

Остров Духов










ВЕТВИ И КОГТИ

ДОПОЛНЕНИЕ


ПРАВИЛА ИГРЫ



СОДЕРЖАНИЕ

	Вступление	3
	Состав дополнения	4
	Ветви и когти	6
	Изменения в подготовке к игре	7
	Карты событий	8
	События с выбором	9
	Жетоны	10
	Изменения в правилах	14
	Действия захватчиков	14
	Скверна	15
	Духи	15
	Карты способностей	16
	Стойкость и урон	16
	Одиночная игра	17
	Альтернативные поля	17
	Новый противник	18
	Таблица сложности	20
	Памятка	22
	Алфавитный указатель	22
	Создатели дополнения	23





Захватчики продолжают экспансию. По отдельности они слабы и легко поддаются страху, но все вместе — неутомимы, жестоки и ещё более непредсказуемы.

Как же их остановить? Очевидно, что одних наших способностей недостаточно, чтобы выдворить чужаков с острова. Мы должны расти, меняться, находить новые приёмы... Нам нужно понять, что эта метаморфоза жизни необходима. Иначе мы умрём, и остров умрёт вместе с нами.

Так давайте же пошлём ветра, отравленные заразой, и вырастим на пути захватчиков колючие заросли. Давайте призовём хищников острова, обречённых на гибель не меньше, чем мы сами. Давайте попробуем обратить захватчиков друг против друга, чтобы выиграть для даханов время: они уже начали объединять силы, готовясь вступить в битву.

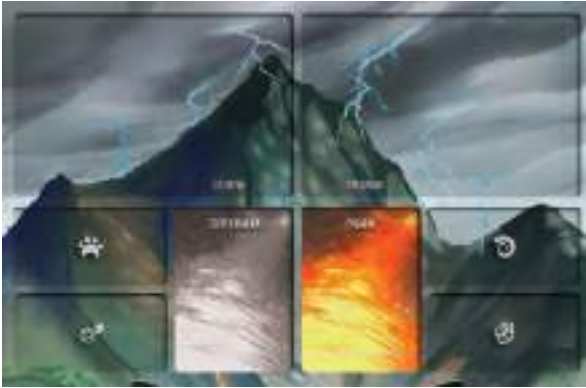
Давайте будем искренне надеяться, что очень немногие из них примут сторону захватчиков. Нам не пережить Третью расплату.

Видения говорят нам, что победа достижима. Надо только отыскать проторённый путь через непролазные джунгли возможностей. Мы верим, что эти видения правдивы, и продолжаем бороться.

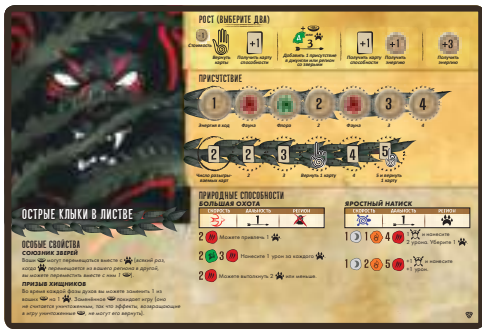


СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПОЛЕ ЗАХВАТЧИКОВ



2 ПЛАНШЕТА ДУХОВ



1 ПЛАНШЕТ ПРОТИВНИКА

КОРОЛЕВСТВО ФРАНЦИЯ (ЮЖНЫЕ КОЛОНИИ)	
Дополнительное условие поражения Ослабление населения. После подготовки вы можете для игры 7 на каждого игрока, в остальных случаях в колоду. Захватчики победят, если вы не сможете поместить на поле 10 той же фишки, чем в запасе.	Эскалация на этапе II Порабывать в восточном делере. После разведки вы берите на каждую поле острова 3 регион с показателем, соответствующим уровню разведки. Если вы не можете добавить 1 в восточном делере, то вы можете добавить 1 в восточном делере.
Уровень	Карты страха
1	9 (3/3/3)
2	10 (3/4/3)
3	11 (4/4/3)
4	12 (4/4/4)
5	13 (4/5/4)
6	14 (4/5/5)
	Игровые эффекты (суммируются)
	Первопроходцы. За исключением подготовки к игре, после того как во время разведки в регион, в котором нет 10, добавится хотя бы 1 захватчик, добавьте в него 1.
	Труд работ. При подготовке к игре положите карту «Восстановление работ» под 3 верхние карты колоды событий. После того как захватчики выполнили строительство в регионе хотя бы с 2, замените в нём всех, кроме одного, на такое же количество.
	Первые пионеры. При подготовке к игре на каждом поле острова добавляйте 1 в регион с наибольшим номером, в котором нет 10. Добавьте 1 в регион № 1.
	Трёхсторонняя сделка. Всякий раз, когда строительство добавляет в прибрежный регион, добавляйте 1 в соседний регион с наименьшим количеством.
	Медленно восстанавливающаяся экосистема. Удаляйте с поля, помещайте её сюда, а не на карту скверны. Как только здесь накопится по 3, на игрока, переместите её всю на карту скверны.
	Настойчивые разведчики. После обычной разведки на каждом поле острова добавляйте 1 в регион без 10. Эффекты карт страха никогда не упадут. Когда это должно произойти, вы можете вместо этого выключить тех, которые должны быть удалены.

4 ПЛАНШЕТА СЦЕНАРИЕВ



20 ЖЕТОНОВ СЦЕНАРИЕВ (8 ПРОНУМЕРОВАННЫХ, 12 ПУСТЫХ)



ЖЕТОНЫ ЗВЕРЕЙ, ДЕБРЕЙ, БОЛЕЗНЕЙ И РАЗДОРОВ (22 КАЖДОГО ТИПА)



2 ЖЕТОНА ПРОТИВНИКА



1 ОСОБАЯ КАРТА СОБЫТИЯ ДЛЯ ИГРЫ ПРОТИВ ФРАНЦИИ



4 ПАМЯТКИ



31 КАРТА МАЛЫХ СПОСОБНОСТЕЙ



21 КАРТА ВЕЛИКИХ СПОСОБНОСТЕЙ



15 КАРТ СТРАХА



25 КАРТ СОБЫТИЙ



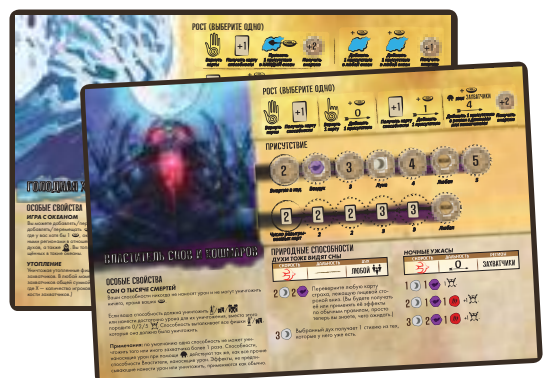
9 КАРТ СКВЕРНЫ (ИЗ НИХ 2 БАЗОВЫХ; ЗАМЕНИТЕ ИМИ КАРТЫ ИЗ БАЗОВОЙ ИГРЫ)



8 КАРТ УНИКАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ (4 ДЛЯ КАЖДОГО ДУХА)




2 ПЛАНШЕТА БАЗОВЫХ ДУХОВ (ЗАМЕНИТЕ ИМИ АНАЛОГИЧНЫЕ ПЛАНШЕТЫ ИЗ БАЗОВОЙ ИГРЫ)



ВЕТВИ И КОГТИ

Прежде чем добавлять компоненты этого дополнения к компонентам игры «Остров духов», сыграйте по базовым правилам хотя бы несколько партий. Дополнение привносит в игру ещё больше разнообразия и тематических элементов, а также новые способы изгнания и запугивания захватчиков. Однако мы не рекомендуем играть с ним, пока вы не освоились в базовой игре, поскольку новые эффекты куда сложнее.

Компоненты этого дополнения помечены символом , чтобы их было легче отличить от компонентов базовой игры.

Большая часть компонентов дополнения просто добавляется к соответствующим компонентам базовой игры.

- Карты страха, малых и великих способностей замешиваются в колоды соответствующих типов. Карты скверны полностью заменяют карты скверны из базовой игры.
- Планшеты духов, противников и сценариев увеличивают выбор игроков при подготовке к игре. Для некоторых новых сценариев используются жетоны сценариев.

В этом дополнении появляются впервые: колода событий, используемая в фазе захватчиков (см. с. 8), и 4 типа жетонов, представляющих собой различные угрозы, с которыми могут столкнуться захватчики: звери, дебри, болезни и раздоры (см. с. 10).



ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПОЛЕ ЗАХВАТЧИКОВ

ПОЛЕ ЗАХВАТЧИКОВ

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

- Присоедините дополнительное поле к полю захватчиков.
- Выложите жетоны зверей 🐾, дебрей 🌿, болезней 🌀 и раздоров 🏰 в предназначенные для них области дополнительного поля захватчиков.
- Перемешайте колоду событий и поместите её в область «События» дополнительного поля захватчиков. Теперь в игре обязательно должна использоваться карта скверны (на неё часто ссылается колода событий).
- При подготовке к игре выложите 1 🐾 и 1 🌀 на каждое поле острова: 🐾 в регион с наименьшим номером и без напечатанных символов подготовки, а 🌀 в регион № 2 (с городом).

**НАЧАЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ
ЗВЕРЯ И БОЛЕЗНИ**



Альтернативные поля. Жетоны 🐾 и 🌀 не выкладываются так, как написано выше. Вместе этого выложите в регионы жетоны зверей, дебрей, болезней и раздоров в соответствии с теми символами, которые изображены на регионах.



НЕ ХВАТАЕТ МЕСТА?

Если на вашем столе недостаточно места для дополнительного поля захватчиков, поместите колоду событий рядом с областью полученных карт страха. Так вы не забудете обратиться к ней в фазе захватчиков.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

В базовой игре действия захватчиков (кроме разведки) были донельзя предсказуемы. На самом же деле захватчики, даханы и дикая природа острова пребывают в постоянном движении и изменении. Чтобы показать это, «Ветви и когти» добавляют некоторые нововведения. В каждой фазе захватчиков вы будете раскрывать 1 карту из колоды событий и применять её эффекты. Это будет происходить после шага «Осквернённый остров», но до применения эффектов полученных карт страха. (См. новый порядок хода на задней обложке этого буклета.)

ОСКВЕРНЁННЫЙ ОСТРОВ

Чтобы не забывать, что первыми применяются эффекты осквернённого острова, можете положить фишку скверны из коробки на колоду событий в качестве напоминания.



Обычно карта события описывает два варианта «плохих» событий (см. примеры ниже). Какое из них произойдёт, зависит от следующих факторов.

1. **Состояние острова** (первозданный или осквернённый, в зависимости от текущей стороны карты скверны).
2. **Степень ужаса** (I, II или III).
3. **Этап завоевания** (I, II или III). Текущий этап указан на рубашке верхней карты колоды захватчиков.
 - **Исключение.** Если вы играете против Бранденбурга-Пруссии уровня 2+ и наверху колоды лежит «ранняя» карта этапа III, считайте, что сейчас этап II.


Также на картах событий бывают указаны два потенциально «хороших» события.

4. **Островное событие.** Связано со зверьми, дебрями, болезнями или раздорами.
5. **Даханское событие.** Связано с действиями даханов или их сообществом.



Как и в случае других эффектов, применяйте эффекты событий по следующим правилам.

- Читайте карту сверху вниз, выполняйте все инструкции, которые возможно выполнить, и пропускайте неприменимое.
- Эффекты, не меняющие положение фишек и жетонов на поле, длятся до конца текущего хода.
- Фишки и жетоны оказывают влияние только на свой регион, если не сказано иное (например, если жетон или дахан порождает страх, наносит урон или уничтожает что-либо, он делает это в своём регионе).



Все необходимые решения принимают игроки. Если событие гласит: «На каждом поле острова сделайте X или Y», вы можете выбрать разное на каждом поле. Вам разрешено полностью прочесть карту, прежде чем принять какое-либо решение, но вы можете этого не делать, если ваша игровая компания предпочитает решать проблемы по мере их поступления.

Как и в случае других эффектов, когда событие наносит урон, то по умолчанию (если не сказано иное) его получают только захватчики. Некоторые события изменяют величину урона от захватчиков или наносят урон даханам (см. «Стойкость и урон» на с. 16). События только в том случае считаются эффектами духов (это важно, например, для «Сердца Дикого Огня»), если духи оплачивают указанную стоимость, чтобы что-то произошло (см. «События с выбором» ниже).

СОБЫТИЯ С ВЫБОРОМ

Как можно увидеть ниже, некоторые события предлагают сделать выбор. Они описывают ситуацию и предлагают духам два варианта её решения с разными последствиями. Обычно выбор требует совместных действий, поэтому игрокам следует достичь общего согласия относительно того, по какому пути следовать. Если согласия нет, по умолчанию всегда принимается первый указанный вариант.

Обычно у выбора есть стоимость. Чаще всего событие будет требовать потратить определённое количество энергии на игрока. Оплату этой стоимости духи могут разделить между собой так, как сочтут нужным. Каждому духу необязательно вносить равный вклад; при желании кто-то один даже может полностью оплатить всю стоимость.

Если в составе стоимости указано «при помощи стихии», это означает, что духи:

- могут забыть 1 или несколько карт способностей (с руки, из сброса, из числа разыгранных) с этой стихией, чтобы зачесть в требуемую стоимость +4 энергии за каждую забытую таким образом карту (т. е. уменьшить стоимость на 4 энергии);
- могут сбросить с руки 1 или несколько карт способностей с этой стихией, чтобы зачесть в требуемую стоимость +2 энергии за каждую сброшенную таким образом карту;
- зачитывают в требуемую стоимость +1 энергию за каждую имеющуюся у них указанную стихию (на разыгранных картах, шкалах присутствия и др.).



Одну карту способности можно использовать лишь в качестве одной из 3 таких возможностей. Если вы сбрасываете карту, то не можете ещё и забыть её, а если забываете разыгранную карту, то она перестаёт приносить вам свои стихии. Эффект «при помощи» применяется только при оплате стоимости выбора события; это не является способом получения энергии!

НЕВОЗМОЖНОСТЬ ВЫБОРА

Если вы играете со сценарием «Блиц», то при выходе карты события «Опережение» вы будете лишены выбора, поскольку в игре не будет фазы медленных способностей. В этом случае (и при аналогичных ситуациях, которые возможны при игре с будущими противниками и сценариями) вы должны сбросить эту карту события и взять из колоды следующую.

ЖЕТОНЫ

Новые способности и духи используют 4 типа жетонов, отображающих опасности и угрозы, которые поджидают захватчиков. Жетоны зверей, дебрей и болезней добавляются в регионы. Жетоны раздоров присваиваются конкретным захватчикам. Количество жетонов в одном регионе, а также жетонов у одного захватчика неограниченно.



ЗВЕРИ: нападают на захватчиков и порождают страх по указанию карт способностей и событий.



ДЕБРИ: предотвращают ближайшую разведку и затем удаляются с поля.



БОЛЕЗНИ: предотвращают ближайшее строительство и затем удаляются с поля.



РАЗДОРЫ: поглощают ближайший урон от отдельных захватчиков, наносимый региону и/или даханам, а затем удаляются с поля.

ЗВЕРИ

Жетоны зверей символизируют всевозможных диких животных, достаточно многочисленных, опасных и агрессивных, чтобы представлять серьёзную проблему для захватчиков (даханы знают, как не попадаться им на глаза и как их отпугивать, поэтому для них звери — не такая страшная угроза). Это непредсказуемые союзники, больше предпочитающие охотиться на разведчиков, чем нападать на города и деревни.

У жетонов зверей нет собственного эффекта. У многих карт способностей, добавляющих 🐾, есть второй эффект, действующий только в регионах с 🐾. Также примерно половина островных событий связана с жетонами зверей.

ДЕБРИ

Жетоны дебрей символизируют земли, сулящие гибель исследующим их людям. Сюда же относятся и вроде бы съедобные, но в действительности ядовитые ягоды, бесплодные поиски питьевой воды, опасные тропы и т. п. Однако, как только опасность обнаружена и должным образом отмечена (всегда кто-нибудь да выживает, чтобы рассказать другим), новые разведчики обходят её стороной.

Если во время разведки в регион с 🌀 должны добавиться 1 или несколько захватчиков, вместо этого удалите из него 1 🌀.

БОЛЕЗНИ

Жетоны болезней символизируют различные недуги и недомогания. Они сокращают популяцию: иногда резко, но чаще всего просто сдерживают её рост. Болезни представляют угрозу и для даханов. Не такую серьёзную, как могли бы, благодаря содействию исцеляющих духов, но всё же островные события, связанные с жетонами 🌀, также могут навредить и даханам.


Если во время строительства в регион с 🌀 должны добавиться 1 или несколько захватчиков, вместо этого удалите из него 1 🌀.





РАЗДОРЫ

Жетоны раздоров символизируют несогласие и разобщённость в рядах захватчиков. При таком скверном положении дел поля не возделываются должным образом, плантации не разрастаются, а борьба с даханами становится неорганизованной и неэффективной.

В отличие от трёх других типов жетонов, жетоны раздоров действуют на конкретных захватчиков, а не на весь регион. Добавляя жетон раздора в регион, выберите, какой захватчик его получит, и подложите жетон под его фишку. Если в регионе нет захватчиков, вы не можете добавить жетон раздора.

Всякий раз, когда захватчики должны нанести урон даханам и/или региону, каждый атакующий захватчик с любым количеством  наносит ровно 0 урона и удаляет 1 .


Использование  обязательно. Вы не можете сохранить их на будущее, даже если захватчик и без того должен нанести 0 урона (например, из-за защиты). Если захватчик наносит урон сразу нескольким объектам (как во время разорения), жетон  влияет на весь наносимый урон. Если захватчики наносят урон другим захватчикам, жетоны раздора не действуют и не удаляются.

Напоминание: даже если урон уменьшен до 0 (эффектами защиты и/или раздора), даханы по-прежнему контратакуют. Они не делают это, только если что-то отменяет или заставляет пропустить действие разорения.

Когда захватчик с жетоном раздора перемещается, жетон перемещается вместе с ним. Если захватчика уничтожают или удаляют с поля, жетон раздора возвращается в запас. Если захватчика заменяют на другого захватчика, жетон раздора сохраняется. Однако если захватчик заменяется чем-то иным (жетоном зверя или даханом), то жетон раздора удаляется с поля (см. примеры использования жетонов далее).

КОГДА ПРИМЕНЯТЬ ЭФФЕКТЫ РАЗДОРОВ

Эффект раздора применяется после всех остальных модификаторов, влияющих на то, сколько урона нанесёт конкретный захватчик. Однако эффекты, меняющие суммарный урон, наносимый региону (такие как защита и некоторые эффекты событий), применяются позже, после того как вы получите значение суммарного урона от всех захватчиков в регионе.

Жетон раздора удаляется с поля в тот момент, когда захватчик должен нанести урон, на который оказывал влияние этот жетон раздора. То есть во время разорения он удаляется в момент нанесения урона даханам, до начала их контратаки. Это может быть важно при розыгрыше карт страха с эффектом «-1 к стойкости за каждый .

ЖЕТОНЫ

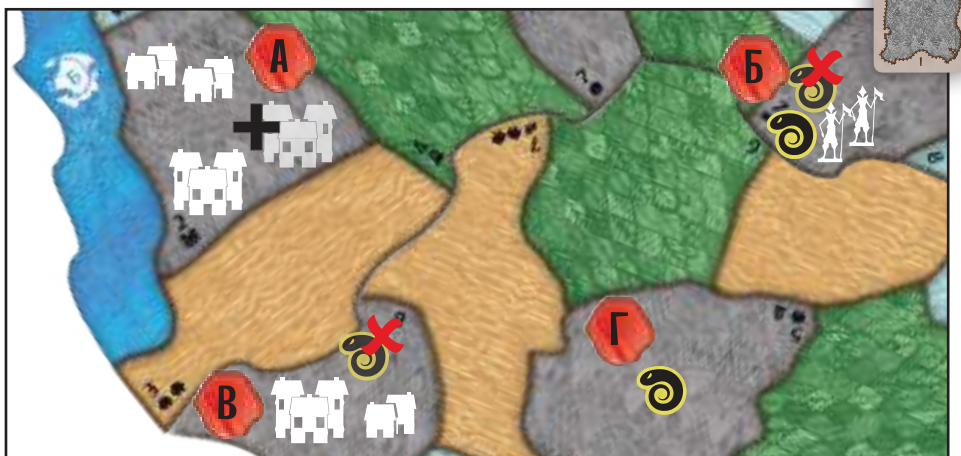
ЖЕТОНЫ ЗВЕРЕЙ. ПРИМЕР



В этом примере вы открыли карту с островным событием «Нападение зверей». Во время этого события каждый 🐾 наносит 2 урона и вы удаляете жетоны зверей, уничтожившие поселение или город.

- А. В этом регионе 1 🐾, 1 дахан и ни одного захватчика. Здесь ничего не происходит.
- Б. В этом регионе 1 🐾, а также 1 разведчик и 1 поселение. 🐾 уничтожает разведчика и наносит 1 урон поселению. Вместо этого 🐾 мог бы уничтожить поселение (но тогда его пришлось бы удалить с поля).
- В. В этом регионе 2 🐾 и единственный захватчик — город. Оба 🐾 наносят городу по 2 урона. 🐾, который нанёс 3-ю единицу урона, удаляется с поля.

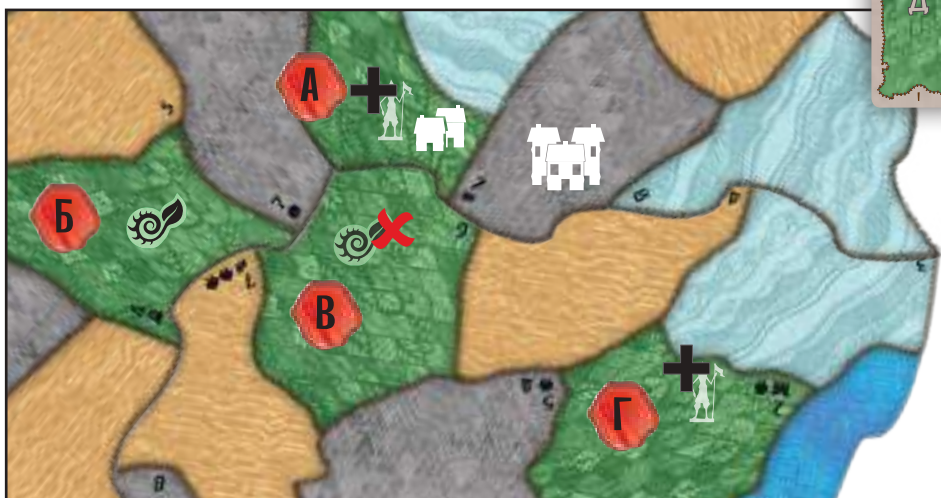
ЖЕТОНЫ БОЛЕЗНЕЙ. ПРИМЕР








В этом примере захватчики выполняют строительство в горах. Когда в регионы с 🌀 должны будут добавиться новые захватчики, вместо этого из регионов будет удаляться 1 🌀.

- А. В этом регионе нет 🌀. Поскольку поселений здесь больше, появляется город.
- Б. В этом регионе 2 🌀. Вместо добавления захватчиков отсюда удаляется 1 🌀.
- В. В этом регионе 1 🌀. Вместо добавления захватчиков отсюда удаляется единственный жетон 🌀.
- Г. В этом регионе 1 🌀 и ни одного захватчика. Здесь не выполняется строительство, и 🌀 остаётся.

ЖЕТОНЫ ДЕБРЕЙ. ПРИМЕР



В этом примере захватчики выполняют разведку в джунглях. Когда в регионы с  должны будут добавиться новые захватчики, вместо этого из регионов будет удаляться 1 .

- А. В этом регионе нет . В нём есть поселение, поэтому здесь появляется разведчик.
- Б. В этом регионе 1 . Здесь и по соседству нет источника захватчиков, поэтому в нём разведка не выполняется.
- В. В этом регионе 1 . Он соседствует с поселением или городом, поэтому здесь должен появиться разведчик, но вместо этого вы удаляете отсюда 1 .
- Г. В этом регионе нет . Он прибрежный, поэтому сюда добавляется разведчик.

ЖЕТОНЫ РАЗДОРОВ. ПРИМЕР



Захватчики разоряют болота



Шаг 1



Шаг 2

В этом примере захватчики выполняют разорение на болотах. Каждый атакующий захватчик с любым количеством  наносит ровно 0 урона и удаляет 1 .

На этом болоте 2 дахана, 1 город (с 1 жетоном раздора) и 1 разведчик. Суммарно захватчики наносят региону и даханам 1 урон (0 от города и 1 от разведчика).

Шаг 1. 1 урон региону не добавляет в него скверну. Один из даханов получает 1 урон. Удалите жетон раздора, находящийся под фишкой города.

Шаг 2. Теперь очередь даханов контратаковать. Они наносят 4 урона, уничтожая разведчика и город.


ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

ДЕЙСТВИЯ ЗАХВАТЧИКОВ

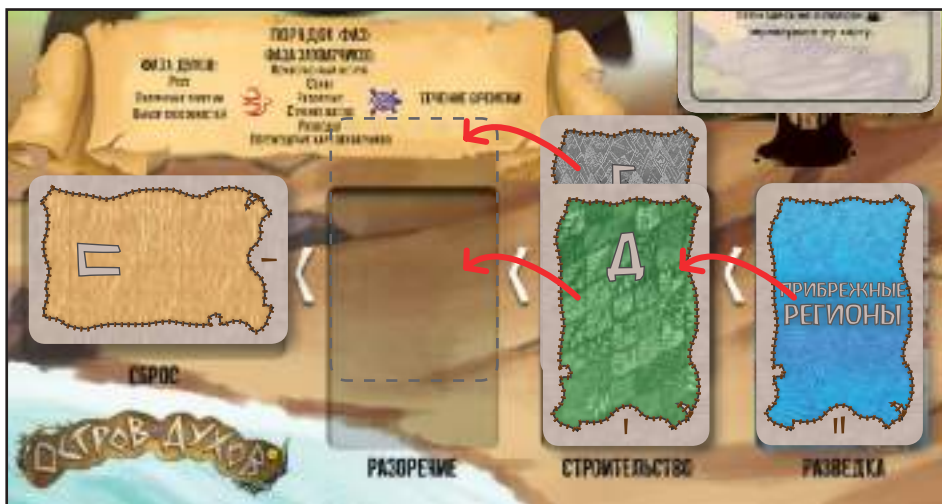
НЕСТАНДАРТНОЕ ЧИСЛО КАРТ ЗАХВАТЧИКОВ В ОДНОЙ ОБЛАСТИ ДЕЙСТВИЯ

Некоторые карты страха и событий могут изменять обычный порядок движения карт захватчиков по областям действий.

Если в области действия нет карты, вы не выполняете это действие (по аналогии с первым ходом игры, когда не происходит разорения).

Если в области действия лежит несколько карт, вы выполняете это действие по 1 разу за каждую карту. Если порядок выполнения действий важен (например, несколько строительства при игре против Англии уровня 3), карта, попавшая в область раньше (та, что лежит ниже), разыгрывается первой. Если вы должны раскрыть несколько карт для разведки, раскройте одну карту и полностью примените её эффект (включая возможную эскалацию ) , прежде чем раскрывать следующую.

Когда вам нужно сдвинуть карты захватчиков, лежащие в одной области, сдвигайте их вместе (см. ниже). К примеру, если на текущем ходу у вас 2 карты в области «Строительство», значит, на следующем ходу будет 2 разорения.





ОБЫЧНЫЕ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

На некоторых картах страха и событий упоминаются «обычные действия» захватчиков (например, «пропустите следующее обычное строительство»). Обычные действия — это те, которые вызваны нахождением карт захватчиков в трёх обычных областях действий захватчиков, даже если одну область занимает несколько карт.

И напротив, дополнительными называются действия захватчиков, вызванные иными причинами (картами событий, эффектами страха, способностями духов, изменениями правил, которые вводятся сценариями и противниками, и т. п.).

ЗАХВАТЧИКИ НАНОСЯТ УРОН НЕСКОЛЬКО РАЗ В ОДНОМ РЕГИОНЕ

Возможность провести несколько разорений означает, что захватчики способны нанести урон в одном и том же регионе несколько раз за ход. Вот что следует учитывать в этой связи.

- Защитные способности применяются каждый раз, когда захватчики наносят урон.
- Каждое получение урона считается для региона по отдельности: регион не накапливает урон до конца хода, как это происходит с захватчиками и даханами. Добавляйте в регион 1 скверну лишь тогда, когда единичного случая нанесения урона достаточно, чтобы вызвать появление скверны.
- По тому же принципу скверна может добавиться в один регион и несколько раз за ход. Учитывайте это всякий раз, когда регион получает урон.



СКВЕРНА

Две карты способностей из этого дополнения позволяют перемещать скверну из одного региона в другой. Перемещение скверны не уничтожает присутствие духов в регионе и не вызывает распространение скверны.



ДУХИ

«ВЫБЕРИТЕ ДВА» (РОСТ)

Духи с эффектом роста «выберите два» могут выбрать любые 2 варианта из перечисленных и разыграть их в любом порядке. Однако они не могут выбрать один и тот же вариант дважды на одном ходу.

РОСТ, ЗА КОТОРЫЙ НУЖНО ПЛАТИТЬ ЭНЕРГИЕЙ

У обоих духов из этого дополнения есть «платный» вариант роста: чтобы его выбрать, нужно потратить соответствующее количество энергии. Если у духа нет требуемого количества энергии, он не может выбрать такой вариант. Впрочем, поскольку оба эти духа имеют эффект роста «выберите 2», они могут первым вариантом выбрать тот, который принесёт им энергию, и этой энергией расплатиться за выбор второго варианта.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ

Если вы разыгрываете дополнительную карту медленной способности во время фазы быстрых способностей, вам по-прежнему нужно дождаться наступления фазы медленных способностей, чтобы использовать её.

СБРОС КАРТ СПОСОБНОСТЕЙ ДЛЯ ПРОВЕРКИ

Некоторые карты событий предписывают вам сделать своего рода проверку. Для этого вы перемещаете верхнюю карту из указанной колоды способностей сразу в сброс (перемещав перед этим сброс, если необходимо) и проверяете определённую информацию на этой карте (её стоимость, получаемые стихии или быстрый/медленный тип без учёта формул стихий, которые могут его изменить).

Если вы в такой ситуации перемещаете в сброс карту «Дар стихий» (которая позволяет выбрать приносимые стихии), вы сами выбираете, имеется ли на ней стихия проверяемого типа.

СТОЙКОСТЬ И УРОН



НАНЕСЕНИЕ УРОНА ДАХАНАМ



Если способность духа наносит урон дахаманам, вы сами выбираете, как распределяется этот урон (по аналогии с нанесением урона захватчикам). Если урон дахаманам наносят события или захватчики, вы должны распределять урон таким образом, чтобы было уничтожено максимально возможное число дахаманов. Нанося единицу урона, вы не можете выбрать здорового дахамана при наличии раненого.

ИЗМЕНЕНИЕ СТОЙКОСТИ


Некоторые эффекты увеличивают или уменьшают стойкость дахаманов и/или захватчиков. Такие эффекты никогда не снижают стойкость ниже 1. Если захватчик или дахаман уже получил урон, равный или превышающий новое значение своей стойкости, он немедленно уничтожен.

МОДИФИКАТОРЫ СТОЙКОСТИ

На некоторых картах страха встречается: «До конца этого хода захватчики имеют -1 к стойкости за каждый свой ». Это общее правило, действующее во всех регионах в течение этого хода. Всякий раз, когда захватчик получает или теряет 1 , он также получает или теряет штраф « -1 к стойкости».

Аналогично, если событие «Сплочённое сообщество» приносит всем /  « $+1$ к стойкости» на текущий ход, то на разведчика, заменившего поселение, этот бонус уже не действует.

ИЗМЕНЕНИЕ УРОНА

Если игровые эффекты одновременно изменяют урон от определённых захватчиков (например, «каждое  наносит $+1$ урон») и от захватчиков в целом (например, защита), то сначала применяются модификаторы отдельных захватчиков, а потом те, что действуют на весь регион.

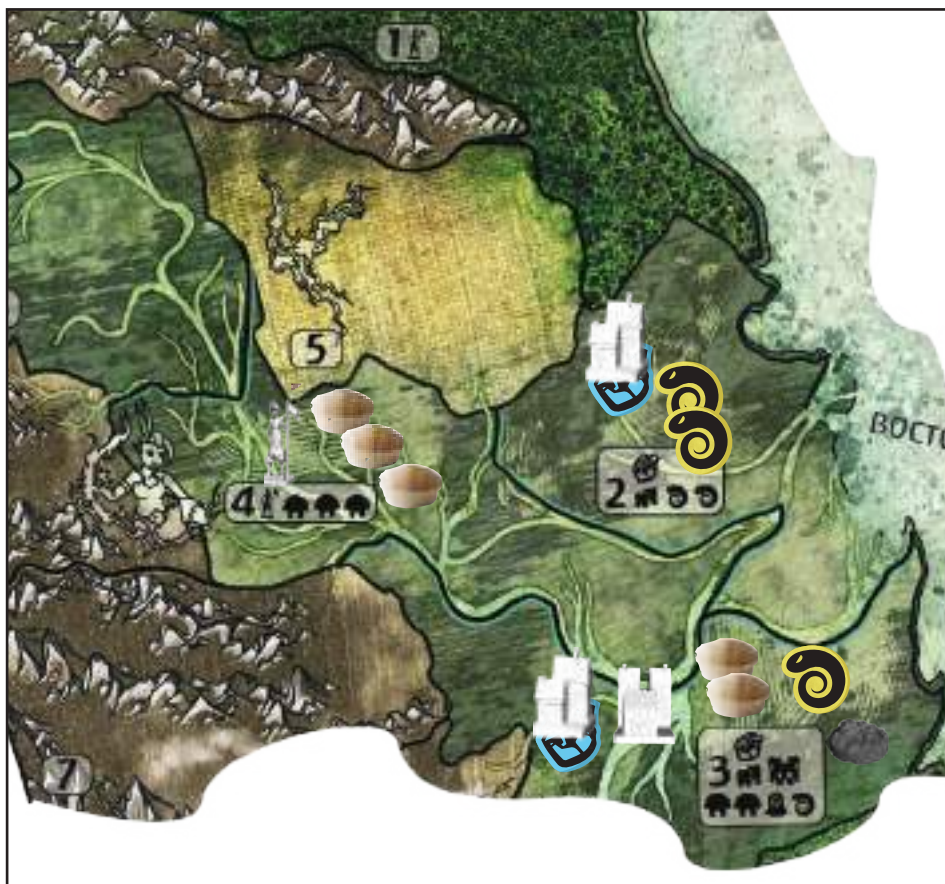
ОДИНОЧНАЯ ИГРА

При игре в одиночку рекомендуем не использовать карты скверны, которые предписывают класть на сторону «Осквернённый остров» 2 скверны на игрока. Выиграть соло-партию с такой картой будет чрезмерно трудно. При подготовке к игре в одиночку уберите такие карты в коробку.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПОЛЯ

Подготавливая игру на альтернативных сторонах полей острова, добавляйте жетоны зверей, дебрей, болезней и раздоров в соответствии с символами подготовки в каждом регионе. Символы раздоров изображаются выше символов тех видов захватчиков, под фишки которых следует подложить жетоны раздоров.

Игра на альтернативных полях с этим дополнением увеличивает сложность на 1 (вместо увеличения сложности на 3, как было бы в игре без дополнения). Ведь на полях изначально лежат жетоны, помогающие сдержать распространение захватчиков.



Многие европейские державы владели колониями, а на плантациях трудились привезённые издалека рабы. Особенность Франции как противника в игре — стремительное наращивание плантаций (поселений) и расширение границ, характерное для Франции XVIII века.

КОРОЛЕВСТВО ФРАНЦИЯ (ЮЖНЫЕ КОЛОНИИ)

Дополнительное условие поражения
Обширные плантации. Перед подготовкой возьмите для игры 7 фишек на каждого игрока, а остальные удалите из коробки. Захватчики побеждают, если вам нужно поместить на поле фишку, но такой фишки нет в запасе.

Эскалация на этапе II
Потребность в источнике дохода. После разведки выберите на каждом поле острова 1 регион с ландшафтом, указанным на карте разведки. Если в нём есть источник дохода, добавьте 1 фишку. В противном случае добавьте 1 фишку.

Уровень	Карты страха	Игровые эффекты (суммируются)
1	9 (3/3/3)	Первопроходцы. За исключением подготовки к игре: после того как во время разведки в регион, в котором нет источников дохода, добился хотя бы 1 захватчик, добавьте в него 1 фишку.
2	10 (3/4/3)	Труд рабов. При подготовке к игре положите карту «Восстание рабов» под 3 верхние карты колоды событий. После того как захватчики выполнили строительство в регионе хотя бы с 2 источниками дохода, замените в нём всех захватчиков, кроме одного, на такое же количество рабов.
3	11 (4/4/3)	Первые плантации. При подготовке к игре на каждом поле острова добавьте 1 фишку в регион с наибольшим номером, в котором нет источников дохода. Добавьте 1 фишку в регион № 1.
4	12 (4/4/4)	Трёхсторонняя сделка. Всякий раз, когда строительство добавляет источник дохода в прибрежный регион, добавляйте 1 фишку в соседний регион с наименьшим количеством источников дохода.
5	13 (4/5/4)	Медленно восстанавливающаяся экосистема. Удаляя источник дохода с поля, помещайте её сюда, а не на карту скверны. Как только здесь накопится по 3 источника дохода на игрока, переместите её всю на карту скверны.
6	14 (4/5/5)	Настойчивые разведчики. После обычной разведки на каждом поле острова добавьте 1 фишку в регион без источников дохода. Эффекты карт страха никогда не удаляют источники дохода. Когда это должно произойти, вы можете вместо этого вытолкнуть источники дохода, которые должны быть удалены.

Этот противник добавляет в колоду событий особую карту «Восстание рабов» (она используется, только когда вы играете против Франции).

Этот противник **ощутимо легче** для духов, умеющих сносить поселения (таких как Стремительный Удар Молнии).


Этот противник **ощутимо сложнее** для духов, которые плохо уничтожают постройки (таких как Властитель Снов и Кошмаров), из-за дополнительного условия проигрыша.



БОЛЕЕ РЕАЛИСТИЧНОЕ ВОССТАНИЕ

Предсказуемость выхода события «Восстание рабов» делает игру более сбалансированной. Если вы хотите больше атмосферной неопределённости, замешайте «Восстание рабов» вместе с 2 верхними картами из колоды событий, а затем переложите 2 нижние карты из колоды событий на верх колоды.

ТАБЛИЦА СЛОЖНОСТИ



	СЦЕНАРИИ	КОРОЛЕВСТВО БРАНДЕНБУРГ- ПРУССИЯ
СЛОЖНОСТЬ 0 (НЕТ ИЗМЕНЕНИЙ)	БЛИЦ БОЙ ЗА СЕРДЦЕ ОСТРОВА ВТОРАЯ ВОЛНА*	
СЛОЖНОСТЬ 1	ДАВНО ЗАБЫТЫЕ СПОСОБНОСТИ**	БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ
СЛОЖНОСТЬ 2	ОБОРОНА БЕРЕГОВОЙ ЛИНИИ	УРОВЕНЬ 1
СЛОЖНОСТЬ 3	РИТУАЛЫ УЖАСА РИТУАЛЫ РАЗРУШИТЕЛЬНОГО ПЛАМЕНИ	
СЛОЖНОСТЬ 4	ВОССТАНИЕ ДАХАНОВ	УРОВЕНЬ 2
СЛОЖНОСТЬ 5		
СЛОЖНОСТЬ 6		УРОВЕНЬ 3
СЛОЖНОСТЬ 7		УРОВЕНЬ 4
СЛОЖНОСТЬ 8		
СЛОЖНОСТЬ 9		УРОВЕНЬ 5
СЛОЖНОСТЬ 10		УРОВЕНЬ 6

Если вы используете альтернативные поля вместе с дополнением «Ветви и когти», это добавляет +1 к сложности.

Обратите внимание, что величина сложности — это просто ориентир. Некоторые духи хуже или лучше противостоят тем или иным противникам и событиям сценариев. Комбинации противников и сценариев тоже могут по-разному влиять на сложность.

* ± 1 в зависимости от того, как прошла предыдущая игра. Однако этот сценарий также предписывает увеличить уровень противника, если победа далась вам чересчур легко.

** Соревновательный поиск сокровищ в этом сценарии делает игру более неконтролируемой. В среднем он добавляет +1 к сложности, но может быть значительно проще или сложнее в зависимости от того, какой из сторон какая находка достанется.

ПРОТИВНИК И СЦЕНАРИЙ

КОРОЛЕВСТВО АНГЛИЯ	КОРОЛЕВСТВО ШВЕЦИЯ	КОРОЛЕВСТВО ФРАНЦИЯ
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ	БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ	
	УРОВЕНЬ 1	БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ
УРОВЕНЬ 1	УРОВЕНЬ 2	УРОВЕНЬ 1
УРОВЕНЬ 2		
	УРОВЕНЬ 3	УРОВЕНЬ 2
УРОВЕНЬ 3	УРОВЕНЬ 4	
УРОВЕНЬ 4	УРОВЕНЬ 5	УРОВЕНЬ 3
	УРОВЕНЬ 6	УРОВЕНЬ 4
УРОВЕНЬ 5		УРОВЕНЬ 5
УРОВЕНЬ 6		УРОВЕНЬ 6

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Болезни (жетон). Хвори и инфекции. Предотвращают ближайшее действие строительства в своём регионе и затем удаляются с поля (с. 10).

Даханское событие. Часть карты события, в которой действуют даханы (с. 8).

Дебри (жетон). Опасная глушь острова. Предотвращают ближайшее действие разведки и затем удаляются с поля (с. 10).

Действие захватчиков. Одна из трёх малоприятных вещей, которые проделывают колонизаторы во время фазы захватчиков: разорение, строительство или разведка. Бывает вызвано картами на поле захватчиков (обычное действие) или эффектами противника, события, страха, способности и т. д. (дополнительное действие) (с. 14).

Дополнительное действие. Действие захватчиков, вызванное эффектами противника, события, страха, способности, сценария или чего-то иного, кроме карты захватчиков, лежащей в одной из трёх областей действий на поле захватчиков (с. 15).

Звери (жетон). Опасные животные. Периодически наносят вред захватчикам (с. 10).

Обычное действие. Вызвано нахождением карт захватчиков в обычных областях действий захватчиков (строительство, разорение, разведка). К обычным не относятся дополнительные действия, вызванные эффектами противника, события, способности и т. д. (с. 15).

Островное событие. Эффект карты события, связанный со зверьми, болезнями, дебрями или раздорами (с. 8).

При помощи (стихии). Стоимость выбора на карте события уменьшается на 1 энергию за каждую имеющуюся у вас указанную стихию, на 2 энергии за каждую сброшенную с руки карту способности, на которой изображена указанная стихия, и на 4 энергии за каждую забытую карту способности (с руки, из сброса, из числа разыгранных), на которой изображена указанная стихия (с. 9).

Раздор (жетон). Внутренние волнения. В отличие от других жетонов, подкладывается под определённого захватчика (в выбранном регионе). Когда захватчик с жетоном раздора должен нанести урон региону и/или даханам, этот урон блокируется, а жетон удаляется (с. 11).

Событие с выбором. Событие, предлагающее духам выбор развития ситуации. Применяется первый вариант выбора, если духи не могут договориться, что именно выбрать (с. 9).

Событие. Непредвиденная ситуация, которая случается в каждой фазе захватчиков. Эффекты событий применяются перед эффектами полученных карт страха (с. 8).

Этап завоевания. Текущий этап указан на рубашке верхней карты колоды захватчиков (I, II или III). Если вы играете против Бранденбурга-Пруссии уровня 2 или выше и наверху колоды лежит «ранняя» карта этапа III, считайте, что сейчас этап II (с. 8).

СОЗДАТЕЛИ ДОПОЛНЕНИЯ

Разработчик: Эрик Ройс

Развитие игры: Тед Вессенс

Главный редактор: Кристофер Бэдделл

Креативный директор: Адам Реботтаро

Руководящий художественный директор:

Дженнифер Клоссон

Графический дизайн: Сэрей Хендерсон,

Даррелл Лаудер

Иллюстрация на коробке: Джошуа Райт,

Нолан Н. Нэссер

Скульптор: Хорхе Рамос

Редакторы: Брайан Блэнкстейн, Дилан Тёрстон,

Тед Вессенс

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ

Дэниел Р. Абрахам, Вивиан Абрахам, Джоэл Эр-наутс, Энди Эрнсон, Берни Бэгин, Бен Барден, Рик Бакстер, Джеффри Бенедикт, Марк Бигни, Брайан Блэнкстейн, Майк Спифф Бут, Крис Бёртон, Гален Гаррик Браунсмит, Трей Чэмберс, Даниэлла Чёрч, Крис Кислик, Джастин дю Кёр, Джесси Кокс, Кристофер Дейд, Натан Дилдей, Натан Энгерт, Кэтрин Голденоук, Джереми Готтсман, Шошана Гардин, Брайан Грэм, Люк Хагерлинг, Бетси Хелмс, Дэвид Хелмс, Тим Хог, Доннер Холтен, Прескотт Дженнер, Пол Кэлмар, Роберт Кэмпхаус II, Дейв Кэпелл, Кэтрин Кан, Энди Латто, Чарльз Лейсерсон-мл., Брайан У. Ленц, Расс Лазетски, Эндрю Менард, Хун Нгуен, Леанна Опаскар, Марк Опаскар, Алекс Пог, Даниэлла Риз, Кёртис Рубенс, Анна Робертс, дядя Дон Росс, Ариэль Сегалл, Кэмерон Т. Сейцман, Рэнди Смит, Кевин Спэк, Брок Стаффорд, Рик Стефанич, Дэвид А. Стерн III, Тайлер Стюарт, Билл Сталл, Дилан Тёрстон, Джаред Тинни, Brent Юр, Кэролин Ванеселтин, Ребекка Вессенс, Тед Вессенс, Пол Уотсон, Катарина Уимси, Самир Яламанти и бесчисленное количество людей, поделившихся своим мнением на конвентах. Большое спасибо вам всем!

ХУДОЖНИКИ

Джейсон Бенке, Лоик Беллье, Кэт Бёрмелин, Кэри Корин, Лукас Дарем, Роки Хаммер, Сидни Крюгер, Нолан Н. Нэссер, Хорхе Рамос, Моро Роджерс, Грэм Стермберг, Шейн Тайри, Джошуа Райт

Used under license by Greater Than Games, LLC. © 2020 by Hobby World. All Rights reserved.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчики: Александр Петрунин,

Валентин Матюша

Дополнительная вычитка: Анастасия Егорова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

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. © 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



ВЫПУЩЕНО ПРИ ПОДДЕРЖКЕ CROWDREPUBLIC

Куратор игровых проектов

CrowdRepublic:

Алексей Бабайцев

crowdpublic.ru



ЖЕТОНЫ



ЗВЕРИ: нападают на захватчиков и порождают страх по указанию карт способностей и событий.







БОЛЕЗНИ: предотвращают ближайшее строительство и затем удаляются с поля.



ДЕБРИ: предотвращают ближайшую разведку и затем удаляются с поля.



РАЗДОРЫ: блокируют урон от отдельных захватчиков, наносимый региону и/или даханам, а затем удаляются с поля.

При подготовке к игре выложите 1  и 1  на каждое поле острова:  — в регион с наименьшим номером и без напечатанных символов подготовки, а  — в регион № 2 (с городом).

НОВЫЙ ПОРЯДОК ХОДА

(В каждой фазе все играют одновременно.)

Фаза духов:

- рост;
- получение энергии;
- розыгрыш и оплата карт способностей.

Фаза быстрых способностей

(с планшетов и карт)

Фаза захватчиков:

- эффект осквернённого острова;
- событие;
- эффекты страха;
- разорение (включая раздоры);
- строительство (включая болезни);
- разведка (включая дебри);
- сдвиньте карты захватчиков.

Фаза медленных способностей

(с планшетов и карт)

Течение времени:

- разыгранные карты способностей переносятся в личные стопки сброса;
- стихии теряются, восстанавливается стойкость.

«ПРИ ПОМОЩИ»

Если в составе стоимости указано «при помощи определённой стихии», это означает, что духи:

- могут забыть 1 или несколько карт способностей (с руки, из сброса, из числа разыгранных) с этой стихией, чтобы зачесть в требуемую стоимость +4 энергии за каждую забытую таким образом карту;
- могут сбросить с руки 1 или несколько карт способностей с этой стихией, чтобы зачесть в требуемую стоимость +2 энергии за каждую сброшенную таким образом карту;
- зачитывают в требуемую стоимость +1 энергию за каждую имеющуюся у них указанную стихию (на разыгранных картах, шкалах присутствия и др.).

Одну карту способности можно использовать лишь в качестве одной из этих 3 возможностей (к примеру, карту нельзя и сбросить, и забыть).

ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ ПО ПРАВИЛАМ? МЫ С РАДОСТЬЮ ВАМ ПОМОЖЕМ!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.