

 ЖЮЛЬЕН ПРОТЬЕР

 СЕБАСТЬЯН КЕВО

ПРЕДВИДЕНИЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Система двойного выбора

Чтобы победить в игре «Предвидение», вам необходимо ясно видеть будущее. Для этого нужно хорошо понимать новую карточную механику – систему двойного выбора. Здесь рассказано, как она действует в целом. О том, как она действует применительно к этой игре, рассказано на с. 10.

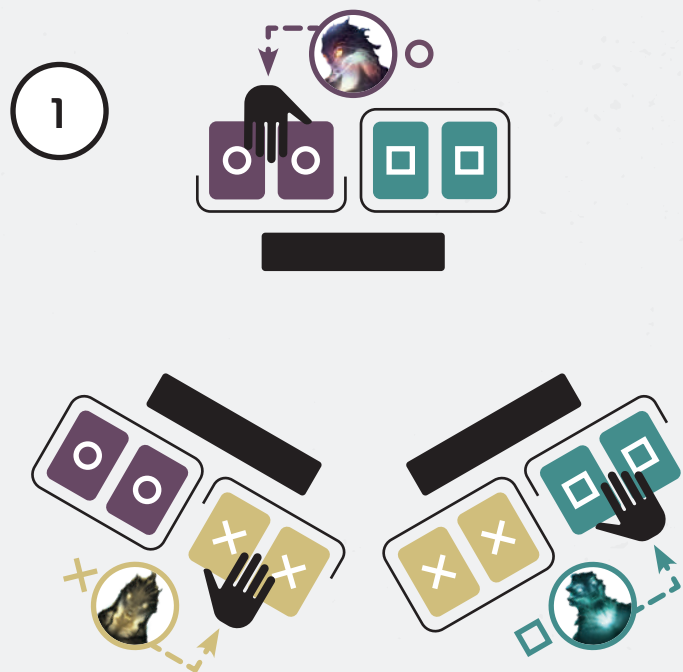
- 1 В каждом раунде вы играете с 4 картами: 2 картами на руке (картами, которые вы взяли из колоды) и 2 картами, лежащими **лицевой стороной вверх** в вашей зоне решений (их вам в прошлом раунде передал сосед слева).
- 2 Вы выбираете 2 карты:
 - 1 из 4 карт **для себя**. Положите её **лицевой стороной вверх** в **вашу** зону действий.
 - и
 - 1 из 2 карт, лежащих **лицевой стороной вверх** в вашей зоне решений, **для соседа слева**. Положите её **лицевой стороной вверх** в его зону действий.
- 3 Вы кладёте 2 оставшиеся карты в зону решений соседа справа **лицевой стороной вверх**. Это означает, что одна из этих карт вернётся к вам в следующем раунде.
- 4 Вы активируете карты, лежащие в вашей зоне действий: карту, которую вы выбрали для себя, и карту, которую выбрал для вас сосед справа.

После этого начинается новый раунд.



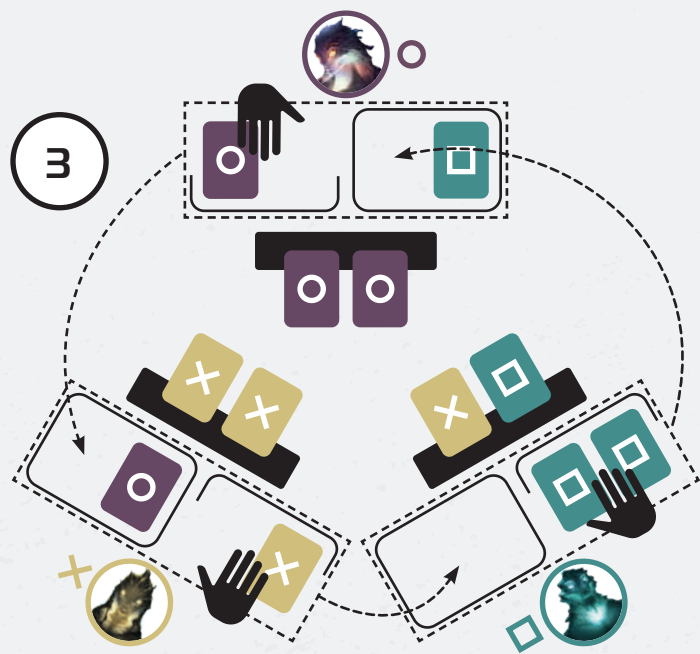
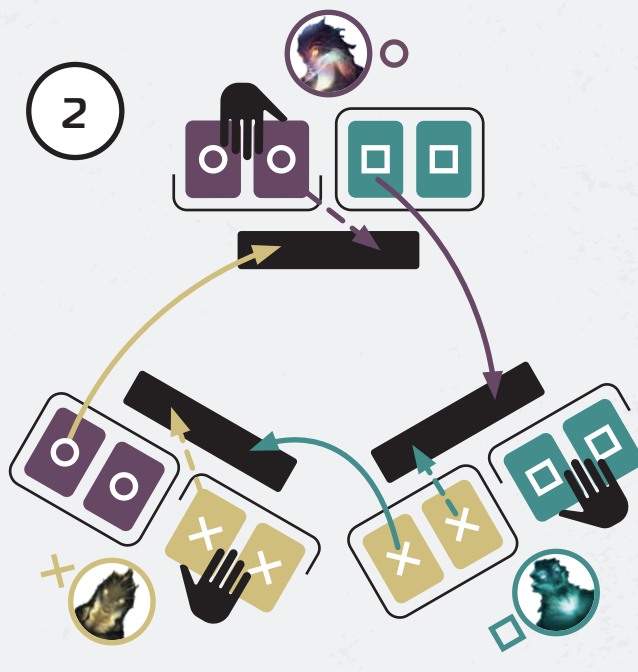
Пополните руку

Возьмите на руку 2 карты из вашей колоды.



Выберите и отдайте карты

Оставьте себе 1 из 4 карт. Отдайте 1 из 2 карт, лежащих **лицевой стороной вверх** в вашей зоне решений, соседу слева.



Отдайте оставшиеся карты

Положите 2 оставшиеся карты **лицевой стороной вверх** в зону решений соседа справа. В следующем раунде одна из них вернётся к вам.



Активируйте карты

Разыграйте карты из вашей зоны действий.

Этим утром я вновь битый час наблюдала за людьми — бесчувственными созданиями, блуждающими вдоль Великой реки, в которой мы, имуны, живём. Их судьба разрывает мне сердце. Однако есть и надежда на иную жизнь для них и для нас. Мне это точно известно, ведь я провидица и я зрела фрагменты нашего будущего. Прошлое подкосило нас, но очертания уготованного грядущего полны света, нужно лишь действовать с умом.

Глобальный катаклизм навсегда изменил облик Земли. Всего за несколько недель сгнуло 99% человечества... И по правде, тех, кто остался, нельзя назвать счастливыми. Их тела не пострадали, но всё, что делало их людьми — чувства, мнения, мысли, эмоции, — всё это исчезло, до предела замедлилось.

Вместе с тем здесь, на Великой реке, появился новый вид водорослей — имунофитовые. Они кормят наш народ, они помогли нам перебедровать катаклизм и построить новую безопасную жизнь в толще реки. Это из-за имунофитовых мы так мутировали и получили свои необычные способности.

Мы пробовали давать людям лекарства, сделанные из имунофитовых. Результат впечатлял. Те, на кого действовало лечение, вновь начинали говорить, думать и строить планы по спасению себе подобных. К несчастью, длилось это всего пару дней. Похоже, на людей воздействует что-то в окружающей среде. Тем не менее провидцы по-прежнему верили в то, что наше будущее тесно связано с будущим людей.

Недавно всё стало ясно. Мы наконец-то поняли, как будет устроено это общее будущее. Имуны будут жить бок о бок с людьми в особом месте. Другого такого нет. Это остров Летея, он расположен дальше по течению Великой реки и окружён плотными зарослями имунофитовых. Там их действие на людей никогда не ослабеет.

Вот так мы и решились отправиться на Летею. Тал Дефития, Тал Териас, Тал Картус и я, Тал Прия, — все четверо провидцев — сели на старые самоходные корабли, подобрали с берега несколько людей и вылечили их. Пришло время отправиться в плавание...

У нас лишь одна цель — спасти как можно больше людей во время путешествия. Им и имунам придётся работать сообща. Имуны будут оставаться на кораблях, чтобы лечить людей и защищать нас, а люди станут исследовать реку и берег, собирая еду и аккумуляторы для корабля. Людям также предстоит спасти себе подобных и убедать других имунов присоединиться к нам. Путешествие не будет лёгким, ведь земли, которые мы проплывём, большей частью враждебны. Мы знаем, что ниже по течению не осталось и камня на камне. Мы знаем, что нас ждут опасности и угрозы и что не всем суждено добраться до Летеи. Но мы не боимся, мы верим в силу предвидения!



Об игре

Вы провидец – имун, наделённый даром предвидения. И вы сможете видеть будущее. Ваши видения будущего – это карты экспедиций, которые вы получаете и отдаёте другим игрокам по системе двойного выбора. Вы будете брать на руку, отдавать и получать карты экспедиций. Грамотное использование этих карт определит вашу игровую стратегию.

Вы будете знать, какие типы карт возьмёте в следующих раундах, и в зависимости от этого сможете подстроить свою игру.

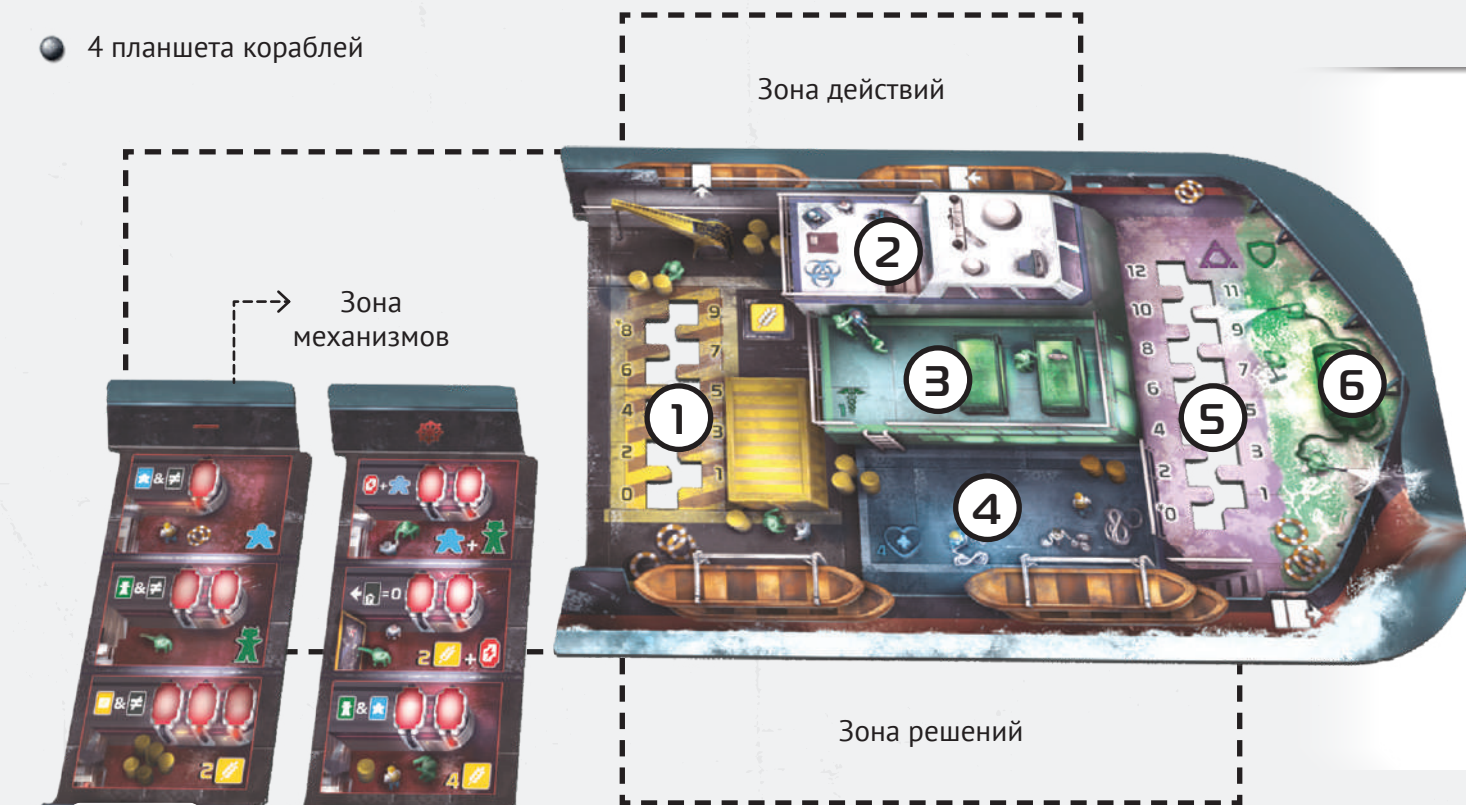
Игра длится 12 раундов, символизирующих преодоление 12 участков реки. В каждом раунде вы активируете 1 или 2 карты, эффекты которых можно объединить с эффектами включённых механизмов или дополнить одни эффекты другими. За всю игру каждый участник активирует максимум 24 карты.

Цель игры

К концу игры у вас должно оказаться больше здоровых людей, чем у соперников. Чтобы не потерять людей, которых вы принимаете на борт по мере движения корабля, вам понадобится еда, лекари (*они лечат людей*) и защитники (*они борются с возникающими угрозами*). Удачи!



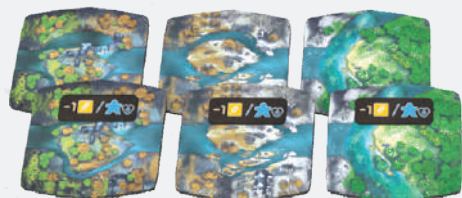
● 4 планшета кораблей



Обычная сторона
Закрытое окно

Продвинутая сторона
Открытое окно

● 3 жетона островов
(по 1 для каждого сезона)



Сезон 1

Сезон 2

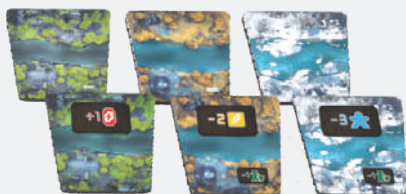
Сезон 3

● 12 планшетов отсеков

● Фишка путешествия
(перед первой партией поместите жетон в подставку)



● 12 жетонов реки
(по 4 для каждого сезона)



Сезон 1

Сезон 2

Сезон 3

● 4 фиолетовых кубика угроз



● 4 жёлтых кубика еды



● 32 жетона «10 еды»



● 48 жетонов аккумуляторов



● 50 синих фишек людей



● 40 зелёных фишек имунов



● 38 жетонов «5 людей/имунов»



Для кооперативного режима:

● 24 жетона целей
(по 8 для каждого сезона)









● 3 кооперативных жетона реки
(по 1 для каждого сезона)



Состав игры



Описание корабля

- ①  Счётчик еды
- ②  Карантин
Больные люди
- ③  Лазарет
Имуны-лекари
- ④  Каюты
Здоровые люди
- ⑤  Счётчик угроз
- ⑥  Нос корабля
Имуны-защитники

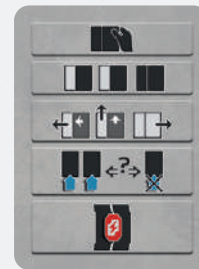
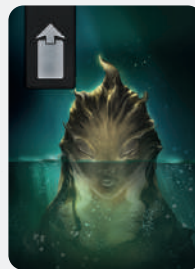
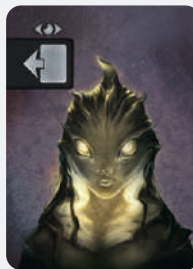
- Жетон с подсказкой (по распределению карт в сезонах)



- 112 карт – по 28 на игрока:

- 2 карты выбора («Отдать»  и «Оставить» 


- 2 памятки (см. последнюю страницу этих правил)





- 24 карты экспедиций
(10 карт сезона 1, 8 карт сезона 2 и 6 карт сезона 3)


Описание карт экспедиций

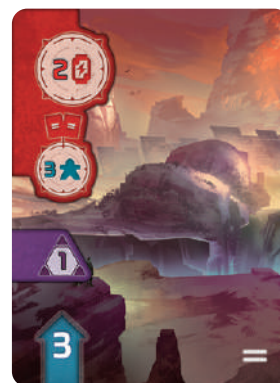
В игре 4 типа ресурсов: еда, аккумуляторы, люди и имуны. С каждым ресурсом связаны карты соответствующего типа.

Карты еды в основном жёлтые, они приносят .

Карты людей в основном синие, они приносят .

Карты аккумуляторов в основном красные, они приносят .

Карты имунов в основном зелёные, они приносят .



Сезон, в котором появляется эта карта (1, 2 или 3)

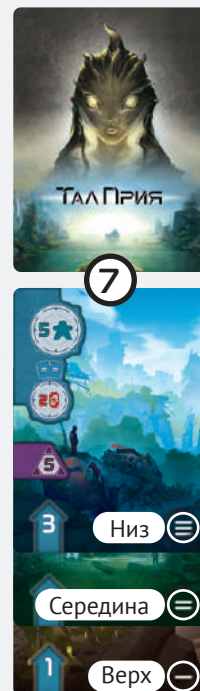
Подготовка к игре

Вы можете выбрать **обычный** или **продвинутый вариант** подготовки (*последний открывает новые стратегические возможности*). В первой партии советуем выбрать обычный вариант подготовки.

Обычная подготовка

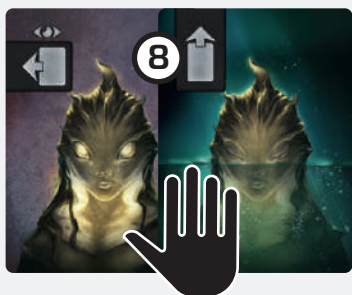
Для каждого игрока:

- 1 Возьмите планшет корабля.
- 2 Поместите 2 разных планшета отсеков в зону механизмов обычной стороной вверх.
- 3 Поместите 1 кубик еды на деление «8» на счётчике еды.
- 4 Поместите 1 фишку имуна в лазарет.
- 5 Поместите 1 кубик угроз на деление «0» на счётчике угроз.
- 6 Поместите 4 фишки людей в каюты.
- 7 Выберите провидца и возьмите его 28 карт.



- 6 Поместите 4 фишки людей в каюты.

- 7 Выберите провидца и возьмите его 28 карт. Соберите колоду из 24 карт экспедиций, отсортированных по сезонам (карты *сезона 1* вверху, карты *сезона 2* в середине и карты *сезона 3* внизу). Для этого перемешайте 6 карт *сезона 3* и положите их лицевой стороной вниз рядом с вашим кораблём. Затем перемешайте 8 карт *сезона 2* и положите их лицевой стороной вниз на карты *сезона 3*. Наконец перемешайте 10 карт *сезона 1* и положите их лицевой стороной вниз на карты *сезона 2*. У вас получится личная колода экспедиций.



- 8 Возьмите на руку 2 ваши карты выбора.
- 9 Держите поблизости 2 ваши памятки.



- 10 Возьмите 2 верхние карты из личной колоды и положите их **лицевой стороной вверх** в зону решений вашего соседа справа. К концу этого этапа в зоне решений каждого игрока будет по 2 карты, полученных от соседа слева, а на руке — 2 карты выбора.



Для всех игроков:

- 11 Соберите в середине стола реку, на ней вы будете отслеживать игровые раунды. Выложите одной цепочкой 3 из 4 жетонов реки *сезона 1* лицевой стороной вниз. Уберите оставшийся жетон в коробку, он не понадобится в текущей партии. Затем добавьте лицевой стороной вниз жетон острова *сезона 1* к концу получившейся цепочки. Сделайте то же самое для жетонов реки и островов сезонов 2 и 3, продолжая ими цепочку. К концу этого этапа у вас будет река, состоящая из 12 жетонов (4 для каждого из 3 сезонов), лежащих лицевой стороной вниз.
- 12 Поместите фишку путешествия **перед** первым жетоном реки *сезона 1*.
- 13 Разместите в середине стола все фишки и жетоны ресурсов (*еды, людей, имунов и аккумуляторов*), а также жетон с подсказкой.

Продвинутая подготовка

Следуйте всем пунктам обычной подготовки, но:

- Возьмите не 2, а 3 случайных планшета отсеков, переверните их **продвинутой стороной вверх** и выберите себе 2 из них. Уберите оставшийся планшет в коробку, он не понадобится в текущей партии. Поместите 2 выбранных планшета продвинутой стороной вверх в вашу зону механизмов.
- Вместо того чтобы положить 2 верхние карты из колоды в зону решений соседа справа, возьмите 4 верхние карты из вашей колоды, выберите 2 и положите их в зону решений соседа справа лицевой стороной вверх. Верните 2 оставшиеся карты на верх вашей колоды.



Ход игры

Игра длится 12 раундов. Каждый раунд состоит из 3 последовательных фаз. Все игроки должны завершать каждую фазу одновременно.

I. Фаза решений

Возьмите карты.

Выберите карты.

II. Фаза действий

Активируйте карты.

Используйте включённые механизмы.

III. Фаза обновления

Увеличьте уровень угроз.

Уменьшите уровень угроз.

Потеряйте людей.

Вылечите больных людей.

Переместитесь по реке.

Фаза решений

Возьмите карты

Возьмите 2 верхние карты из вашей колоды экспедиций и добавьте их на руку к 2 картам выбора.

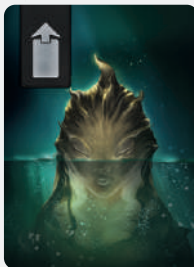
Теперь у вас 4 карты на руке и 2 карты в зоне решений (их вам отдал сосед слева).

Исключение в последнем раунде

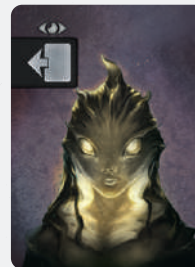
В вашей колоде экспедиций больше нет карт, и вы не можете взять новые. У вас будет лишь 2 карты выбора на руке и 2 карты в зоне решений.

Выберите карты

На этом этапе вступает в силу система двойного выбора. Вы выбираете 1 карту для себя и 1 карту для соседа слева, используя карты выбора (см. справа).



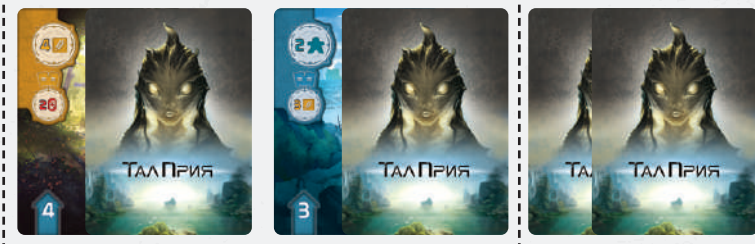
Ваша карта «**Оставить**» объединяется с картой, которую вы оставите себе.



Ваша карта «**Отдать**» объединяется с картой, которую вы отдадите соседу слева.

Этот выбор игроки делают **тайно и одновременно**. Сначала мысленно решите, что вы сделаете, а затем соберите 3 пары карт в вашей зоне решений:

- Пара, состоящая из карты «Оставить» и 1 из 4 карт экспедиций.
- Пара, состоящая из карты «Отдать» и 1 из 2 карт экспедиций, лежащих **лицевой стороной вверх** в вашей зоне решений.
- Пара, состоящая из 2 оставшихся карт экспедиций.




Выкладывайте все карты с руки лицевой стороной вниз.

Внимание! Выкладывая карту на одну из 2 карт, лежащих лицевой стороной вверх в зоне решений, кладите её так, чтобы она не закрыла информацию на левой стороне карты.


Очень важно не давать лишние подсказки соперникам. Вот почему, приняв решение, вы должны выложить сразу все карты с руки.

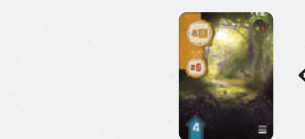
Важное замечание. Картой экспедиции, которую вы отдадите соседу слева, должна быть одна из 2 карт, лежащих лицевой стороной вверх в вашей зоне решений.

Выложив по 3 пары карт, игроки одновременно переворачивают лежащие лицевой стороной вниз карты.

Положите карту из пары с вашей картой «Отдать» в **зону действий соседа слева**, рядом с символом .

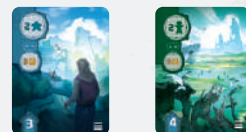


Положите карту из пары с вашей картой «Оставить» в **вашу зону действий**, рядом с символом .



К концу этой фазы у вас будут:

- 2 карты в вашей зоне действий для активации в следующей фазе.
- 2 карты в вашей зоне решений на следующий раунд.
- 2 ваши карты выбора, которые вы возвращаете на руку.



Положите 2 оставшиеся карты лицевой стороной вверх в **зону решений соседа справа**; одна из этих карт вернётся к вам в следующем раунде.

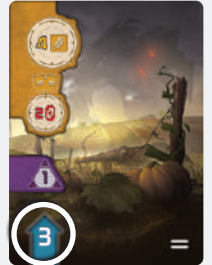
Фаза действий

В вашей зоне действий лежат 2 карты экспедиций: одну вам отдал сосед справа, а другую вы выбрали сами.

Активируйте карты



У каждой карты есть стоимость активации — определённое количество **здоровых** людей из кают. Эта стоимость указана в левом нижнем углу карты.

Люди из кают здоровы и могут отправиться в экспедиции.



Вы можете:

- Активировать обе карты, переместив столько людей из кают в карантин, сколько составляет суммарная стоимость 2 карт экспедиций.
- Активировать только одну из 2 карт. В этом случае (*вне зависимости от выбранной для активации карты*) вы не перемещаете никаких людей. Иными словами, неактивируемая карта ничего полезного вам не приносит, но ваши люди не заболевают.

Символ  в стоимости карты означает, что эта стоимость равна стоимости второй карты. Если символ  изображён на обеих картах, то стоимость активации каждой из них равна 0.



Активировав карту, получите ресурсы, указанные в первом круге в её левом верхнем углу. Если обе карты в вашей зоне действий относятся к **одному типу**, получите бонусные ресурсы из второго круга (см. врезку на следующей странице).

Вы всегда можете решить получить меньше ресурсов, чем приносит активированная карта.



В этом примере вы перемещаете 4 человек (2 + 2) из кают в карантин, чтобы получить 2 аккумулятора и 2 человек.



Если вы должны получить  ресурсов, то их количество равно стоимости активации **второй** карты из вашей зоны действий. Если её стоимость тоже , то количество получаемых ресурсов равно стоимости первой карты.

Типы карт экспедиций

В игре 4 типа карт, совпадающих с 4 типами ресурсов:



Карты имунов

Получая имуна, берите его из запаса и помещайте либо в лазарет (*он станет лекарем, лечащим больных людей*), либо на нос корабля (*он станет защитником, борющимся с угрозами*).

Если вы получаете несколько имунов, вы можете **как угодно** распределить их между лазаретом и носом корабля. Однако, разместив имуна, вы уже не сможете изменить его обязанности и переместить в другое место.

Имуны – крайне участливые существа, готовые помочь в вашей миссии.



Карты людей

Получая людей, берите их из запаса и помещайте в **карантин**.

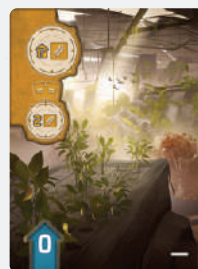
Это больные люди, которых вы находите в береговых экспедициях.



Карты аккумуляторов

Получая аккумуляторы, берите их из запаса и как угодно распределяйте между механизмами на вашем корабле. Выложив аккумулятор, вы уже не сможете его переместить.

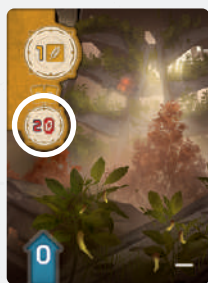
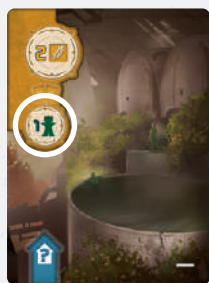
Если вы включите механизмы, они ощутимо вам помогут, поэтому это один из ваших приоритетов.



Карты еды

Получая еду, продвигайте кубик вверх по счётчику еды – на столько делений, сколько еды получили. Всякий раз, когда вы преодолеваете деление «10», возвращайте кубик на деление «0» и берите жетон «10 еды».

Здоровым людям нужно питаться, чтобы поддерживать силы в береговых экспедициях.



2 карты одного типа в вашей зоне действий

В этом случае каждая активированная карта приносит вам бонусные ресурсы в дополнение к ресурсам, указанным в первом круге.

Если вы активируете лишь одну карту, вы получаете только её ресурсы и бонус.

Однажды предвидение будущего спасло вам жизнь. Без сомнения, эта способность ещё не раз пригодится.

В этом примере вы получаете 3 еды и бонусы – 1 имуна и 2 аккумулятора.



Использование включённых механизмов

① ② ③ В каждом отсеке есть 3 механизма. Механизм считается включённым, если на нём лежит столько аккумуляторов, сколько изображено в зоне аккумуляторов этого механизма. Вы не можете использовать невключённые механизмы.

Вы можете пользоваться эффектами своих включённых механизмов 1 раз каждый раунд, если выполняете их требования.

Эффект механизмов приносит вам 1 или несколько ресурсов. Вы получаете их по тем же правилам, что и ресурсы от карт (см. с. 13).

Вы всегда можете решить получить меньше ресурсов, чем приносит включённый механизм.

Уточнение. Аккумуляторы, полученные благодаря использованию механизма, включают новые механизмы лишь со следующего раунда.



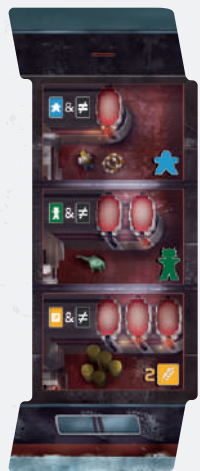
Помимо прочего, эффекты механизмов могут лечить людей ↓. Применяя такой эффект, перемещайте указанное количество людей из карантина в каюты.

На некоторых механизмах указан тип получаемых или требуемых имунов: защитников 🛡 или лекарей 🏥.

Механизмы при обычной подготовке

Обычные механизмы приносят вам ресурсы в зависимости от типа 2 карт экспедиций из вашей зоны действий. Не имеет значения, 1 или 2 карты вы активировали.

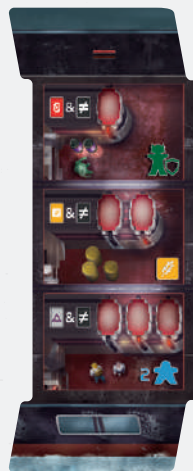
Если в вашей зоне действий:



– Карта человека и карта другого типа, получите 1 человека.

– Карта имуна и карта другого типа, получите 1 имуна.

– Карта еды и карта другого типа, получите 2 еды.



– Карта аккумулятора и карта другого типа, получите 1 имуна-защитника.

– Карта еды и карта другого типа, получите 1 еду.

– Карта с величиной угрозы и карта без величины угрозы, получите 2 людей.

Механизмы для продвинутого варианта

Продвинутые отсеки уникальны. У всех их механизмов разные требования и эффекты.

Диспансер 🏥

Отсек обнаружения 🕒

Генератор ⚙

Пункт управления 🎛

Агролаборатория 🌱

Отсек экспедиций 🗺

Автономная теплица 🌿

Отсек дезинфекции 🧼

Склад 📦

Мастерская 🛠

Камбуз 🍴

Отсек исследований 🔬


① Механизмы из 1-го ряда

Эффект механизмов применяется, если в текущем раунде ваши карты (**и только они**) принесли вам ресурсы как минимум указанного типа и/или как минимум в указанном количестве.

Вы можете воспользоваться эффектом механизмов лишь раз в раунд. Неважно, сколько ресурсов вы получили.

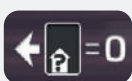
Один и тот же ресурс, полученный в текущем раунде, можно учесть для требований нескольких механизмов.

② Механизмы из 2-го ряда

←  Эффект механизмов применяется, если указанное требование выполняет карта, которую вы **отдали** соседу слева в текущем раунде.



Карта иммунитета



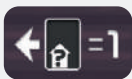
Карта со стоимостью 0



Карта со стоимостью меньше или равной 1



Карта аккумулятора



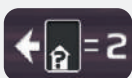
Карта со стоимостью 1



Карта со стоимостью больше или равной 3



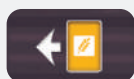
Карта человека



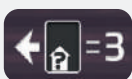
Карта со стоимостью 2



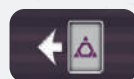
Карта со стоимостью больше или равной 4



Карта еды




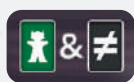
Карта со стоимостью 3



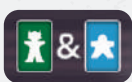
Карта с величиной угрозы

③ Механизмы из 3-го ряда

 Эффект применяется, если **2 карты экспедиций из вашей зоны действий** выполняют требование (*неважно, сколько из них вы активировали*).



Карта иммунитета и карта другого типа



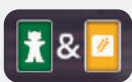
Карта иммунитета и карта человека



Суммарная стоимость 2 карт меньше или равна 3



Карта аккумулятора и карта другого типа



Карта иммунитета и карта еды



Суммарная стоимость 2 карт больше или равна 7



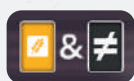
Карта человека и карта другого типа



Карта еды и карта человека



У 2 карт одинаковая стоимость



Карта еды и карта другого типа



Карта с величиной угрозы и карта без величины угрозы



У 2 карт разная стоимость

Фаза обновления

Увеличьте уровень угроз

На некоторых картах экспедиций *сезонов 2 и 3* указана величина угрозы (слева в середине).

Увеличьте свой уровень угроз, продвинув кубик вверх по счётчику угроз на количество делений, равное величине угрозы на каждой карте в вашей зоне действий, независимо от того, активировали вы её или нет. Кубик не может продвинуться выше деления «12».



Уменьшите уровень угроз

Вы можете частично или полностью уменьшить ваш уровень угроз, вернув в запас 1 или нескольких имунов-защитников. Каждый возвращённый защитник уменьшает уровень угроз на 2 деления (или на 1, если кубик занимает деление «1») на счётчике угроз.



Потеряйте людей

Если ваш уровень угроз больше 0, вы теряете количество людей (больных или здоровых, решать вам), равное уровню угроз. Если вы уже потеряли всех людей, а уровень угроз больше 0, ничего не происходит.

Примечание. Если вы не используете имунов-защитников для уменьшения уровня угроз, вы будете терять людей в конце каждого раунда.



Вылечите больных людей

Вылечите количество людей в вашем карантине, равное количеству иммуно-лекарей в лазарете, и переместите этих людей в каюты.

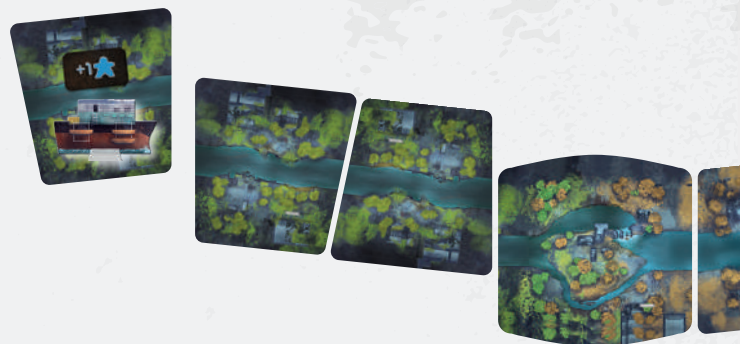
*Если у вас столько же иммуно-лекарей, сколько больных людей (или больше), вы **не можете** оставить часть этих людей в карантине.*

Если количество ваших иммуно-лекарей меньше количества больных людей, невылеченные люди остаются в карантине.

Переместитесь по реке

Переверните жетон, лежащий перед фишкой путешествия, чтобы открыть событие конца раунда. Каждый игрок применяет его эффект. Затем поместите фишку путешествия на только что перевёрнутый жетон.

В игре 2 типа событий:



События жетонов рек. Примените эффект события или верните в запас 1 имуна-защитника, чтобы проигнорировать этот эффект. В *сезоне 1* события приносят 1 или несколько ресурсов. В *сезонах 2 и 3* события лишают вас ресурсов.



События жетонов островов. Сезон длится 4 раунда, и в конце сезона вам приходится кормить ваших здоровых людей (*и только их*). Каждый **здоровый** человек потребляет 1 еду. Возможны 2 ситуации:

- У вас достаточно еды для всех здоровых людей. Уменьшите количество еды на счётчике еды на количество ваших людей в каютах. Вся непотраченная еда сохраняется, она может пригодиться вам в конце следующего сезона.
- У вас недостаточно еды для всех здоровых людей. Вы теряете всех ваших здоровых людей, которых не смогли накормить. Таким образом, ваш кубик на счётчике еды занимает деление «0».

В начале игры у вас 8 еды. Её хватит на то, чтобы 2 сезона кормить начальных 4 человек.

В конце раунда сбросьте карты из зоны действий. Вам они больше не понадобятся.

Конец игры

В конце сезона 3, накормив здоровых людей, которых спасли, сосчитайте их. Участник с наибольшим количеством **здоровых** людей побеждает в игре. В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим количеством больных людей. Если по-прежнему сохраняется ничья, претенденты делят победу.

*Мы достигли устья реки – Лететь всего в четырёх днях пути.
Те, кому удалось выжить, – наше будущее.*

Режимы игры

В «Предвидение» можно играть 3 способами.

Соревновательный режим

Вы только что изучили его правила.

Командный режим

Используется только при игре вчетвером.

Играйте по правилам соревновательного режима, объединившись в 2 команды по 2 участника. Участники команды садятся рядом друг с другом.

В конце игры участники команды подсчитывают суммарное количество своих здоровых людей. Побеждает команда с наибольшим количеством. В случае ничьей побеждает команда с наибольшим количеством больных людей.

Примечание. Поскольку вы всегда отдаёте карту соседу слева, задача одного участника команды – помочь команде, а другого – мешать команде соперников.

Кооперативный режим

Все игроки становятся одной командой и пытаются достичь целей, своих для каждого сезона. В игре 2 типа целей:

- Требующие, чтобы хотя бы у 1 игрока были указанные ресурсы.
- Требующие, чтобы у каждого игрока были указанные ресурсы.



Отличия от соревновательного режима

● При подготовке реки

Возьмите 3 кооперативных жетона реки и положите их рядом с соответствующими частями реки (сезоны 1, 2 и 3). Под каждым из них соберите стопку жетонов целей, не глядя добавив в неё число случайных жетонов соответствующего сезона, равное числу игроков. Жетоны целей должны лежать стороной с прямоугольниками (2 светлыми и 1 чёрным) вверх. Уберите оставшиеся жетоны целей в коробку, они не понадобятся в текущей партии.



Кооперативный жетон реки лежит сверху стопки

Жетоны целей лежат под ним

● Во время фазы действий

У вас есть 2 дополнительные возможности:

- Вы можете открыть жетон цели текущего сезона, переместив своих здоровых людей из кают в карантин. Чтобы открыть 1 жетон цели, вы должны переместить: 1 здорового человека в сезоне 1, 2 здоровых людей в сезоне 2 и 3 здоровых людей в сезоне 3. Открытые жетоны целей кладутся стороной с прямоугольниками (2 светлыми и 1 чёрным) вверх рядом со своей стопкой.

*Заплатить людьми за то, чтобы открыть тот или иной жетон, может **лишь 1 игрок**. Однако несколько игроков могут открыть несколько жетонов целей за 1 раунд.*

- Вы можете потратить ресурсы, показанные на жетоне цели (в чёрном прямоугольнике), открытом в этом или прошлом раунде, чтобы смягчить его эффект. Потратить можно лишь ресурсы, полученные одним игроком **во время текущего раунда**. Переверните жетон цели стороной с 1 светлым прямоугольником вверх.



Переверните жетон, чтобы смягчить его эффект

● В конце каждого сезона

Накормив здоровых людей, достаньте все оставшиеся жетоны целей из-под кооперативного жетона реки текущего сезона (если под ним ещё что-то есть). Положите их стороной с 3 прямоугольниками вверх.

Для достижения цели у вас должны иметься все ресурсы, указанные на её жетоне. Один ресурс можно учесть для достижения нескольких целей.

Если вы не достигаете 1 или нескольких целей текущего сезона, все игроки немедленно проигрывают. Если все цели достигнуты, игра продолжается; теперь вам нужно будет достичь целей следующего сезона.

В конце игры сложите количество здоровых людей каждого участника. Для победы у вас должно быть хотя бы:

- 30 здоровых людей при игре вдвоём;
- 45 здоровых людей при игре втроём;
- 60 здоровых людей при игре вчетвером.

Вы можете увеличить уровень сложности кооперативного режима.

Тяжёлый уровень: в начале игры у вас 4 еды вместо 8.

Апокалипсический уровень: в начале игры у вас 4 еды вместо 8, а в каждом сезоне на 1 жетон цели больше.

Памятка



Возьмите на руку 2 верхние карты из вашей колоды.



При помощи карт «Отдать» и «Оставить» выберите 1 карту для соседа слева и 1 карту для себя. Соберите 3 пары карт, выложив карты с руки лицевой стороной вниз. Вы должны положить карту «Отдать» на одну из 2 карт, лежащих лицевой стороной вверх в вашей зоне решений.



После того как все игроки выберут карты, переверните карты, лежащие лицевой стороной вниз, и поместите:

- 1 карту в вашу зону действий;
- 1 карту в зону действий вашего соседа слева;
- 2 карты в зону решений вашего соседа справа.



Если вы активируете 2 карты из зоны действий, заплатите стоимость обеих, переместив в карантин суммарное количество здоровых людей.

Если вы активируете лишь одну из 2 карт из зоны действий, не перемещайте людей.

Получите ресурсы активированных карт.



Примените эффекты включённых механизмов, если выполняете их требования.



Вылечите столько больных людей, сколько имунов-лекарей находится у вас в лазарете. Переместите этих людей в каюты.



Увеличьте уровень угроз на столько делений, сколько суммарно указано на 2 картах в вашей зоне действий.



Вы можете вернуть в запас 1 или нескольких имунов-защитников, чтобы уменьшить уровень угроз на 2 за каждого возвращённого имуна.



Потеряйте столько людей (*здоровых и/или больных*), сколько составляет ваш уровень угроз.



Переверните жетон, лежащий перед фишкой путешествия, примените его эффект и поместите на него фишку путешествия.

Создатели Игры

Автор: Жюльен Протьер
Художник: Себастьян Кево
Разработчик: Седрик Лефевр

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Юлия Колесникова
Переводчик: Александр Петрунин
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайнеры-верстальщики: Дмитрий Ворон, Ксения Таргулян
Корректор: Ольга Португалова

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.
© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru



Играть интересно

Ludonaute
www.ludonaute.fr
Copyright 2023 Ludonaute
All rights reserved

