

Эверделл
Туманный лес

ПРАВИЛА ИГРЫ

О ДОПОЛНЕНИИ

За извилистыми ветвями в глубине Туманного леса скрывается множество тайн. Испокон веков монахи Туманного леса ведут записи легенд, рассказывающих как о героях прошлого, так и о героях настоящего, включая истории об основателе Эверделла, Коррине Эвертейле, и других легендарных исторических личностях Изумрудной долины. Наставляя и ведя свой народ в лучшее будущее, мудрые монахи готовы предоставлять свои знания и мудрость жителям долины в любое время года.

Однако в самых тёмных глубинах Туманного леса затаилась и терпеливо ждёт своего часа новая, зловещая и коварная угроза... Сможет ли Изумрудная долина избежать попадания в сети паучихи и её неисчислимого выводака?

Дополнение «Туманный лес» вводит в игру сразу несколько модулей-расширений, которые можно использовать как вместе с базовым набором «Эверделл», так и в комбинации с любыми другими выпущенными дополнениями. Кроме того, «Туманный лес» предлагает вам опробовать новый продвинутый режим игры для одного или двух игроков под названием «Королева наук».

СОСТАВ ИГРЫ



20 карт действий



5 карт подсчёта
очков Вивьен



23 карты существ
и сооружений



8 карт настроения
для режима
«Настроение Вивьен»



13 карт планов
для одиночного режима
«Планы Вивьен»



33 карты заговоров
для одиночного режима
«Заговор Вивьен»



Жетоны паутины



12-гранный кубик



2-сторонние жетоны сезонов



Бабочки



Свинки



Ласки



Пауки



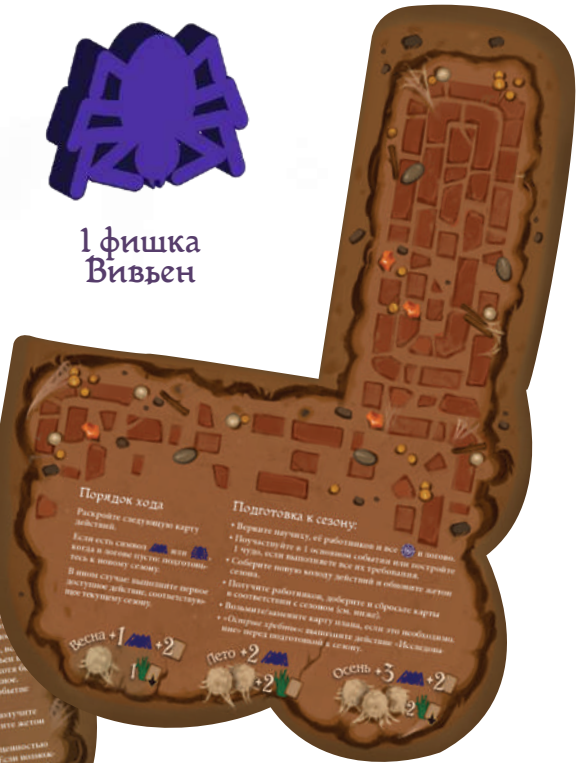
4 фишки послов-лягушек и 4 фишки зайцев-исследователей
(ДЛЯ ДОПОЛНЕНИЙ «ЖЕМЧУЖНЫЙ РУЧЕЙ» И «ОСТРЫЕ ХРЕБТЫ»)



26 фишек работников с 4 картами способностей игроков,



1 фишка Вивьен



2 планшета Вивьен/игроков

Модули

Дополнение «Туманный лес» состоит из нескольких модулей, которые можно использовать вместе с базовой игрой или любым из дополнений. Перед началом партии решите сообща, какие модули этого дополнения вы хотите использовать. Описание каждого модуля, а также подготовка к игре и правила описаны ниже.


ЧЕРЕЗ СЕЗОНЫ

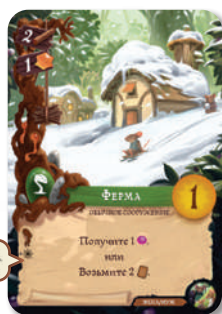
За долгие годы кропотливого труда местные фермеры научились адаптироваться к любым сложностям, возникающим из-за неотвратимой смены времён года. Этот модуль позволит вам использовать плоды их изобретательности и в своём городе!

Замените 8 карт «Ферма» из базовой игры на 8 новых уникальных карт «Ферма» из этого модуля (они отмечены особым символом ). Все эти карты обладают разной стоимостью розыгрыша, а также уникальными свойствами, большинство из которых будут предлагать вам на выбор сразу два возможных варианта своего применения. Применяя свойство такой фермы, вы можете выбрать только один из указанных на ней эффектов.

КОРРИН ЭВЕРТЕЙЛ


Коррин Эвертейл, легендарный основатель Эверделла, встретил на своём пути множество опасностей и испытаний, прежде чем открыть миру чудеса Изумрудной долины. Предлагаем вам прожить легенду о нём от первого лица!

Карты «Коррина Эвертейла» отмечены символом . Во время подго-



НОВЫЕ ЛЕГЕНДЫ

Легендарные карты — это единственные в своём роде существа и сооружения. Они обладают мощными свойствами, поэтому рекомендуем ознакомиться с базовой игрой, прежде чем добавлять в свою партию «Новые легенды».

Легендарные карты из дополнения «Туманный лес» можно включать в игру как отдельно, так и вместе с выпущенным ранее модулем под названием «Легенды» из набора «Золото долины». Все легендарные карты отмечены символом .



Подготовка

Разделите колоду легендарных карт на существ и сооружения, перемешайте их по отдельности и раздайте каждому игроку 1 случайное легендарное существо и 1 случайное легендарное сооружение.

Игроки держат эти карты в тайне, но они не считаются картами на руке и не подпадают под ограничение на 8 карт (их даже можно положить отдельно).

Остальные легендарные карты уберите в коробку, не глядя на их лицевые стороны.

Особенности

Легендарные карты играют по обычным правилам, но с некоторыми отличиями.

- Вы можете сыграть легендарную карту одним из двух способов: либо заплатив её стоимость в ресурсах, либо бесплатно — сбросив из вашего города карту, указанную на **красной ленте** слева. После этого вы уже **не сможете сыграть** указанную на ленте карту в свой город.

Если вы сбросили карту, на которой лежал жетон закрытой двери или находилась фишка работника, переложите этот жетон/фишку на легендарную карту.

Нельзя сыграть легендарную карту первым способом (заплатив её стоимость в ресурсах), если в вашем городе есть карта, название которой указано на красной ленте этой легендарной карты.

- Для участия в событии или для бесплатного розыгрыша существ легендарная карта считается картой, указанной на красной ленте.
- При подсчёте уникальных или обычных существ/сооружений в конце игры легендарная карта не считается ни обычной, ни уникальной.

ЗАМЕНЯЕТ КАРТУ «БАРД»

ОТКРЫВАЕТ В ВАШЕМ ГОРОДЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ ЯЧЕЙКУ.

ЗАМЕНЯЕТ КАРТУ «КЛАДБИЩЕ».

Можете сбросить «Кладбище» из вашего города, чтобы бесплатно сыграть в него «Гробницы вечного пламени». После этого вы больше не сможете разыграть в свой город карту «Кладбище». Аналогичным образом, вы можете сбросить карту «Бард», чтобы разыграть карту «Иор Златокрыл».

- Каждая легендарная карта открывает дополнительную ячейку в вашем городе. Сама легендарная карта всё ещё занимает ячейку в вашем городе. Вы можете разыграть легендарную карту, даже если все ячейки вашего города уже заняты (она займёт открытую ей же самой дополнительную ячейку).
- Легендарные карты не могут быть сброшены из города ни при каких условиях.
- Свойства легендарных карт нельзя скопировать ни одним из доступных в игре способов.
- Карта «Вечное древо» не позволяет бесплатно сыграть легендарную карту.

Одиночная игра (Ругворт): каждый раз, когда вы играете легендарную карту, Ругворт получает 3 жетона ПО, а затем получает возможность сыграть сразу 2 карты (вместо 1).

НОВЫЕ СПОСОБНОСТИ ИГРОКОВ



Этот модуль появляется в дополнении «Фестиваль» и вводит уникальные способности для каждого типа существ. Замешайте новые карты с остальными картами способностей во время подготовки к игре. Затем

раздайте каждому игроку 2 случайные карты способностей, из которых нужно будет выбрать одну. Если у вас есть только карты способностей из этого дополнения, раздайте всем игрокам по 1 карте в случайном порядке. Все не выбранные игроками карты способностей уберите в коробку. При игре с модулем «Способности игроков» действуют следующие дополнительные правила:

- никто не получает нового работника при подготовке к весне;
- способности игроков не применяются вместе со способностями крупных существ из дополнения «Острые хребты»;
- способности не являются свойствами-скидками, поэтому вы можете сочетать их с любыми свойствами-скидками.

КОРОЛЕВА ПАУКОВ

В Эверделл вторглась новая злодейка! Паучиха Вивьен плетёт свои сети, чтобы превратить вашу жизнь в шёлковый кошмар. Модуль «Королева пауков» рассчитан на 1-2 игроков, при этом сама паучиха становится дополнительным автоматическим игроком в партии.

БАЗОВАЯ ПОДГОТОВКА ВИВЬЕН

Если вы противостоите Вивьен в одиночку, выполните подготовку партии на двоих по базовым правилам игры «Эверделл» (т.е. разместите на опушках 3 карты леса).

Если же вы противостоите ей вдвоём, подготовьте партию на троих.

Во время подготовки уберите из игры карту особого события «Эверделльские игры». Каждый игрок-человек берёт 5 карт из колоды существ и сооружений.

- 1 Разместите оба планшета паучихи (они олицетворяют её логово) рядом с одной из свободных сторон игрового поля.
- 2 Выдайте Вивьен 8-гранный кубик из базовой игры «Эверделл». Если играете в одиночку, возьмите верхнюю карту основной колоды и положите её взакрытую рядом с логовом паучихи. Она станет первой картой на её руке. Если в партии участвуют 2 игрока-человека, паучиха начинает с 2 картами на руке вместо 1.
- 3 Выберите уровень сложности (от 0 до 4, где 4 — самый сложный) и положите соответствующую ему карту подсчёта очков рядом с планшетом паучихи. Уровень сложности влияет на то, сколько ПО получает паучиха во время игры и сколько дополнительных ПО она получит в конце партии.



Зима



Весна



Лето



Осень

ПЕРВЫЙ СИМВОЛ СЕЗОНА СООТВЕТСТВУЕТ ЗИМЕ, ЗНАЧИТ, ЭТА КАРТА ДЕЙСТВИЯ ЯВЛЯЕТСЯ «ЗИМНЕЙ».


- 4 Первый сезон, в котором Паучиха получает возможность использовать ту или иную карту своих действий соответствует символу в левом верхнем углу (отсчитывайте символы сверху-вниз и слева-направо).



Подготовка Вивьен с дополнительными модулями

Если вы решите включить в игру описанные ниже модули, рекомендуем не использовать вместе с ними карты и материалы из других дополнений.

После подготовки Вивьен по обычным правилам, выберите, какой (или какие) из дополнительных режимов вы хотите добавить в игру.

Положите на планшет паучихи жетоны паутины  (они понадобятся ей во время игры).

Настроение Вивьен: выберите 1 карту настроения и положите её рядом с логовом паучихи. Остальные карты настроения уберите в коробку.

Заговор Вивьен: перемешайте карты заговоров и положите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с логовом паучихи.

Планы Вивьен: выберите 1 карту планов и положите её рядом с логовом паучихи. Остальные карты планов уберите в коробку.

Примечание: модули «Заговоры» и «Планы» доступны только для одиночной игры и могут быть включены в неё только по отдельности друг от друга.




Подготовка Вивьен с другими дополнениями

«Королеву пауков» можно легко совмещать с большинством других дополнений и модулей (кроме модуля одиночной игры против Ругворта). Подготовка к игре происходит по обычным правилам (см. стр. 6), кроме перечисленных ниже изменений.

СПОСОБНОСТИ ИГРОКОВ

Не включайте в игру карту способности «Пауки». Вивьен не может использовать карты способностей.

ЖЕМЧУЖНЫЙ РУЧЕЙ

Во время сортировки карт действий паучихи по сезонам, добавьте к ним 2 карты с символом  по обычным правилам.

Замените весеннюю фишку работника пауков послонлягушкой соответствующего цвета.



ОСТРЫЕ ХРЕБТЫ

Перед замешиванием карт открытий уберите из стопки вершин карту «Долина гроз».

ФЕСТИВАЛЬ

Особые события: добавьте в игру 2 особых события из дополнения «Фестиваль» и 2 особых события из базовой игры «Эверделл» (1 особое событие из «Фестиваля» разместите в начале ряда событий, а другое — в его конце).

Рынок: в начале игры разместите жетоны рынка в ряд в случайном порядке с той стороны рынка, где написано «Обменяй».

Фестиваль цветов: разместите фестиваль на игровом поле между основными событиями из базовой игры.



ЛЕСНОЙ ЭКСПРЕСС

Выдайте Вивьен 12-гранный кубик вместо 8-гранного. При этом она не получает золотые жетоны закрытых дверей, жетон билета и жетон запасов.

Используйте в партии только карты особых событий из дополнений «Лесной экспресс» и/или «Фестиваль».



Ход игры с королевой пауков

Партии с использованием этого модуля проходят по обычным правилам со следующими изменениями:

- Вивьен всегда начинает игру первой. В одиночной игре вы будете ходить с ней поочерёдно.
- Рука паучихи представляет собой стопку карт, лежащих лицевой стороной вниз. У Вивьен нет предела руки. Каждый раз, когда она берёт карту на руку, перемешивайте карты в этой стопке.
- Вивьен не получает и не теряет ресурсы, карты или ПО, когда её работники посещают связанные с этим локации (но занимают эти локации). Паучиха разыгрывает все карты бесплатно.
- Если вы должны передать Вивьен какие-либо ресурсы, верните их в общий запас, возьмите из колоды такое же число карт и замешайте их на руку паучихи. Не выдавайте ей жетоны ПО за карты, полученные таким способом.
- Каждый раз, когда вы получаете указание передать Вивьен какие-либо карты, добавляйте их в стопку, играющую роль её руки. Также паучиха получает 1 жетон ПО с номиналом 1 за каждую карту, которую вы ей отдаёте.



СЫГРАВ КАРТУ «ПОЧТА» ВЫ ДОЛЖНЫ ОТДАТЬ СВОЕМУ СОПЕРНИКУ 2 КАРТЫ. В ДАННОМ СЛУЧАЕ ПАУЧИХА НЕ ТОЛЬКО ПОЛУЧИТ ОТ ВАС 2 КАРТЫ, НО И ВОЗЬМЁТ 2 ЖЕТОНА ПО ИЗ ОБЩЕГО ЗАПАСА.

- Вивьен полностью игнорирует любой текст на картах локаций, которые посещают её работники, и карт, которые она разыгрывает в свой город. Таким образом она может разыгрывать в свой город одинаковые уникальные карты и не применяет никакие свойства разыгрываемых ей карт. Единственное исключение — карта «Шут». Вивьен всегда играет «Шута» в ваш город, если в нём есть свободные ячейки и, если в вашем городе нет другого «Шута». Во втором случае она сбрасывает карту «Шута» в качестве своего действия.
- В игре с 2 игроками-людьми, когда паучиха должна выбрать целью 1 из своих соперников, используйте для выбора символы разрешения спорных ситуаций (см. «Разрешение спорных ситуаций»). Символ «по часовой стрелке» указывает, что целью становится игрок слева от неё, а символ «против часовой стрелки» — справа от неё.
- Действия Вивьен диктует её особая колода с картами действий, каждая из которых привязана к определённому сезону. Вместе с их сменой, будет меняться и поведение паучихи. Вивьен так же, как и вы, начинает игру зимой.
- Партия завершается, когда все игроки-люди спасовали, а паучиха подготовилась к сезону в конце осени.



ПЛАНШЕТЫ ВИВЬЕН

На одном планшете паучихи есть специальная ячейка для фишек Вивьен и её работников, жетонов паутины, а также перечислены возможные действия паучихи и порядок её ходов. К тому же, на втором её планшете изображено её логово, где Вивьен будет хранить жетоны ПО все события, в которых она приняла участие, и карты, которые будут считаться её достижениями.

Ячейка с доступными жетонами паутины и фишками работников

Памятка с описанием действий и результатов посещения локаций

Логово

Памятка для игроков

Действия Вивьен

- Возьмите карту из колоды и замените её на руку паучихи
- Сбросьте верхнюю карту с руки паучихи
- Сыграйте верхнюю карту с руки паучихи
- Получите жетоны победы, если согласно выбранному уровню сложности
- Получите жетон ПО
- Сыграйте любую карту с колоды
- Сыграйте любую карту с колоды, поместите в текущую ячейку фишку Вивьен
- Разместите работника-паука в указанной локации
- Разместите тельце-паучку на карте указанной локации (Желудучий ручей)
- После действия обновите карту турсиста (с/б/основ. жетонесс)

Действия работников

На любой карте с « без » в городе любого игрока

На первое основное событие, все требования которого Вивьен выполняет, или выводит хотя бы 2 из них, и т.п. любое доступное.

На первое особое событие, все требования которого Вивьен выполняет, или выводит хотя бы 1 из них, и т.п. любое доступное.

Случайные: 1 особое событие за сезон.

В указанную локацию получите указанные 1 переместите жетон рыбка, если 5.

На чужом наибольшей ценностью из доступных паучих. Если возможно, Вивьен получает 1 украшение.

В указанной локации или следующей локации того же типа, если первая занята.

Порядок хода

Раскройте следующую карту действий.

Если есть синий жетон или жетон в новом городе подотнитесь к новому сезону.

В ином случае выполните первое доступное действие, соответствующее текущему сезону.

Подготовка к сезону:

- Возьмите паучиху, её работников и все жетоны в память.
- Участвуйте в 1 основном событии или постройте 1 чудо, если выполняете все их требования.
- Соберите новую колоду действий и обновите жетон сезона.
- Получите работников, доберитесь и сбросьте карты в соответствии с сезоном (см. ниже).
- Возьмите/замените карту плава, если это необходимо.
- «Ослепшие арбузы» выполняете действие «Исследования» перед подготовкой к сезону.

Весна +1 жетон паутины +2 жетон рыбки
Лето +2 жетон паутины +2 жетон рыбки
Осень +3 жетон паутины +2 жетон рыбки

Награды Вивьен за «Подготовку к сезону»



ХОД ВИВЬЕН

1. Раскройте верхнюю карту колоды действий.
2. Вивьен выполняет то указанное на карте действие, соответствующее своему текущему сезону.



- Вивьен всегда выполняет первое указанное на карте действие, соответствующее текущему сезону (слева от разделительной черты), если это возможно.
- Если Вивьен не может выполнить это действие, она выполняет второе указанное на карте действие, соответствующее своему текущему сезону (справа от разделительной черты), если это возможно.
- Если Вивьен не может выполнить ни первое, ни второе действие, она выполняет базовое действия, указанное в нижней части карты, настолько, насколько это возможно. К примеру, выполняя базовое действия карты, приведённой выше, паучиха размещает 1 работника (если это возможно) в локации «Рынок» или «Убежище» и получает жетоны ПО.



Если какая-либо локация уже занята, паучиха всё равно может размещать там своих работников при определённых условиях (см. «Размещение работников-пауков»).

3. Если фишка Вивьен уже размещена на поляне, а в её логове не осталось фишек работников-пауков, когда она берёт карту с  или , паучиха должна подготовиться к сезону.


Вивьен не может совершить действие, если:


- Она должна сыграть в свой город карту, но все 15 ячеек в нём уже заняты.*
- Она должна сбросить карту, но у неё на руке их не осталось.**
- Она должна разместить работника, но у неё уже нет доступных фишек-работников или все доступные локации указанного типа заняты (см. стр. 13).
- Она должна разместить работника на одном из особых событий, когда уже поучаствовала в другом особом событии в текущем сезоне.
- Она должна построить чудо или разыграть украшение, но не может сделать ни то, ни другое («Жемчужный ручей»).


**Даже если все ячейки в городе Вивьен уже заняты, когда она появляется на поляне, всё равно разместите на поляне её фишку, но вместо розыгрыша карты с поляны, сбросьте нужную карту.*


***Вивьен может выполнять действие  и , даже если у неё нет карт для сброса.*

ДЕЙСТВИЯ ВИВЬЕН


 **Взять 1 карту:** паучиха берёт 1 карту из основной колоды и замешивает её себе на руку.


 **Сбросить 1 карту:** паучиха сбрасывает верхнюю карту с руки и получает 1 жетон ПО.

 **Сыграть 1 карту с руки:** паучиха разыгрывает в свой город верхнюю карту с руки.

 **Сыграть 1 карту с поляны:** бросьте восьмигранный кубик. Выпавшее число определяет номер карты, которую Вивьен должна сыграть в свой город. Карты на поляне пронумерованы в следующем порядке: левая верхняя — первая, справа от неё по горизонтали — вторая и так далее. После того как Вивьен сыграла нужную карту с поляны, положите новую карту из колоды ей на замену.


Примечание: если выпавшее число указывает на ячейку поляны, в которой размещена фишка паучихи, она разыгрывает в свой город верхнюю карту из основной колоды.

 **Сыграть 1 карту с поляны и взять 1 карту:** чтобы выбрать карту с поляны, бросьте 8-гранный кубик. После того как Вивьен сыграла карту, выложите новую карту из колоды на замену. Затем паучиха берёт 1 карту из основной колоды и замешивает её себе на руку.


 **Сыграть 1 карту с поляны и сбросить 1 карту:** чтобы выбрать карту с поляны, бросьте 8-гранный кубик. После того как Вивьен сыграла эту карту, выложите новую карту из колоды на замену. Затем паучиха сбрасывает верхнюю карту с руки и получает 1 жетон ПО.



• Если выпавшее число указывает на ячейку поляны, на которой находится фишка паучихи, она разыгрывает в свой город верхнюю карту основной колоды.

• Если паучиха не может сбросить карту с руки, она выполняет это действие, насколько может, однако не получает жетон ПО.


 **Разместить работника:** Вивьен размещает 1 работника в указанной на карте локации (см. ниже).



Символ  означает, что каждое из указанных на ней действий (кроме базового) обязывает Вивьен разместить работника в какой-либо локации.

 и  **Разместить Вивьен:** чтобы выбрать карту с поляны, бросьте 8-гранный кубик. После того как Вивьен сыграла карту, не выкладывает новую карту из колоды на замену: вместо этого выставьте на образовавшуюся пустую ячейку. Замену этой карте вы можете выложить только после того, как Вивьен вернётся в своё логово во время подготовки к сезону. Она может выполнить это действие, даже если в её городе уже нет свободных ячеек. Просто сбросьте выбранную карту, не разыгрывая её.


Базовые действия:

 **Получить победные очки:** Вивьен всегда получает жетоны ПО, даже если не может выполнить другие части указанного базового действия. Число жетонов ПО зависит от выбранного игроками уровня сложности (от 0 до 4 жетонов ПО).


Рынок / Убежище Разместите 1 доступного работника паучихи (если такие есть) в локации «Убежище».

Если вы играете с рынком из дополнения «Фестиваль», вместо этого разместите 1 из её доступных работников в локации «Рынок» (игнорируя ограничение этой локации). Даже если у Вивьен не осталось доступных работников, выберите и переместите 1 жетон рынка в ту сторону, куда указывает символ **разрешения спорных ситуаций** (см. «Разрешение спорных ситуаций»).

 **Сбросить карту:** сбросьте верхнюю карту с руки Вивьен.

 **Взять карту:** возьмите и замешайте 1 карту из основной колоды на руку Вивьен.

РАЗМЕЩЕНИЕ РАБОТНИКОВ-ПАУКОВ


Вивьен может размещать своих работников только в одиночных локациях . Исключения составляют базовые действия, указывающие разместить работника в локации «Убежище» или «Рынок».

Если отмеченная на карте действия локация занята, разместите работника в следующей за ней по часовой или против часовой стрелки незанятой локации нужного типа, ориентируясь на символ разрешения спорных ситуаций (см. «Разрешение спорных ситуаций»).






Пример: Вивьен должна разместить 1 работника в левую нижнюю лесную локацию на поле, однако эта локация уже занята. Изображённый на карте символ разрешения спорных ситуаций указывает направление по часовой стрелке, поэтому паучиха размещает своего работника в левой верхней лесной локации.

РАЗМЕЩЕНИЕ РАБОТНИКОВ

 **Основные локации:** Вивьен размещает 1 работника в указанной основной локации.

Лесные локации: Вивьен размещает 1 работника в указанной лесной локации.

 *В этом примере Вивьен должна разместить 1 работника-паука в правой верхней лесной локации.*



 **Город Вивьен:** паучиха размещает 1 работника на любой доступной карте локации (по вашему выбору) в её городе (но только не на карте локации с символом «открыто» ). Любые закрытые ячейки на этих картах всегда считаются открытыми для Вивьен. После размещения работника на карте локации, она получает 2 жетона ПО.



Если первая ячейка этой карты локации уже занята, Вивьен всё равно может разместить работника во второй (закрытой) ячейке этой локации, даже если в её городе нет карты «Монах». После этого она получает 2 жетона ПО. Так как паучиха полностью игнорирует текст указанный на любых игровых картах, она возвращает размещённых на этой карте работников во время подготовки к сезону.



Карты открытых локаций:

Вивьен размещает работника на карте локации с символом  (по вашему выбору) в вашем городе. Вы, как и обычно, получаете за это жетоны ПО. Если в вашем городе нет таких карт, разместите её работника на карте локации с символом  в её собственном городе. В этом случае паучиха получает все связанные с этим действием жетоны ПО сама. Если вы противостоите Вивьен вдвоём, используйте символ разрешения спорных ситуаций, чтобы решить, город какого игрока она попытается посетить первым.

Основные события: разместите работника Вивьен на 1 жетоне основного события, если паучиха выполняет требования участия в нём. Если таких событий нет, она может поучаствовать в основном событии, если у неё есть хотя бы 2 требуемые для этого карты. Если у неё нет требуемых карт ни для одного из событий или есть требуемые карты для сразу нескольких событий, используйте указанный на карте действия символ разрешения спорных ситуаций, чтобы выбрать 1 из доступных жетонов основных событий (см. стр. 15) и положить его на планшет Вивьен в ячейку достижений.

Примечание: при подготовке к сезону Вивьен всегда участвует в 1 событии, если они ещё доступны.

Особые события: разместите работника Вивьен на 1 карте особого события, если паучиха выполняет требования участия в нём. Если таких событий нет, она может поучаствовать в основном событии, если у неё есть хотя бы 1 требуемые для этого карты (если вы играете с дополнением «Лесной экспресс» или «Фестиваль»). Если у неё нет требуемых карт ни для одного из событий или есть требуемые карты для сразу нескольких событий, используйте указанный на карте действия символ разрешения спорных ситуаций, чтобы выбрать 1 из доступных карт особых событий (см. стр. 15) и положить его на планшет Вивьен в ячейку достижений.


Примечание: Вивьен не может участвовать сразу в 2 особых событиях в одном сезоне.

Путешествие: Вивьен размещает работника в указанной ячейке. Если эта ячейка занята, разместите её работника в следующей свободной одиночной ячейке «Путешествия», ориентируясь на указанный на карте действия символ разрешения спорных ситуаций. Вивьен не сбрасывает карты, отправляясь в путешествие, и не может посещать общую ячейку «Путешествия» (которая приносит 2 ПО).

Рынок/Убежище: если вы играете с рынком из дополнения «Фестиваль», Вивьен размещает работника в локации «Рынок»; в ином случае, она размещает его в локации «Убежище». *Обратите внимание*, что это действие отличается от базового, и чтобы его выполнить, у паучихи должен быть хотя бы 1 доступный работник.



Победные очки: после размещения работника Вивьен получает указанное число жетонов ПО.

Когда она получает , передайте ей жетоны ПО из общего запаса, в количестве, которое зависит от выбранного уровня сложности (на уровне сложности 0 паучиха не получает жетоны ПО вообще).




РАЗРЕШЕНИЕ СПОРНЫХ СИТУАЦИЙ



Каждый раз, когда вам нужно выбрать за Вивьен между двумя одинаково подходящими вариантами действий или когда она должна разместить своего работника в уже занятой локации, обратитесь к символу разрешения спорных ситуаций.

Символ с движением по часовой стрелке  указывает вам выбирать варианты действий, следующие за недоступным по часовой стрелке. Начните с занятой локации или с левого верхнего угла необходимой вам группы действий, и двигайтесь по часовой стрелке (слева-направо, сверху-вниз) до первой доступной локации или действия, которое Вивьен может выполнить.





Пример: если Вивьен должна разместить работника в ячейке «Путешествия» (на 3 ПО), которая занята, а на её карте действия изображён символ с движением по часовой стрелке, проверьте следующие действия по часовой стрелке (в этом случае, двигаясь слева-направо, а затем сверху-вниз) и разместите её работника в следующей доступной одиночной ячейке «Путешествия» (на 4 ПО).

Символ с движением против часовой стрелки  указывает вам выбирать варианты действий, следующие за недоступным против часовой стрелки. Начните с занятой локации или правого нижнего угла необходимой вам группы действий, и двигайтесь против часовой стрелки (справа-налево, снизу-вверх) до первой доступной локации или действия, которое Вивьен может выполнить.

Пример: если Вивьен должна разместить работника в занятой основной локации , а на её карте действия изображён символ с движением против часовой стрелки, проверьте следующие действия справа-налево и разместите её работника в следующей доступной базовой локации (в этом случае в локации ).




ПОДГОТОВКА К СЕЗОНУ

Если Вивьен берёт карту действия, указывающую ей разместить на игровом поле фишку работника  или её собственную фишку паука , когда и её фишка, и все доступные ей фишки работников уже на нём размещены, паучиха должна немедленно начать подготовку к сезону.



- Верните фишку Вивьен и всех размещённых ею работников на её планшет. Не торопитесь класть новую карту из колоды в пустую ячейку поляны, которую занимала фишка паучихи. Разместите все основные и особые события, в которых Вивьен поучаствовала, в её логово.
- Если на данном этапе Вивьен полностью выполняет требования любого другого основного события, она может немедленно принять в нём участие без использования работника и так же разместить его в своём логове. Если она полностью выполняет условия сразу нескольких событий, используйте символ разрешения спорных ситуаций на активной карте действия, чтобы выбрать 1 из них.

- Если это возможно, верните все жетоны паутины  в её логово.
- Сформируйте новую колоду действий: перемешайте все сыгранные и несыгранные карты действий из текущей колоды действий вместе с картами действий следующего сезона. Положите получившуюся стопку лицевой стороной вниз.
- Переверните или замените текущий жетон сезона, чтобы он служил напоминанием о текущем сезоне для Вивьен.
- Вивьен получает новые фишки работников, а также награды, указанные рядом с названием следующего сезона. Каждый раз, когда ей нужно взять карту с поляны, бросайте 8-гранный кубик. Если выпавший результат указывает на пустую ячейку, выберите следующую карту по часовой стрелке.

- Весна: Вивьен получает 1 фишку работника. Возьмите 2 карты из основной колоды и добавьте их ей на руку. Сбросьте 1 случайную карту с поляны и заполните её пустые ячейки новыми картами из основной колоды.
- Лето: Вивьен получает 2 фишки работников. Возьмите 2 случайные карты с поляны и добавьте их ей на руку. Затем заполните пустые ячейки поляны новыми картами из основной колоды.
- Осень: Вивьен получает 3 фишки работников. Возьмите 2 карты из основной колоды и добавьте их ей на руку. Сбросьте 2 случайные карты с поляны и заполните её пустые ячейки новыми картами из основной колоды.





КОНЕЦ ИГРЫ

Когда Вивьен завершает сезон осенью и по правилам должна подготовиться к новому сезону, она завершает свою игру. Включение в игру некоторых дополнений позволяет паучихе собирать во время партии карты существ и сооружений в качестве достижений в своём логове. Разместите эти карты (если они есть) в её городе, даже если все ячейки в нём уже заняты.

Примечание: если Вивьен получила в качестве достижения карту «Шут», сбросьте эту карту. Затем паучиха в последний раз получает возможность поучаствовать в 1 основном событии, если выполняет его требования (если таких событий несколько, используйте символ разрешения противоречий на последней активной карте действия).

Если Вивьен завершает свою игру раньше, чем вы, она всё ещё может получать жетоны ПО по свойствам некоторых карт, но вы не можете отдавать ей какие-либо ресурсы или карты.

После того как все игроки-люди и Вивьен спасовали и завершили игру, подсчитайте свои ПО по обычным правилам (каждый игрок подсчитывает свои очки отдельно). Для подсчёта ПО паучихи ориентируйтесь на карту подсчёта ПО выбранного уровня сложности. Игрок побеждает лишь в том случае, если набираете больше ПО, чем паучиха. В случае ничьей всегда побеждает Вивьен.

ПОДСЧЁТ ПО ВИВЬЕН

Большая часть правил подсчёта ПО паучихи совпадает с правилами подсчёта ПО игроков.

Сложите ПО, указанные на её картах, затем посчитайте её жетоны ПО и добавьте очки за её путешествия и события.

В партии с использованием дополнений также подсчитайте победные очки за следующие компоненты и действия:

«Фестиваль»:

- Церемония награждения

«Жемчужный ручей»:

- Построенные чудеса
- 2 победных очка за каждую неиспользованную жемчужину

«Острые хребты»:

- Карты открытий
- Каждый жетон маршрута

«Лесной экспресс»:

- Карты туристов (сбросьте карты туристов с наименьшей ценностью, оставив только карты с наибольшей стоимостью в количестве, равном значению выбранного уровня сложности. Затем подсчитайте ПО за оставшиеся карты)

Выбранный вами уровень сложности также влияет на подсчёт ПО некоторых других игровых компонентов. Для некоторых карт с увеличением уровня сложности увеличивается их ценность. Число ПО, начисляемое за украшения или особые события, полностью зависит от установленного уровня сложности. Точную информацию вы найдёте на картах подсчёта ПО и в сводной таблице, приведённой ниже.

Уровень сложности	Спокойствие (уровень 0)	Волнение (уровень 1)	Беспокойство (уровень 2)	Мучение (уровень 3)	Кошмар (уровень 4)
Бонусные очки: карты со стоимостью ПО	0	1	1	1	2
Бонусные очки: «Процветания»  , легендарные карты  , карты из «Лесного экспресса»* 	0	0	1	2	3
Особые события (вместо указанного на карте значения)	3	4	5	6	6
Украшения (вместо указанного на карте значения)	3	4	5	6	7


* Бонусы не складываются дважды. Карты процветания из дополнения «Лесной экспресс» приносят ПО либо за свой тип, либо за принадлежность дополнению. Не забывайте, что Вивьен полностью игнорирует любые свойства своих карт, поэтому она получает бонусные очки за карты лишь на основе значений, указанных здесь (не подсчитывайте бонусные победные очки на основе текста свойств её карт).

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕЖИМЫ «КОРОЛЕВЫ ПАУКОВ»

В игру с «Королевой пауков» также можно включить несколько дополнительных режимов, незначительно меняющих правила.

НАСТРОЕНИЕ

Этот модуль направлен на взаимодействие с **оплетёнными** картами. Оплетёнными считаются карты, находящиеся вокруг размещённой на поле фишки Вивьен (как ортогонально, так и по диагонали, если в тексте карты не указано иное).

Используйте жетоны паутины , чтобы визуально обозначать оплетённые карты.



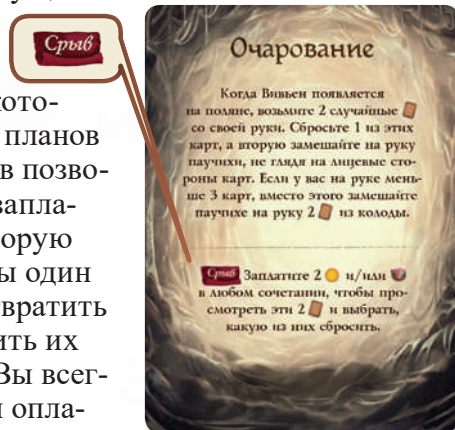
Во время подготовки к игре обратите внимание на текст выбранной вами карты индивидуальности: на ней указаны дополнительные правила, действующие в вашей партии.

Штрафы и любые другие свойства карт настроения применяются, **когда вы играете или берёте с поляны оплетённые карты** (вне зависимости от причины). Это правило касается и розыгрыша с поляны отмеченных карт существ при помощи жетонов закрытых дверей. Применяйте свойство карты настроения сразу же после того, как разыграли или взяли оплетённую карту, до применения каких-либо других игровых свойств, если это возможно.

Не применяйте свойства карт настроения, когда сбрасываете карты с поляны.

ПЛАНЫ И ЗАГОВОРЫ

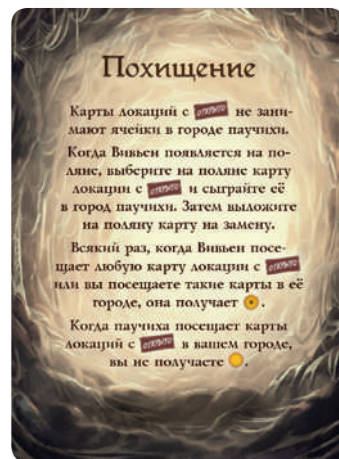
Эти режимы подходят исключительно для одиночной игры и не сочетаются друг с другом и другими дополнениями. Данные модули позволяют Вивьен менять ход игры в свою пользу. Карты планов влияют на игру постоянно, тогда как карты заговоров дают паучиче краткосрочные тактические преимущества.



Срыв: некоторые карты планов и заговоров позволяют вам заплатить некоторую цену, чтобы один раз предотвратить или ослабить их свойства. Вы всегда должны оплатить стоимость срыва до того, как разыграете какие-либо другие свойства карт.

ПЛАНЫ

Следуйте указаниям карты плана, выбранной вами во время подготовки к игре, на протяжении всей партии.



ЗАГОВОРЫ

Когда Вивьен подготавливается к сезону, возьмите случайную карту из колоды заговоров. Замените ей предыдущую активную карту заговоров (если она есть). По необходимости добавляйте на поляну или убирайте с неё жетоны паутины. Следуйте всем указаниям текущей карты заговора, пока она не будет заменена во время подготовки Вивьен к следующему сезону. Карта заговоров, взятая во время подготовки к осени, становится последней и действует до самого конца игры и подсчёта ПО.


Примечание: во время первого сезона (зимой) активной карты заговора нет.


Типы карт заговоров:


- Сезонные заговоры: действуют на протяжении всего сезона, накладывая ограничения на посещение локаций, действия, розыгрыш карт и т.д. Подобные заговоры нельзя сорвать.
- Заговоры с одноразовым эффектом: свойство таких карт применяется сразу после раскрытия. Заговоры этого типа, в отличие от предыдущего, могут быть сорваны.



ПРИМЕЧАНИЯ К ПЛАНАМ И ЗАГОВОРАМ:



На каждой карте указано, как используются .




Свойства  никак не влияют на работников-пауков, если текст текущей карты плана или заговора не указывает обратного.

Если ваш работник занял какую-либо локацию до размещения на ней , свойства этого жетона.

Запас жетонов паутины не ограничен физическими компонентами из коробки. Если жетоны закончились, можете использовать вместо них любые подходящие предметы.

Бесплатный розыгрыш карты существа (к примеру, при помощи жетона закрытой двери) считается розыгрышем карты для любых свойств карт планов и заговоров.

Если вы копируете свойство любой локацией с , свойство  на вас не действует.

Пример: раскрыта карта заговора «Лесные разбойники», все лесные локации отмечены жетоном паутины . Вивьен получает 2  всякий раз, когда работники игрока посещают эти локации. Однако же, если вы скопируете свойство лесной локации при помощи карты «Вышка», паучиха не получит этих 2 .

На некоторых картах заговоров есть символ «Срыв». Если он есть, значит, вы можете предотвратить или ослабить все (или некоторые) свойства этой карты. Например, если Вивьен раскроет карту заговора «Подражатель», а у вас на руке 5 карт, она получит сразу 10 ПО. Но вы можете сбросить любое число карт с руки, чтобы она получила меньше ПО. В данном случае, если вы сбросите с руки 4 карты, она получит всего 2 ПО за единственную оставшуюся на вашей руке карту.

СОЧЕТАНИЕ «КОРОЛЕВЫ ПАУКОВ» С ДРУГИМИ ДОПОЛНЕНИЯМИ

Модуль «Королева пауков» можно сочетать с другими дополнениями к игре «Эверделл». Следуйте всем правилам дополнений как обычно, но с перечисленными ниже изменениями.

СПОСОБНОСТИ ИГРОКОВ

Некоторые способности игроков дают большее преимущество в противостоянии с паучихой Вивьен, чем другие. Чтобы регулировать сложность партии, вы можете не придерживаться правила, не дающего получать весной дополнительного работника (облегчает партию), либо добавив модуль «Планы» и «Заговоры» (усложняет партию).

Способность крыс: Вивьен не берёт с поляны карту, отмеченную жетоном Ругворта, когда размещает свою фишку на поляне (🌱 и 🕷️). Вместо этого, перебросьте 8-гранный кубик, чтобы выбрать любую другую карту с поляны. Однако же, когда паучиха выполняет действие «Взять карту» 🌱, она берёт с поляны карту с жетоном Ругворта, если на неё укажет бросок кубика.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ КАРТЫ

При подготовке Вивьен к сезону летом и осенью, замешайте 1 случайную легендарную карту ей на руку вместе с остальными полагающимися ей картами. Легендарные карты не занимают ячейки в городе паучихи. Она может разыгрывать их в свой город, даже если все ячейки в нём уже заняты.

Вы не можете брать или разыгрывать легендарные карты, сброшенные Вивьен: уберите их обратно в коробку.

ПО за легендарные карты подсчитываются так же, как за карты процветания: базовое значение карты складывается с бонусными очками, число которых зависит от уровня сложности. Легендарные карты процве-

тания получают только 1 из применимых к ним бонусов.

Примечание: карта «Зелёный жёлудь» в городе Вивьен работает так же, как любая другая карта локации, но паучиха получает 2 жетона ПО с номиналом 1 вместо 1, когда какой-либо работник посещает эту локацию.

ЕЩЁ! ЕЩЁ!

Вивьен игнорирует свойства карт из этого дополнения, как обычно.

РУГВОРТ

Если Вивьен разыгрывает одну из карт Ругворта, **примените свойства этой карты** следующим образом:

Ругворт Поганец: Вивьен забирает из вашего города карту урожая с наибольшей ценностью (если таких несколько, вы можете выбрать сами). Она может сделать это, даже если в её городе уже нет свободных ячеек. Поместите «Ругворта Поганца» в свой город и сбросьте 2 карты с руки.

Примечание: если вы разыгрываете «Ругворта Поганца» в город паучихи, его свойство применяется как обычно. Вы воруете из её города 1 карту урожая и заставляете её сбросить 2 карты с руки. Однако в этом случае свойство «Ругворта Поганца» применяется лишь один раз за игру, а паучиха получает 1 жетон ПО с номиналом 1 за каждую сброшенную ей карту.

Ругворт Вор: перед обменом картами, если на руке Вивьен больше 8 карт, сбросьте с её руки случайные карты, пока не останется ровно 8 карт. Паучиха не получает жетоны ПО за то, что вы передаёте ей свои карты, так как вы не просто отдаёте их, а меняетесь с ней целой рукой. Если вы таким образом получаете легендарные карты, замешайте их обратно на руку Вивьен (и не берёте никаких карт на замену).

Ругворт Правитель: Вивьен не игнорирует свойство этой карты и получает указанные бонусные ПО в конце игры.

КОРРИН ЭВЕРТЕЙЛ

Вместо розыгрыша этих карт в свой город Вивьен кладёт их к себе на планшет в качестве достижений. Если вы разыгрываете карту «Воитель Коррин Эвертейл», паучиха берёт 1 карту из колоды за каждый ресурс, который вы отдаёте (верните эти ресурсы в общий запас). Кроме того, Вивьен получает 1 жетон ПО за каждую полученную от вас карту.

ЧЕРЕЗ СЕЗОНЫ

Вивьен игнорирует свойства карт из этого дополнения, как обычно.

ФЕСТИВАЛЬ

Церемония награждения: карты, которые Вивьен получает в качестве достижений во время игры, учитываются при определении победителя церемонии награждения.

В конце партии участник, собравший в своём городе больше всего карт того типа, который указан на жетоне церемонии награждения, получает дополнительные 6 ПО к обычной награде в 6 ПО за первое место. При ничьей награда не достаётся никому. Чтобы претендовать на второе место, вы или паучиха должны иметь в своём городе хотя бы половину от числа карт указанного типа в городе победителя. Если вы противостоите Вивьен вдвоём, определяйте победителей по обычным правилам «Фестиваля».


Рынок: всякий раз, когда Вивьен должна разместить работника в локации «Рынок» или «Убежище», она всегда размещает его в локации «Рынок», даже если там уже есть другой её работник. Затем она перемещает 1 жетон рынка. Если паучиха делает это по базовому действию (с нижней части карты действия), она перемещает 1 жетон рынка, даже если у неё нет доступных для размещения работников. Для выбора жетона рынка используйте символ разрешения спорных ситуаций с активной карты действия.

ЖЕМЧУЖНЫЙ РУЧЕЙ



Разместить посла-лягушку :

Вивьен размещает своего посла-лягушку в **нераскрытой подводной локации**, условия которой она выполняет в наибольшей степени. После её раскрытия, возьмите лежащую на этой карте жемчужину, а также ещё 1 жемчужину из общего запаса, и поместите их в логово Вивьен. Если все карты подводных локаций уже раскрыты, разместите её посла на карте подводной локации, условия которой она выполняет в наибольшей степени, а затем поместите 1 жемчужину в её логово. Если паучиха одинаково близка к выполнению требований сразу нескольких таких карт, выберите 1 из них, ориентируясь на символ разрешения спорных ситуаций.

Разместить работника: если последней фишкой работника Вивьен остался посол-лягушка, вместо размещения работника выполните действие . Вивьен не может подготовиться к сезону, пока не разместит своего посла на игровом поле.


Чудо и украшение: разместите 1 работника Вивьен в доступной локации чуда с наивысшей стоимостью в жемчужинах, которую может позволить себе паучиха. Заплатите за постройку этого чуда жемчужинами из её логова (Вивьен не тратит карты или ресурсы) и поместите построенное чудо в её логово в качестве достижения. Также, если это возможно, Вивьен тратит 1 жемчужину, чтобы раскрыть и поместить в своё логово в качестве достижения верхнюю карту из колоды украшений. Она может сделать это, даже если не может позволить себе постройку ни одного из доступных чудес.


Подготовка к сезону: когда Вивьен должна подготовиться к сезону в конце осени (конец игры для неё), она может построить 1 последнее чудо с наивысшей стоимостью в жемчужинах, которую может себе позволить. Заплатите за постройку этого чуда

жемчужинами из её логова и поместите построенное чудо в её логово в качестве достижения. Если паучиха не может позволить себе ни одно из доступных чудес, она не может выполнить это действие.

Подсчёт очков: оставшиеся в логове жемчужины Вивьен приносят ей в конце игры по 2 ПО. Также она получает ПО за построенные чудеса, как обычно. Раскрытые карты украшений приносят паучихе ПО в зависимости от выбранного уровня сложности (см. стр. 18).

Примечания к картам

Паром: для Вивьен эта карта считается обычной картой локации с , поэтому она может разместить на ней только фишку своего работника (но не посла-лягушку).

Пиратский корабль: когда Вивьен выполняет действие , а в вашем городе ещё есть свободные ячейки, она размещает фишку работника на карте своего «Пиратского корабля» и перемещает его в ваш город. В остальном свойство «Пиратского корабля» игнорируется. Работник паучихи возвращается с этой карты в её логово, когда она подготавливается к сезону.


ОСТРЫЕ ХРЕБТЫ

Вивьен игнорирует все свойства карт погоды.

Тогда как все остальные игроки выполняют действие «Исследование» после того, как они подготавливаются к сезону, **Вивьен должна выполнить это действие до того, как подготовиться к сезону**, чтобы игроки могли ориентироваться на символ разрешения спорных ситуаций с активной карты действия при принятии её решений.

Исследование

Картография: Вивьен 1 жетон маршрута, лежащий в области поля Острых хребтов, в которой находится её исследователь. При выборе жетона ориентируйтесь на символ разрешения спорных ситуаций, и поместите его в логово паучихи в качестве достижения.

Открытие: при помощи символа разрешения спорных ситуаций Вивьен выбирает и берёт первую карту открытия с локацией  (например, «Продавца карт») или карту, приносящую ПО в конце игры (например, «Тропу шквальных ветров»). В первом случае поместите взятую карту рядом с городом Вивьен (она не занимает в нём ячейку). Во втором случае, поместите карту в логово паучихи в качестве достижения. Если среди доступных карт открытия нет таких карт, Вивьен не берёт карты открытия вообще. Она не сбрасывает карты или ресурсы, когда берёт карты открытия.

Передвижение: Вивьен раскрывает карты погоды и жетоны маршрута, если они ещё не были раскрыты. Свойства карт погоды никак не воздействует на паучиху.


Подсчёт очков: Вивьен получает все полагающиеся ей ПО за жетоны маршрутов и карты открытий, находящиеся в её логове.

Примечания к картам

Карты открытий с локациями: когда Вивьен размещает своих работников, карты открытий с локациями считаются частью её города. Она полностью игнорирует текст, ограничивающий число доступных к размещению на этих картах работников. Вивьен получает ПО за такие карты по обычным правилам.

Алый Клюв, Мудрый Ветер: свойства этих существ применяются игроками, как и обычно, когда паучиха берёт/сбрасывает карты.

ЛЕСНОЙ ЭКСПРЕСС

Основные локации: работники Вивьен не могут посещать эти локации (разместите на них жетоны  во время подготовки к игре, чтобы они служили напоминанием об этом). Эти жетоны никак не влияют на размещение работников игроками.

12-гранный кубик: в партии с этим дополнением Вивьен может выбирать с помощью броска кубика карты не только с поляны, но и со станции:

- 1–8: выберите карту с поляны, как и обычно.
- 9–11: выберите карту с поляны (карты пронумерованы сверху-вниз).
- 12: выберите карту со станции с наибольшей ценностью.

Для выполнения следующих действий, бросайте 12-гранный кубик:



и Разместить паучику.

1–8 — возьмите карту с поляны и сыграйте её в город паучики, как обычно (см. «Действия паучики»), а её фишку оставьте на поляне в той же ячейке, где она находилась. Затем возьмите все карты дополнения «Лесной экспресс» с поляны и добавьте их Вивьен на руку. Выложите карты на замену всех взятых карт, кроме той, которую придётся положить в ячейку с паучиной. Выложите карту на замену этой карты, когда Вивьен вернётся на свой планшет при подготовке к сезону. Сделайте это лишь тогда, когда паучица вернёт эту фишку в логово во время подготовки к сезону.

9–12 — выберите карту со станции и сыграйте её в город Вивьен, а её фишку оставьте на поляне в той же ячейке, где она находилась. Возьмите со станции лежащую в открытую карту туриста с наибольшей ценностью и положите её в логово Вивьен. Вторую лежащую в открытую карту туриста сбросьте. Если в городе паучики уже нет свободных ячеек, она всё ещё может выполнить это действие: вместо розыгрыша, сбросьте нужную карту.



Сыграть карту с поляны/станции.

1–8 — возьмите карту с поляны и сыграйте её в город паучики, как обычно. Затем выложите карту ей на замену.


9–12 — возьмите карту со станции и сыграйте её в город паучики. В дополнение к этому паучица получает * (где «*» — выбранный вами уровень сложности). Сбросьте все остальные карты со станции и выложите им карты на замену.

Если результат броска указывает на ячейку с фишкой Вивьен, вместо розыгрыша карты с поляны/станции, она разыгрывает в свой город верхнюю карту из основной колоды, но не получает *.

Замена станционных карт: если фишка Вивьен на станции, карта на замену той, чью ячейку она занимает, выкладывается только когда фишка возвращается на планшет паучики.



Бонусное действие: после выполнения действия с карты

с символом , сбросьте раскрытую карту туриста с наименьшей ценностью со станции, а затем положите в её логово карту туриста с наибольшей ценностью. Не делайте этого, если Вивьен должна сейчас подготавливаться к сезону.

Примечания к картам: всякий раз, когда любой работник (включая её собственного) посещают «Отель» в городе паучики, она получает 2 жетона ПО с номиналом 1.


Подсчёт очков



Карты туристов: выбранный вами уровень сложности устанавливает максимальное число карт туристов, за которые Вивьен получает ПО. Если это необходимо, сбросьте лишние карты туристов (с наименьшей ценностью). Если игра проходит на уровне сложности 0, паучица не получает ПО за карты туристов.


Карты из «Лесного экспресса»: паучица получает ПО за каждую карту «Лесного экспресса», как если бы она была картой процветания. Карты процветания из «Лесного экспресса» получают бонусные ПО только 1 раз.

СПРАВОЧНИК ПО КАРТАМ

КАРТЫ «КОРРИН ЭВЕРТЕЙЛ»

Воитель Коррин: вы можете сыграть его бесплатно в любое сооружение  в вашем городе с помощью жетона закрытой двери. При розыгрыше этой карты, можете отдать 8 или меньше карт и/или ресурсов своим соперникам. Сделав это, получите 1 жетон ПО из общего запаса за каждый из своих даров. Вы можете отдавать карты и ресурсы в любом сочетании любым соперникам по вашему выбору (главное — 8 или меньше). Эта карта не занимает ячейку в вашем городе.

Король Коррин: вы можете сыграть его бесплатно в любое сооружение  в вашем городе с помощью жетона закрытой двери. В конце игры приносит вам 1 дополнительное ПО за каждую карту  в городе 1 выбранного соперника.

Лидер Коррин: вы можете сыграть его бесплатно в любое сооружение  в вашем городе с помощью жетона закрытой двери. Каждый раз, когда вы берёте карты из колоды, можете отдать 1 из взятых карт выбранному сопернику. Сделав это, возьмите 1 жетон ПО с номиналом 1 из общего запаса.

Поле Коррина Эвертейла: позволяет разыграть любое существо типа «Урожай» бесплатно с помощью жетона закрытой двери. При розыгрыше и во время сбора урожая, получите 1 ягоду и дополнительно 1 ягоду за каждую ферму во всех городах соперников. Все соперники берут 1 карту из колоды за каждую ферму в их городе.

Тропа Коррина Эвертейла: позволяет разыграть любое существо типа «Странствие» бесплатно с помощью жетона закрытой двери. Разместив работника на этой карте, вы можете применить для себя свойство любой локации, занятой соперником (включая свойства красных карт локаций, карт открытий из «Острых хребтов» и т.д.). Вы не можете копировать свойства карт «Кладбище», «Часовня», «Монастырь», «Пиратский корабль», легендарных карт, а также свойства путешествий и карт событий. Эта карта не занимает ячейку в вашем городе.

НОВЫЕ ЛЕГЕНДЫ

Гробница Вечного пламени: разместив работника на этой карте, можете сыграть любую карту бесплатно. Ваш работник остаётся на этой карте до конца игры. На этой карте можно разместить лишь до 2 работников за игру. Вторая локация с этой карты открывается и остаётся доступной, лишь пока в вашем городе есть «Гробовщик».

Замок «Крепкий корень»: в конце игры эта карта принесёт вам 2 дополнительных победных очка за каждое обычное сооружение в вашем городе.

Заяц Терри: каждый раз, когда вы разыгрываете существо, получайте 1 любой ресурс. Каждый раз, когда вы разыгрываете сооружение, берите 2 или меньше карты из колоды.

Йор Златокрыл: при розыгрыше этой карты получите 1 жетон за каждую карту у вас на руке (максимум 8).

Матриарх семьи Мэйберри: эту карту можно положить в ту же ячейку, что и муж. Если вы это сделали, в дальнейшем их нельзя разделить. Если «Матриарх семьи Мэйберри» находится в одной ячейке с мужем, и в вашем городе есть хотя бы 1 ферма, в конце игры получите 5 очков. В одной ячейке может находиться только 1 муж и 1 «Матриарх семьи Мэйберри».

На все руки мастер: при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая примените свойства 2 любых разных карт типа «Урожай» в вашем городе. Это свойство можно применить лишь 1 раз в ход (к примеру, вы не можете применить его заново с помощью свойства карты «Дворник»). Не может применять свойства легендарных карт.

Сокровищница короля Севера: при розыгрыше этой карты, положите на неё 4 жетона ПО из общего запаса. Разыгрывая существо или сооружение, можете убрать любое число жетонов с этой карты, чтобы снизить его стоимость на 2 любых ресурса по вашему выбору за каждый убранный жетон. Вы можете убирать больше 1 жетона за раз, если захотите. Благодаря свойству этой карты вы получаете не ресурсы, а именно скидку в этих ресурсах.

Стрэй Мягколап: разместив работника на этой карте, можете применить для себя свойства двух или меньше занятых любыми работниками основных или лесных локаций. Эти работники могут быть как вашими, так и работниками соперника.

Тюрьма «Одинокая тьма»: при розыгрыше этой карты сбросьте 2 или меньше существа из вашего города. За каждое сброшенное этим свойством существо получите 3 жетона ПО и 3 любых ресурса на ваш выбор.

«У Щёлк Щёлка»: при розыгрыше этой карты и во время сбора урожая получите 3 ягоды и дополнительно 1 любой ресурс за каждую ферму в вашем городе.

КАРТЫ НАСТРОЕНИЯ ВИВЬЕН

Безразличная Вивьен: когда вы берёте или играете карту с поляны, соседнюю с фишкой паучихи, вытяните карту ей на замену, бросьте 8-гранный кубик и переместите фишку паучихи на новую карту (перебросьте кубик, если значение указывает на её текущую ячейку). Разместите карту, на которую указал кубик, в её логово в качестве достижения, затем вытяните из колоды карту ей на замену.

Гадкая Вивьен: когда вы берёте или играете карту с поляны, соседнюю с фишкой паучихи, она получает жетоны ПО в количестве, равном значению взятой или сыгранной вами карты (минимум 1). Если значение карты равно 0, она всё равно получает 1 жетон ПО. Вы можете сбросить 1 карту или 1 любой ресурс за каждый получаемый ей таким способом жетон, чтобы не выдавать его «Хозяйке ночи».

Надоедливая Вивьен: когда вы берёте или играете карту с поляны, соседнюю с фишкой паучихи, вы должны отдать ей 1 из своих жетонов ПО. Вы не можете взять или сыграть такую карту, если не можете отдать ей жетон ПО.

Небрежная Вивьен: после размещения фишки паучихи на поляне, сбросьте все соседние с ней карты и вытяните из колоды карты им на замену. Когда вы берёте или играете карту с поляны, соседнюю с фишкой паучихи, также сбросьте все другие соседние с ней карты и вытяните из колоды карты им на замену.

Неотступная Вивьен: стоимость любых карт с поляны, соседних с фишкой паучихи, увеличивается на 1 ягоду. Вы всё ещё можете снижать дополнительную стоимость с помощью свойств-скидок. Любые соседние карты, которые вы разыгрываете «бесплатно», теперь стоят ровно 1 ягоду.

Подлая Вивьен: когда паучиха подготавливается к сезону, соберите с поляны все карты, примыкающие к её фишке (ортогонально, но не по диагонали), и поместите их в её логово в качестве достижений. Затем вытяните из колоды и положите на поляну карты им на замену.

Скептическая Вивьен: когда вы берёте или играете карту с поляны, соседнюю с фишкой паучихи, вы должны положить ей на замену карту того же цвета с руки. Вы не можете взять выбранную вами карту, если не можете заменить её картой с руки.

Эгоистка Вивьен: вы не можете брать или играть карты с поляны, соседние с фишкой паучихи. Когда сама паучиха играет соседнюю с её фишкой карту с поляны, она получает жетоны ПО в количестве, равном выбранному уровню сложности.

КАРТЫ ПЛАНОВ ВИВЬЕН

Ценная добыча: после размещения фишки паучихи на поляне, она крадёт из вашего города карту со стоимостью 1 или больше (по вашему выбору), если это возможно, и разыгрывает её в свой город. Если в её городе уже нет свободных ячеек, она помещает украденную карту в своё логово в качестве достижения.

Срыв: вы можете сбросить 2 карты с руки, заплатить 2 любых ресурса или сбросить 1 карту и заплатить 1 ресурс, чтобы не дать ей украсть карту из вашего города. Если вы делаете это, паучиха берёт 1 карту из колоды и разыгрывает её в свой город, если это возможно. В ином случае, она помещает эту карту в своё логово в качестве достижения.

Высокие ставки: во время подготовки к игре разделите карты планов по типам: на сезонные планы и планы с одинарным эффектом. В тексте карт планов с одинарным эффектом присутствует пункт «срыв». Отдельно перемешайте карты одного типа друг с другом. Когда паучиха подготавливается к сезону, сначала разыграйте 1 карту плана с одинарным эффектом, а после введите в игру 1 сезонную карту планов.

Демонстрация силы: после размещения фишки паучихи на поляне, она крадёт 1 случайную карту с вашей руки и разыгрывает её в свой город, если это возможно. В ином случае, она помещает эту карту в своё логово в качестве достижения. Если у вас на руке меньше 2 карт, вместо этого она вытягивает карту из колоды.

Срыв: вы можете заплатить 2 жетона ПО и/или любых ресурса (в любом сочетании) из личного запаса, чтобы выбрать, какую именно карту она заберёт с вашей руки.

Кукловод: после размещения фишки паучихи на поляну, она берёт 1 карту из колоды за каждую карту на вашей руке и взакрытую помещает их в своё логово в качестве достижения.

Срыв: вы можете сбросить любое число карт с руки до того, как она начнёт брать карты из колоды, тем самым уменьшив их количество.

Маскарад: после размещения фишки паучихи на поляне, разместите 1 жетон паутины на каждом оставшемся на поле основном событии и на 1 незанятом особом событии по вашему выбору. Она не может разместить жетон паутины на особом событии, который уже отмечен таким жетоном; выберите любое другое событие, если это возможно. Чтобы поучаствовать в событии, отмеченном жетоном паутины, вы должны либо сбросить 1 карту с руки, либо заплатить 1 любой ресурс за каждый размещённый на нём жетон паутины. Уберите с события все жетоны паутины, после того, как кто-либо принял в нём участие. Жетоны паутины не оказывают никакого эффекта на саму паучиху.

Морок: каждый раз, когда карта действия паучихи указывает ей поместить 1 из её работников в уже занятую локацию, она получает жетоны ПО в количестве, равном выбранному уровню сложности.


Срыв: вы можете сбросить 1 карту с руки или заплатить 1 любой ресурс, чтобы полностью отменить эффект этого свойства.

Очарование: после размещения фишки паучихи на поляне, не глядя, выберите 2 случайные карты со своей руки. Сбросьте 1 из этих карт, а вторую замешайте на руку паучихи, так же не глядя. Если у вас на руке меньше 3 карт, вместо этого она вытягивает 2 карты из колоды и замешивает их себе на руку.

Срыв: вы можете заплатить 2 жетона ПО и/или ресурса (в любом сочетании) из личного запаса, чтобы просмотреть карты, взятые «Хозяйкой ночи». Если это были карты с вашей руки, можете сами выбрать, какую из них она сбросит.

Плетение связей: каждый раз, когда вы разыгрываете в свой город карту типа «Процветание», паучиха получает жетоны ПО в количестве, равном значению разыгранной вами карты.

По прихоти ткача: не выбирайте эту карту во время подготовки, если не планируете включать в свою партию карты индивидуальностей. После размещения фишки паучихи на поляне, она берёт 1 карту из колоды. Сбросьте все остальные карты с поляны и вытяните из колоды карты им на замену. Затем вытяните случайную карту индивидуальности. Эта карта заменяет предыдущую и остаётся активной, пока не будет заменена на новую последующим размещением фишки паучихи на поляне.

Похищение: карты открытых локаций (отмеченные символом ) не занимают ячейки в городе паучихи. После размещения фишки паучихи на поляну, если на ней есть карта открытой локации, она разыгрывает эту карту в свой город (даже если в нём уже нет свободных ячеек). Если таких карт на поляне несколько, выбор между ними делаете вы. После этого вытяните из колоды карту на замену сыгранной. Каждый раз, когда паучиха посещает любую карту открытой локации, а также, когда вы посещаете карту открытой локации в её городе, она получает жетоны ПО в количестве, равном выбранному уровню сложности, вместо положенного обычно числа таких жетонов. Когда паучиха посещает карты открытых локаций в вашем городе, вы не получаете жетоны ПО. В качестве напоминания об этом можете использовать жетоны паутины.

Удушующий рой: поместите жетон паутины в локацию «Убежище» (и в локацию «Рынок», если играете с дополнением «Фестиваль»). После размещения фишки паучихи на поляне, поместите жетон паутины в незанятую (без жетонов паутины и работников) одиночную основную или лесную локацию по вашему выбору. Если подходящих локаций нет, не размещайте жетоны паутины вообще. Размещённые таким способом жетоны паутины остаются на поле до самого конца игры, а работники паучихи не могут посещать отмеченные ими локации. Каждый раз, когда вы размещаете работника в локацию, отмеченной жетоном паутины, паучиха получает жетоны ПО в количестве, равном выбранному уровню сложности. Не используйте эту карту планов, если играете на уровне сложности 0.

Хитроумие: после размещения фишки паучихи на поляну, она берёт 1 карту за каждый ваш ресурс свыше общей суммы ваших ресурсов числом в 3. К примеру, если у вас 2 ветки и 2 ягоды, она возьмёт 1 карту из колоды. Поместите все взятые ей таким способом карты в её логово в качестве достижения.

Срыв: вы можете сбросить любое число ресурсов из личного запаса до того, как она начнёт брать карты из колоды, тем самым уменьшив их количество.

Шёлковый барьер: каждый раз, когда кто-либо разыгрывает карту типа «Урожай» и полностью применяет её свойство в первый раз, размещайте на этой карте жетон паутины. С этого момента свойство этой карты запрещено применять до самого конца игры.

Срыв: вы можете сбросить 1 карту с руки или заплатить 1 любой ресурс, чтобы предотвратить размещение жетона паутины на разыгранной вами карте.

КАРТЫ ЗАГОВОРОВ ВИВЪЕН

Банкротство: переверните все карты сооружений в вашем городе лицевой стороной вниз. Вы не можете применять их свойства, посещать их и не можете их сбросить (они всё ещё занимают ячейки вашего города). Вы не можете удовлетворять с их помощью условиям событий, а также не получаете за них победные очки в конце игры. Если карты делили 1 ячейку на двоих до своего переворота, они продолжают делить её и после.

Срыв: сбросьте 1 карту или заплатите 1 ресурс за каждую карту сооружения, которую не желаете переворачивать.

Богатый урожай: сыграйте 3 верхние карты из основной колоды в город паучихи, даже если в нём уже нет свободных ячеек.

Срыв: сбросьте 3 или меньше карты с руки, чтобы не дать «Хозяйке ночи» вытянуть из колоды и разыграть в свой город такое же число карт. Вы должны сделать это до того, как она начнёт тянуть карты.

Бюрократическая ошибка: каждый раз, когда вы разыгрываете карту типа «Управление», паучиха получает жетоны ПО в количестве, равном выбранному уровню сложности.

В ловушке паутины: перемешайте карты на вашей руке и переверните 3 случайные карты с неё нижней частью вверх. Вы больше не можете разыграть или сбросить эти карты. С этого момента они просто занимают место на вашей руке. Если у вас на руке меньше 3 карт, переверните все имеющиеся.

Волчий отвар: поместите одну из уже размещённых вами на игровом поле фишек работников (но не работника, который должен оставаться в какой-либо локации до самого конца игры) в логово паучихи. В следующий раз, когда карта действий укажет ей разместить одного из своих работников-пауков на поле, вместо этого, она разместит на нём фишку полученного от вас работника. Если на игровом поле нет ни одного размещённого вами работника, вы должны будете переместить в логово паучихи первого работника, которого разместите на игровом поле. Вы делаете это уже после того, как полностью примените свойство посещённой им локации. Ваш работник вернётся к вам с игрового поля (но не из логова паучихи, если он всё ещё находится там), когда вы подготовитесь к следующему сезону.

Срыв: чтобы предотвратить это, заплатите 2 камушка или сбросьте 3 любых ресурса и/или карты с руки (в любом сочетании).

Воры! бросьте 8-гранный кубик и потеряйте 3 ресурса, соответствующих выпавшему значению: 1: ветки; 2-3: смолу; 4-6: ягоды; 7-8: камушки. Если у вас нет достаточного количества ресурсов, потеряйте имеющиеся их число.

Срыв: чтобы предотвратить это, сбросьте 2 карты с руки перед тем, как бросать кубик.

Выкуп: поместите одного из незадействованных вами работников в логово паучихи. Вы лишаетесь возможности пользоваться им, пока он не вернётся к вам во время вашей подготовки к следующему сезону. Если у вас уже нет доступных работников, паучиха получает жетоны ПО в количестве, равном выбранному уровню сложности, а вы помещаете в её логово 1 из уже задействованных вами работников (вы не можете передать её работнику, который должен оставаться в какой-либо локации до конца игры).

Срыв: чтобы предотвратить это, заплатите 2 ягоды или сбросьте 3 любых ресурса и/или карты с руки (в любом сочетании).

Голодный взгляд: чтобы разыграть карту существа с помощью жетона закрытой двери, вы должны сбросить 2 карты с руки.

Грабёж!: бросьте 8-гранный кубик и потеряйте 3 ресурса, соответствующих выпавшему значению: 1-2: ветки; 3: смолу; 4-5: ягоды; 6-8: камушки. Если у вас нет достаточного количества ресурсов, потеряйте имеющиеся их число.

Срыв: чтобы предотвратить это, сбросьте 2 карты с руки перед тем, как бросать кубик.

Дурная репутация: сбросьте все карты типа «Странствия» с поляны и вытяните им на замену карты из колоды. Повторяйте этот процесс, пока на поляне не останется ни одной карты типа «Странствия». Сбрасывайте с поляны все карты типа «Странствия» и вытягивайте им замену из колоды, даже если вытягиваете их на замену любым другим картам. Чтобы разыграть карту типа «Странствия» со своей руки, вы должны сбросить 1 карту или дополнительно заплатить за неё 1 любой ресурс (даже если разыгрываете её «бесплатно»).

Засуха: каждый раз, когда вы играете карту типа «Урожай», паучиха получает жетоны ПО в количестве, равном выбранному уровню сложности.

Изнеможение: каждый раз, когда вы разыгрываете или посещаете карту типа «Локация», паучиха получает жетоны ПО в количестве, равном выбранному уровню сложности.

Караул!: бросьте 8-гранный кубик и потеряйте 3 ресурса, соответствующих выпавшему значению: 1-2: ветки; 3-4: смолу; 5-7: ягоды; 8: камушки. Если у вас нет достаточного количества ресурсов, потеряйте имеющееся их число.

Срыв: чтобы предотвратить это, сбросьте 2 карты с руки перед тем, как бросать кубик.

Карманники: случайным образом отберите половину карт со своей руки (округляя вверх) и замешайте их на руку паучихи.

Срыв: можете позволить «Хозяйке ночи» получить 1 жетон ПО из общего запаса за каждую карту, которую вы не желаете ей отдавать. Вы должны сделать это до того, как увидите, какие именно карты она собирается у вас украсть.





Кража!: бросьте 8-гранный кубик и потеряйте 3 ресурса, соответствующих выпавшему значению: 1-3: ветки; 4-6: смолу; 7: ягоды; 8: камушки. Если у вас нет достаточного количества ресурсов, потеряйте имеющееся их число.

Срыв: чтобы предотвратить это, сбросьте 2 карты с руки перед тем, как бросать кубик.

Лесные разбойники: поместите по жетону паутины во все лесные локации. Каждый раз, когда вы размещаете работника в 1 из них, паучиха получает 2 жетона ПО из общего запаса. паучиха не может размещать работников в этих локациях.

Липкое варено: поместите по жетону паутины во все основные и лесные локации, позволяющие получить хотя бы 1 смолу или 1 «любой ресурс». Чтобы разместить работника в 1 из этих локаций, вы должны заплатить за это 1 любой ресурс. Если вы делаете это, паучиха получает 1 жетон ПО из общего запаса. паучиха не может размещать своих работников в этих локациях.

Нашествие: поместите по жетону паутины на все одиночные карты типа «Локация» в каждом городе. Чтобы разместить работника в любой из этих локаций, вы должны сбросить 2 любых ресурса и/или карты с руки (в любом сочетании). паучиха не может размещать работников в этих локациях.

Не смотри наверх: поместите по жетону паутины во все одиночные основные локации: , , , и . Ваши работники не могут посещать эти локации.

Обман по-крупному: бросьте 8-гранный кубик. Затем поместите первое доступное основное или особое событие в логово паучихи в качестве достижения, ориентируясь на выпавший на кубике результат: 1-2: крайнее левое основное событие; 3-4: крайнее правое основное событие; 5-6: крайнее левое особое событие; 7-8: крайнее правое особое событие. Если паучиха не может забрать себе ни одно событие, она получает жетоны ПО в количестве, равном выбранному уровню сложности.

Срыв: чтобы предотвратить это, сбросьте 3 ресурса и/или карты с руки в любом сочетании перед тем, как бросать кубик.

Одолжение: возьмите 3 случайных карты со своей руки и замешайте их на руку паучихи. Если у вас на руке меньше 3 карт, замешайте ей на руку все имеющиеся.

Срыв: заплатите 3 или меньше любых ресурса, чтобы снизить количество необходимых к передаче карт на соответствующее число. Вы должны сделать это до того, как увидите, какие из них она планирует «одолжить».

Парализующий страх: переверните все карты существ в вашем городе лицевой стороной вниз. Вы не можете применять их свойства, посещать их и не можете их сбросить (они всё ещё занимают ячейки вашего города). Вы не можете удовлетворять с их помощью условия событий, а также не получаете за них победные очки в конце игры. Если карты делили 1 ячейку на двоих до своего переворота, они продолжают делить её и после.

Срыв: сбросьте 1 карту или заплатите 1 ресурс за каждую карту существа, которую не желаете переворачивать.

Пауки в земле: если вы хотите сыграть карту типа «Урожай», сначала вы должны сбросить 2 любых ресурса и/или карты с руки (в любом сочетании). На этот эффект не влияют свойства-скидки, и вы должны платить за него, даже когда разыгрываете карту «бесплатно».

Пауки на деревьях: поместите по жетону паутины во все лесные локации. Чтобы разместить своего работника в любой из них, вы должны сначала заплатить 1 любой ресурс или сбросить 1 карту с руки.

Перехват: паучиха крадёт из вашего города 1 карту типа «Процветание» (по вашему выбору) и разыгрывает её в свой город. Она может сделать это, даже если в её городе уже не осталось свободных ячеек. Если в вашем городе нет карт типа «Процветание», вместо этого паучиха крадёт из него карту с наивысшим стоимостью в победных очках (если таких карт несколько, выбор между ними делаете вы сами).

Срыв: если у вас есть хотя бы 1 доступный работник, можете разместить его фишку на этой карте, чтобы отменить её свойство. Вы возвращаете фишку своего работника с этой карты, когда подготавливаете к сезону.

Подкуп судей: паучиха получает 3 жетона ПО, если вы проходите через весну; 2 жетона, если вы проходите через лето; и 1 жетон, если вы проходите через осень. Также, для того чтобы разместить работника на любой карте события, вы должны сбросить 1 карту с руки или заплатить за это 1 любой ресурс.

Подражатель: паучиха получает 2 жетона ПО из общего запаса за каждую карту у вас на руке.

Срыв: вы можете сбросить любое число карт с руки до того, как она начнёт получать жетоны ПО, тем самым уменьшив их количество.








Ползучий кошмар: сбросьте все карты с поляны и вытяните из колоды карты им на замену. Сбросьте все карты типа «Странствия» со своей руки. паучиха получает жетоны ПО в количестве, равном выбранному уровню сложности.

Срыв: заплатите 3 любых ресурса, чтобы предотвратить это.

Политическое влияние: для того чтобы сыграть карту типа «Управление» или воспользоваться её свойством, вы должны сбросить 1 карту с руки или заплатить 1 любой ресурс. В дополнение к этому, вы больше не можете брать новые карты типа «Управление» на руку. Сбрасывайте их и берите другую карту им на замену.

Скрытая угроза: поместите по жетону паутины во все основные локации. Когда вы размещаете своего работника в основной локации, паучиха получает 1 жетон ПО. Вы можете предотвратить это, заплатив 1 любой ресурс или сбросив 1 карту с руки.

Упадок: каждый раз, когда вы играете карту типа «Процветание», паучиха получает жетоны ПО в количестве, равном выбранному уровню сложности.

Шёлковое ополчение: поместите по жетону паутины во все одиночные основные локации: , , , , , , и . Каждый раз, когда вы размещаете своего работника в 1 из этих локаций, паучиха получает 1 жетон ПО из общего запаса. паучиха не может размещать своих работников в этих локациях.

Ягодный джем: поместите жетон паутины во все основные и лесные локации, позволяющие получить хотя бы 1 ягоду или 1 «любой ресурс». Чтобы разместить работника в 1 из этих локаций, вы должны заплатить за это 1 любой ресурс. Если вы делаете это, паучиха получает 1 жетон ПО из общего запаса. паучиха не может размещать своих работников в этих локациях.

СПОСОБНОСТИ ИГРОКОВ



Бабочки: предел вашей руки увеличивается на 4. Вы всегда ходите первым и начинаете игру с 12 картами на руке (с 11, если в партии участвует 5 или 6 игроков).



Свинки: перед началом партии отберите из колоды и сложите все карты «Ферма» в стопку в открытую в свою игровую зону. Если вы используете в партии модуль «Через сезоны», также перемешайте эти карты. В начале игры и каждый раз, когда вы подготавливаетесь к сезону, можете бесплатно разыграть верхнюю карту «Фермы», применив её свойство, как и обычно. Это действие является свободным и не считается за ваш ход. В качестве же полного действия вы или ваши соперники можете разыграть верхнюю карту из этой стопки в свой город, заплатив за неё соответствующую цену. Стоимость этих карт может быть снижена свойствами-скидками, как и обычно, однако эти карты не считаются находящимися на чьей-либо руке, поляне или станции, для карт, использование свойств-скидок которых завязано на любое из этих требований. Если карту из этой стопки разыгрывает ваш соперник, вы получаете 2 жетона ПО. Фермы не занимают ячейки в вашем городе.



Пауки: после подготовки к игре, но перед её началом, поместите фишку паучихи в любую основную или лесную локацию, либо в локацию «Убежище», «Путешествие», «Рынок», «Станция» или «Холм». Каждый раз, когда вы или ваш соперник, посещаете эту локацию, вы получаете 1 ресурс любого типа, которого нет в вашем личном запасе, и берёте 1 карту из колоды. После этого вы должны переместить фишку паучихи в любую другую локацию на игровом поле по вашему выбору. Вы всегда ходите последним. Вы не можете использовать эту способность игрока, если играете с модулем «Логово Хозяйки ночи».



Ласки: после того как вы разыгрываете карту существа или сооружения и полностью применяете её свойство, можете либо сбросить 2 карты с руки, чтобы получить 1 ягоду, 1 ветку или 1 смолу, либо сбросить 3 карты, чтобы получить 1 камушек. Эта способность не является свойством-скидкой; её эффект разыгрывается лишь после того, как вы полностью применили свойство разыгрываемой вами карты, следовательно, вы не можете использовать полученные таким способом ресурсы, чтобы заплатить за неё саму.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Модули «Коррин Эвертейл», «Через сезоны», «Новые легенды»

Автор идеи: Джеймс Уилсон

Развитие игры: Дэн Мэй, Кларисса Уилсон, Дэн Яррингтон

Художник: Эндрю Босли

Доп. иллюстрации: Наоми Робинсон, Натали Джонсон

Графический дизайн: Натали Джонсон, Джаред Ганнушио

Редактор: Петра Шлунк

Доп. редакция и вычитка: Шарлотта Джоунс, Крисси Пеше, Тим Шуэтц, Майкл Сир

Производство: Тим Шуэтц

Продюсер: Скай Уокер

Исполнительный продюсер и издатель: Дэн Яррингтон

Тестирование: Эндрю Альбертсен, Роб Бэлл, Кэт Слошарска-Бэлл, Джошуа и Ли Борук, Джоелль Катала, Дженнифер Дингман, Даниэль Доллофф, Габриэль Доллофф, Тим Доллофф, Жан-Франсуа Небель, Кори Ниланд, Бенджамин Лерой-Болье, Карлос Лопез, Кэтрин Паркер, Алекс Пеше, Эми Пеше, Крисси Пеше, Том Пеше, Карл Шуантес и др.

Модуль «Королева наук»

Авторы идеи и развитие: Роб Белл, Крисси Пеше

Помощь в разработке: Джеймс Уилсон

Художник: Наоми Робинсон

Доп. иллюстрации: Эндрю Босли, Натали Джонсон

Графический дизайн: Натали Джонсон, Джаред Ганнушио, креативное агенство «Mühlenkind»

Редактор: Петра Шлунк

Доп. редакция и вычитка: Шарлотта Джоунс, Крисси Пеше, Тим Шуэтц, Майкл Сир

Производство: Тим Шуэтц


Продюсер: Скай Уокер

Исполнительный продюсер и издатель: Дэн Яррингтон

Тестирование: Джоелль Катала, Джэй Эр Грэйсен, Райан Хоррикс, Гретчен Ингрэм, Кори Ниланд, Эмили ЛаФрамбуа, Джастин Рэймонд Парк, Алекс Пеше, Эми Пеше, Крисси Пеше, Том Пеше, Карл Шуантес, Джеймс Уилсон.

© 2023 Tabletop Tycoon, Inc.



Starling Games is an imprint of Tabletop Tycoon, Inc. 

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Переводчик: Дмитрий Кравченко

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Антон Русин

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

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