карти. Підкладіть 1 з них і зіграйте іншу, ігноруючи її вартість;
- подивіться 5: підкладіть 1, потягніть 2, скиньте 2.

Винагороди «отримайте» і «потягніть» з іконок на ігровому полі розігрують аналогічно до звичайних ефектів і так само провокують спрацювання ефектів ваших карт манаток та дудівель (див. с. 12).

Отримання жетонів

Якщо ваш мандрівник зупиняється на поділці з жетоном зачарування, візьміть цей жетон і покладіть його у свою зону гравця. Ви можете використати його, щоб зачарувати будівлю (див. с. 13).

Гравець може мати лише по 1 жетону зачарування з кожної пари. Якщо ви зупиняєтесь на поділці з парним до наявного у вас жетоном зачарування (або у вашій зоні гравця, або на одній із ваших будівель), залиште той жетон на поділці.

Якщо ви зупиняєтесь на поділці з жетоном будь-якого іншого типу, отримайте винагороду, вказану на жетоні, а потім зніміть жетон з ігрового поля і покладіть його до коробки; він більше не знадобиться вам у грі.

Коли ваш мандрівник зупиняється на поділці зі скринєю у кінці пригодницького шляху (з іконкою нагадування), поверніть його додому наприкінці свого ходу.



Детальний приклад мандрівки

У свій хід ви виконуєте основну дію, щоб активувати карту «Жаба-чарівник». Ви знімаєте з неї один із двох припасів і застосовуєте ефект «мандруйте на 3», рухаючись уперед на відстань від 1 до 3 поділок вашим поточним шляхом.

Просунувшись на 2 поділки, ви досягаєте роздоріжжя і, якщо хочете продовжити рух, повинні обрати подальший шлях.

Якщо ви обираєте шлях ліворуч, то зазвичай отримали б 3 монети на наступній поділці, проте з модифікатором мандрівки «Жаби-чарівника» замість цього потягнете 3 карти.

Якщо ви обираєте шлях праворуч, то зазвичай отримали б 2 монети на наступній поділці, проте з модифікатором мандрівки «Жаби-чарівника» замість цього потягнете 2 карти.

Ви обираєте шлях ліворуч і тягнете 3 карти.

Ви хочете продовжити мандрівку, проте не можете знову активувати «Жабу-чарівника» другою основною дією, тому замість нього активуєте карту «Могутній Йосип». Її ефект також «мандруйте на 3», але, на відміну від «Жаби-чарівника», «Могутній Йосип» не має модифікатора винагороду. Ви забираєте з «Могутнього Йосипа» один припас і плануєте наступну мандрівку.

Цього разу ви вирішуєте не переміститися на вказану картою кількість поділок і рухаєтесь вперед лише на 2, закінчивши рух на золотій скрині.

З можливих винагород ви вибираєте ту, яка дозволяє активувати одну з ваших карт мешканців.

Тепер ви можете знову активувати «Жабу-чарівника» (тому що ви не використовуєте основну дію, щоб активувати його вдруге в той самий хід).

Оскільки ви активуєте «Жабу-чарівника» за допомогою ефекту, а не основної дії, вам не потрібно прибирати з нього припас (1 припас залишається на ньому).

Ви плануєте знову переміститися лише на 2, оскільки на цій поділці лежить жетон зачарування. Однак у вас уже є аналогічний жетон, тож ви не можете взяти ще один. Отже, ви переміщуєтесь на всі 3 поділки.

Винагородою є «отримайте 3», проте через модифікатор мандрівки «Жаби-чарівника» ви натомість маєте «потягнути 3».



КАРТИ МАНАТОК

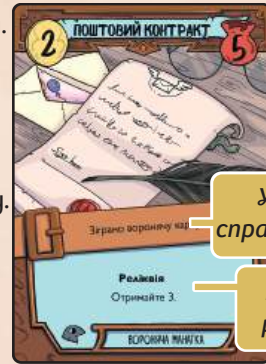
Карти манаток розігрують з руки у верхній ряд вашої зони гравця. Їх не можна активувати. Натомість на кожній карті манатки є умова спрацювання, яка написана на ремені посередині карти.

Щоразу, як **будь-який** гравець виконує написану умову, зніміть із цієї карти 1 припас (якщо це можливо). Гравець, який спровокував спрацювання, додає знятий припас до **своєї** зони гравця як монету.

Наприклад, ви маєте розіграну карту «Поштовий контракт». Ваш суперник грає карту ворони. Приберіть 1 припас із «Поштового контракту» і віддайте його іншому гравцеві, який додає його до своєї зони гравця як монету.

Якщо наприкінці ходу у вашій зоні гравця є карти манаток, на яких не лишилося припасів, застосуйте ефект реліквії на кожній з них (за порядком на ваш вибір), а потім підкладіть ці карти під вашу карту підрахунку ПБ.

Якщо ви підкладаєте карту манатки в будь-який інший спосіб (наприклад, в результаті ефекту карти, що змушує вас підкласти карту манатки з руки, або ефекту «подивіться»), не застосовуйте ефект реліквії цієї карти.



Умова
спрацювання

Ефект
реліквії

Карти манаток з умовою спрацювання при розіграві карти манатки не проковують спрацювання самих себе, оскільки вони ще не розіграні.

КАРТИ БУДІВЕЛЬ

Карти будівель розігрують з руки у нижній ряд зони гравця поруч зі стартовими картами. Їх не можна активувати.

Натомість, коли власник карти будівлі виконує умову на початку її тексту, він негайно застосовує вказаний ефект.

Наприклад, «Телеграфна контора» спрацьовує щоразу, коли ви активуєте своє гніздо.

Ефекти деяких карт будівель дають певну дію (наприклад, «потягніть 2») або змінюють вашу поточну дію.

Карти будівель з умовою спрацювання при розіграві карти будівлі не проковують спрацювання самих себе, оскільки вони ще не розіграні



Умова
спрацювання

Ефект

Застосування ефекту будівлі перериває будь-яку дію або інший ефект. Після застосування ефекту будівлі продовжуйте з того місця, де ви зупинилися.

Наприклад, ви застосовуєте ефект «мандруйте» і переміщуєтесь шляхом, який коштує «скиньте 1», закінчивши хід на поділці з винагородою «отримайте 5».

Якщо ви скидаєте карту манатки з руки, щоб оплатити вартість переміщення, і у вас є розіграна будівля «Нуль відходів», то ефект будівлі перериває застосування ефекту «мандруйте». Тож ви мусите заплатити за карту манатки лише вашими наявними монетами, оскільки ще не прибули у місце призначення і не отримали винагороду.



Інвестиції в будівлі

На багатьох картах будівель є слово «інвестувати». Як згадувалося раніше, щоб застосувати ефект «інвестувати X», покладіть до X монет зі своєї зони гравця на карту будівлі. Тепер вони є припасами і дають ПБ наприкінці гри.

Жетони припасів не прибирають із карти будівлі, коли спрацьовує її умова (на відміну від карт манаток).

Зачарування будівель

Зачарування будівлі — це вільна дія, яку ви можете виконати під час свого ходу, якщо у вашій зоні гравця є жетон зачарування, ще не розміщений на карті будівлі. Для цього покладіть жетон зачарування у відведене місце на карті будівлі (у нижньому лівому кутку). Кожну будівлю можна зачарувати лише один раз. Жетони зачарування не можна прибирати з карти після розміщення.

Є два типи ефектів зачарування, які позначені іконкою на карті будівлі.



Негайно застосуйте одноразовий ефект зачарування.



Застосовуйте ефект зачарування як модифікатор звичайного ефекту будівлі.

Ефект зачарування

Відведене для жетону зачарування місце



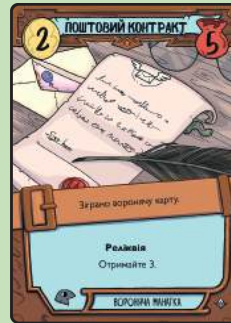
Множинні ефекти спрацювання

Якщо через виконану умову потребують застосування ефекти кількох карт будівель та/або карт манаток, гравець, який виконав умову, вибирає порядок їхнього застосування.

Наприклад, ви застосовуєте ефект «мандруйте» і переміщуєтесь шляхом, який коштує «скиньте 1». Ви скидаєте у смітник «Ланцюговий батіг» з руки, що виконує умову спрацювання вашої зачарованої карти «Нуль відходів», а також карти «Контейнер для переробки» вашого суперника.

Ви можете застосовувати їхні ефекти у довільному порядку. Спочатку ви берете монету з карти «Контейнер для переробки» суперника, завдяки чому у вас тепер 4 монети. Потім ви використовуєте ці монети, щоб зіграти «Ланцюговий батіг», застосувавши ефект своєї карти «Нуль відходів».

Ця дія виконує умову спрацювання вашої карти «Поштовий контракт», тож ви берете з неї монету. Потім ви інвестуєте цю монету у свою карту «Нуль відходів», умова спрацювання якої була виконана одночасно з «Поштовим контрактом».



КІНЕЦЬ ГРИ

Щойно вичерпано колоду, завершіть поточний хід. По тому кожен гравець робить один останній хід. Якщо гравець, який робить останній хід, знімає останній припас із карти манатки суперника, той отримує змогу підкласти цю карту, але не може застосувати ефект реліквії.

Гравці кладуть у смітник усі карти, що залишилися в руці. Зверніть увагу, що це не провокує ефект «скиньте», оскільки гру вже фактично завершено.

Потім порахуйте ПБ кожного гравця в такий спосіб:

ПБ МЕШКАНЦІВ

Розділіть підкладені карти мешканців на три стоси, по одному для кожного виду (ворона, жаба, кролик). Помножте кількість карт у найменшому стосі на кількість карт у найбільшому стосі.

Якщо у вас немає карт в одному із цих стосів, ваші ПБ мешканців дорівнюють 0, оскільки найменший стос дорівнює 0.

ПБ БУДІВЕЛІ

Кожна карта будівлі дає 1 ПБ за кожен припас на ній.

Кarti будівель не дають ПБ, якщо вони були підкладені, або якщо на них немає жетонів припасів.

ПБ МАНАТОК

Помножте кількість своїх підкладених карт манаток на кількість карт будівель із жетонами зачарування на них.

Перемагає гравець, який здобує найбільшу кількість ПБ!

У разі нічиєї, автор гри рекомендує гравцям розділити перемогу. Якщо ви наполягаєте на визначенні переможця, ним стає гравець, у якого залишилося більше монет. Якщо і в цьому разі нічия, переможцем стає гравець із більшою кількістю ПБ мешканців. Якщо і в цьому разі нічия, гравці ділять між собою перемогу.

ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ ПБ

Наприкінці гри у вас є 14 підкладених карт мешканців: 5 кроликів, 3 жаби і 6 ворон. Ваші ПБ мешканців становлять 18 (3 x 6).

У вас є 2 будівлі й загалом 8 припасів на них. Ваші ПБ будівель становлять 8.

У вас є 7 підкладених карт манаток і 2 зачаровані будівлі. У вас є і третій жетон зачарування, але він не лежить на будівлі, тому не збільшує ваш показник ПБ. Ваш ПБ манаток становить 14 (7 x 2).

Додайте усі отримані числа. Загальна кількість ваших ПБ становить 40 (18 + 8 + 14).



ВАЖЛИВО ПАМ'ЯТАТИ

- Немає обмеження кількості карт у руці.
- Кількість розіграних карт будь-якого типу — необмежена.
- Гравці мають змогу переглядати карти у смітнику будь-якої миті, проте не можуть змінювати порядок карт.
- Зворотний бік кожної початкової карти мешканця унікальний. Коли ця карта підкладена, то її можна використати як нагадування, яка саме фігурка мандрівника — ваша.
- Кількість жетонів монет / припасів, що входять до комплекту гри, не повинна обмежувати кількість ресурсів. Якщо їхній запас вичерпується, використовуйте будь-яку відповідну заміну.
- Якщо гравець забув виконати умову спрацювання карти манатки або дудівлі, застосувати ефект реліквії карти манатки або ефект зачарування карти дудівлі у свій хід, дудьте чемними і дозвольте йому зробити це, доки не з'явилася нова ігрова інформація (наприклад, ви зіграли карту або суперник потягнув карту).

ДОДАТКОВІ ВАРІАНТИ

Без запам'ятовування

Деяким гравцям може не подобатись елемент запам'ятовування підкладених карт. Якщо обидва гравці згодні, вони можуть підкладати свої карти під карту підрахунку ПБ горілиць. Гравці можуть будь-якої миті переглядати власні підкладені карти.

Ще буремніші мандри

Об'єднайте обидві тематичні колоди (академії та звісток) з основною колодою та перетасуйте їх усі разом, щоб сформувати спільну колоду. Під час підготування до гри візьміть 8 карт замість 5. Після того, як виберете початкову карту мешканця, скиньте 3 карти з руки. Цей варіант рекомендується лише для гравців, які зіграли принаймні кілька разів та знайомі з кожною картою в грі.

АВТОРСЬКИЙ КОЛЕКТИВ

Автор гри: Iain Everett

Ілюстрації: Pennie Jo Everett

Розробка гри: Hent van Imhoff

Художнє керівництво: Yoma

Графічний дизайн: Dann May, Zinia Redo

Редакція книги правил: Paul Grogan (Ізру правлять світом!) and Brian Toohey

Макет правил: Zinia Redo

Дизайн організатора: Daniel Cunningham

Тестувальники: Vicente Ridaura Harvey, William Collie, Marco Reese-Heal, Tony Shek, Giorgos Englezos, Javier Rodriguez "Mishi", Kenny Goodman, Pauline Derouinau, Ricardo Gonçalves, Gaz Robinson, Jon-Robert "Medic" Angus, Darren Maley, Dean Lynch, Thomas Sweetland-Michie, Johnny Gall, Tantar, R4bb1t, Menelaos Vidakis, Bill Grofindel Vasileiadis

Особлива подяка: Dave Taylor, Ruaridh Keir Ellery



Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»

Керівництво проєктом: Аліса Солянченко

Переклад з англійської: Олег Комар

Редагування: Марійка Сівченко

Апробація перекладу: В. Марченко



Задороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав. © ТОВ «Ігромаг», 2025. Усі права застережено. www.igromag.ua
Версія правил 1.0

СТИСЛО ПРО ПЕРЕБІГ ГРИ

У свій хід ви можете виконати дві основні дії та будь-яку кількість вільних дій у будь-якому порядку. Ви не можете використати обидві основні дії для активації однієї і тієї ж карти.

Основні дії	Зіграйте карту (оплативши її вартість). Активуйте карту (стартову або мешканця). Якщо ви активуєте карту мешканця, зніміть із неї 1 припас.
Вільні дії	Активуйте карту мешканця з ефектом «вільна дія». Зачаруйте будівлю.
У свій хід	Виконайте умову спрацювання карти манатки будь-якого гравця (візьміть 1 припас як монету). Виконайте умову спрацювання та застосуйте ефект своєї карти будівлі (не знімайте 1 припас).
Кінець ходу	Якщо ваш мандрівник дійшов до кінця пригодицького шляху, поверніть його додому. Потім підкладіть усі свої карти мешканців і манаток, на яких немає жетонів припасів. Коли ви підкладаєте в такий спосіб карту манатки, застосуйте її ефект реліквії.

СТИСЛО ПРО ЕФЕКТИ

Отримайте X	Візьміть X монет із запасу.
Потягніть X	Додайте в руку X карт з верху колоди (якщо не вказано інше місце).
Підкладіть	Підкладіть вказану карту під свою карту підрахунок ПБ долілиць.
Скиньте X	Покладіть X карт у смітник.
Мандруйте на X	Перемістіть вашого мандрівника на X поділок на ігровому полі.
Інвестуйте X	Покладіть до X монет на карту будівлі.
Подивіться X	Подивіться X верхніх карт колоди. Застосуйте для цих карт інші ефекти. Покладіть невикористані карти назад на верх колоди.

ПІДРАХУНОК ПБ

Мешканці	Помножте кількість карт у найменшому стосі на кількість карт у найбільшому стосі.
Будівлі	1 бал за кожен припас.
Манатки	Помножте кількість підкладених карт манаток на кількість карт будівель із жетонами зачарування на них.

