

МАГИ ЛЕСА



ВСТУПЛЕНИЕ

Время разбилось. Рассыпалось на осколки. Теперь все времена года правят враз, а день больше не сменяет ночь привычным образом. Они чередуются, как угодно духам леса. В зачарованном краю царит хаос, и вам — загадочным магам леса — предстоит приручить необычайных существ этих земель и вернуть в них баланс.

В игре «Маги леса» участникам предстоит использовать кубики двумя способами: присваивая леса с различными временами года с помощью механики контроля территорий или же собирая ресурсы в местной деревне с помощью механики размещения рабочих. Приручая лесных существ и создавая различные зелья, вы сможете менять результаты бросков кубиков и создавать эффективный движок для контроля территорий.

Состав игры

- » Игровое поле (*деревня*).
- » Маркер первого игрока.
- » 4 планшета персонажей.
- » 16 кубиков ресурсов (*по 4 на игрока*).
- » 8 кубиков стихий (*по 2 на игрока*).
- » 20 карт лесов.
- » 36 карт существ.
- » 32 карты зелий.
- » 4 карты-памятки.
- » 96 жетонов ингредиентов:
 - 24 жетона трав;
 - 24 жетона грибов;
 - 24 жетона кристаллов;
 - 24 жетона энергетических ягод.
- » 38 жетонов победных очков (ПО) номиналом «1» и «3».
- » 10 жетонов огня.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Для 2 игроков

1. Игровое поле (деревня). Поместите игровое поле в центре стола **дневной стороной вверх**.

2. Колода лесов. Уберите из колоды лесов карты, не соответствующие количеству участников вашей партии (обозначено символом по центру нижней части карты). Перемешайте колоду и поместите её **лицевой стороной вниз** рядом с игровым полем.

3. Ряд лесов. Откройте карты лесов с верха колоды и выложите их в ряд **лицевой стороной вверх**. Количество карт зависит от числа игроков:

2 игрока	3 карты
3 игрока	4 карты
4 игрока	5 карт

4. Рынок зелий. Перемешайте все карты зелий и положите их стопкой **лицевой стороной вниз** рядом с игровым полем.

Откройте **4 верхние карты** из получившейся колоды и выложите **лицевой стороной вверх** — это **рынок зелий**.

5. Запас. Сложите все жетоны ингредиентов, огня и ПО отдельными группами рядом с игровым полем.

6. Колоды существ. Разделите существ на 4 колоды **по временам года** (☁️, ☀️, ❄️ и 🍂). Отдельно перемешайте

каждую из них и поместите их **лицевой стороной вверх** рядом с игровым полем (таким образом, взяв карту из колоды, вы сразу откроете следующую).

Примечание: жетоны ингредиентов и ПО считаются бесконечными. Если в ходе игры у вас закончатся какие-либо жетоны, используйте любую подходящую замену.

ПОДГОТОВКА ИГРОКА



Подготовка Красного игрока (Лелло) — он будет ходить первым.



7а. Персонажи. Каждый игрок выбирает или берёт случайный планшет персонажа и кладёт его перед собой.

7б. Способности персонажей. Совместно решите, будете ли вы использовать **особые способности**, написанные на планшетах персонажей. Решив использовать их, переверните планшеты **способностями вверх**. В противном случае оставьте их стороной без способностей вверх. (Если это ваша первая партия, рекомендуем играть без способностей.)


8. Компоненты игроков. Каждый игрок получает следующее:

- А. 4 кубика ресурсов цвета своего персонажа.
- Б. 2 белых кубика стихий.
- В. 1 энергетическую ягоду.
- Г. 1 карту-памятку.

9. Первый игрок. Участник, который последним делал кофе или чай, получает **маркер первого игрока**.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре «Маги леса» вам предстоит с умом размещать кубики, чтобы получать ингредиенты для зелий, контролировать леса и приручать полезных существ с магическими способностями. В конце партии выиграет участник с наибольшим числом победных очков !

ИГРОВОЙ РАУНД

Игра длится 4 раунда.

В начале каждого раунда все участники бросают по 6 кубиков из своего **запаса кубиков** (4 цветных кубика ресурсов и 2 белых кубика стихий).

Затем игроки **ходят** по очереди по часовой стрелке, начиная с участника с маркером первого игрока, пока у всех **не закончатся кубики**.

В конце раунда игроки **присваивают** леса, которые контролируют, после чего выполняют обновление поля и начинают новый раунд.

НЕ ПЕРЕБРАСЫВАЙТЕ КУБИКИ!

Когда вы бросаете свои кубики в начале раунда, они **блокируются** до конца этого раунда. **Не перебрасывайте их**, пока не начнётся **следующий раунд**, если только вы не используете способность, позволяющую сделать это.

ХОД ИГРОКА

Каждый ход состоит из 3 действий:

Вы **должны поместить 1 кубик** из своего запаса (см. с. 4)

Вы **можете приготовить 1 зелье** с рынка (см. с. 8)

Вы **можете выпить 1 зелье** из тех, которые есть у вас на руках. (см. с. 9)

Вы можете разыгрывать эти действия **в любом порядке**. Например, вы можете сначала приготовить зелье, потом выпить его, а затем поместить кубик.

Размещение кубика

Чтобы поместить кубик, выберите 1 любой кубик из своего запаса и поместите в одну из доступных ячеек **в деревне** или **на карте леса**.

Помещая кубики **в леса**, вы можете собирать **ингредиенты** для зелий и приручать **существа** с полезными способностями. Кроме того, кубики помогают вам **контролировать** леса и присваивать их в конце раунда. Помещая кубики **в деревню**, вы можете выполнять особые действия на благо себе или во вред противникам. Две верхние ячейки деревни – это единственные ячейки в игре, которые **нельзя заблокировать** и куда **всегда** можно поместить кубик, если других вариантов не осталось.



ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ КУБИКОВ




Размещая кубик, вы должны следовать следующим правилам:

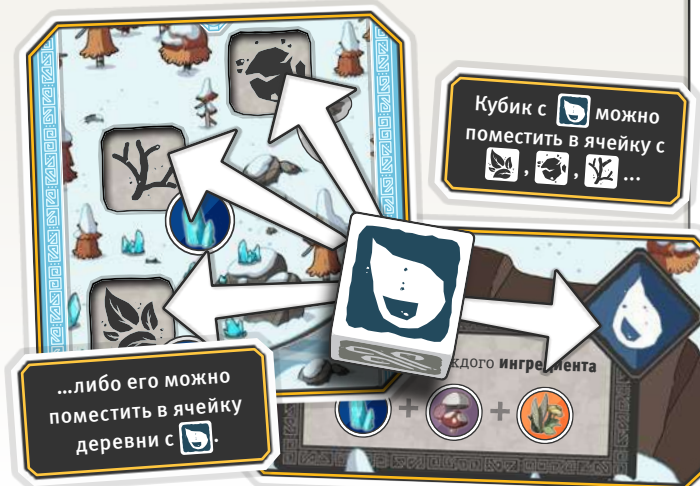
Кубик ресурсов  ,  и  можно поместить в ячейку с таким же **символом ресурса**.



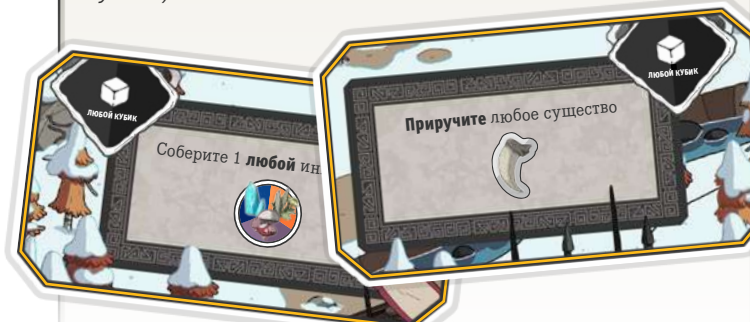
Если в ячейке находится кубик, она **заблокирована**. Вы не можете поместить туда другой кубик (пока какая-либо способность не позволяет вам обратное).









Кубик стихии  ,  и  можно поместить в ячейку с **ЛЮБЫМ символом ресурса** или в ячейку деревни с таким же **символом стихии**.



Две верхние ячейки деревни – исключение из правил выше. В них можно поместить **любой кубик** (любым символом вверх), и их **нельзя заблокировать** (вы можете поместить туда кубик, даже если там уже есть другие кубики).







Вы могли бы поместить сюда  ,  ,  или  ,  ,  , даже если там уже есть другой кубик.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ СТИХИЙ

Используя **кубик стихии**, чтобы собрать ресурсы или приручить существо в ячейке леса, вы **также** можете применить **способность стихии** (см. с. 12 «Способности кубиков стихий»).

Размещение в лесах

У каждой ячейки леса изображён символ **ингредиента** (травы , гриб , кристалл ) или существа .

СБОР ИНГРЕДИЕНТОВ

Помещая любой кубик в **ячейку ингредиента**, вы **получаете** этот ингредиент. Возьмите 1 соответствующий жетон из общего запаса и поместите в личный запас.



ПРИРУЧЕНИЕ СУЩЕСТВ

Помещая любой кубик в **ячейку существа**, вы можете **приручить** существо. Выберите любое из 4 открытых существ и поместите его лицевой стороной вверх рядом со стороной «Приручённые» вашего планшета персонажа (существа подробно описаны на с. 18).





ВРЕМЕНА ГОДА В ЛЕСУ

В зачарованных лесах этого мира **разные времена года** царят одновременно. У каждой карты леса есть 1 или несколько **времен года**. Некоторые **способности** можно использовать только в лесах с определёнными временами года, а **существа**, которых вы приручаете, принесут больше ПО в конце игры, если вы отправите их в лес с таким же временем года (см. с. 14 «Освобождение существ»).

Если в лесу присутствует **несколько времён года**, то **весь лес** (и все ячейки в нём) относятся к **обоим** временам года.



Этот лес считается и **весенним** , и **зимним** .

Размещение в деревне

Помещая кубик в ячейку деревни, вы используете её **особое действие**.

Если в ячейке деревни указан **символ стихии**, вы можете поместить в неё **только кубик той же стихии**. В каждую ячейку стихии можно поместить только **1 кубик** в раунд (пока **какая-либо способность не позволяет** вам нарушить это правило).



В каждую из двух ячеек «Любой кубик» в верхней части игрового поля можно поместить **любой кубик**. Эти ячейки **нельзя заблокировать**, и все игроки **всегда** могут положить туда кубики.

ДЕНЬ И НОЧЬ

С одной стороны игрового поля есть особые **дневные** действия, а с другой – **ночные**. В конце каждого раунда переворачивайте поле на другую сторону, меняя доступные особые действия (см. с. 9 «Конец раунда»).

Приготовление зелья

Приготовление зелий позволяет вам заработать ПО и получить полезные единоразовые способности.

На каждом ходу до или после размещения кубика вы можете приготовить 1 зелье. Сначала выберите зелье **на рынке** (либо забронированное вами, см. ниже) оплатите его **стоимость**, указанную в левом верхнем углу. Верните все потраченные жетоны ингредиентов в общий запас.

Добавьте приготовленное зелье **в руку**, а затем откройте **новое зелье** с верха колоды и положите его на рынок на место приготовленного.



ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ ЯГОДЫ

Энергетические ягоды — это особый **ингредиент-джокер**, который можно тратить вместо **любого другого ингредиента**. При приготовлении зелья вы можете потратить любое количество ягод вместо любого другого ингредиента. (Ягоды также можно тратить на активацию способностей персонажей, см. с. 18.)

Собирая ингредиенты **по своему выбору** (например, с помощью одной из ячеек деревни «Любой кубик»), вы **не можете** выбрать энергетические ягоды.



Чтобы купить это зелье, достаточно потратить 2 и 1.

БРОНИРОВАНИЕ ЗЕЛИЙ

Некоторые ячейки деревни позволяют вам **открыть и забронировать зелье**. Для этого **сначала** откройте верхнюю карту зелья из колоды, а затем решите, хотите вы **забронировать** только что открытое зелье **или** зелье с рынка. Выбрав зелье с рынка, положите на его место открытое из колоды зелье. (Не берите ещё 1 зелье из колоды.)

Поместите забронированное зелье **лицевой стороной вверх** рядом со своим планшетом персонажа. **Только вы можете приготовить забронированное вами зелье**. Стоимость приготовления забронированного зелья такая же, как при приготовлении с рынка.

Количество забронированных игроком зелий **не ограничено**. Вы **не можете выпить** забронированное зелье или **получить за него ПО**, пока не приготовите его.



Мила бронирует дорогое зелье, чтобы никто не смог приготовить его раньше неё.



ЗАКОНЧИЛИСЬ ЗЕЛЯ

В редком случае, когда вы должны открыть новую карту зелья, а колода зелий пуста, **все игроки возвращают все выпитые зелья и берут столько жетонов ПО, сколько бы им принесли эти зелья**. Перемешайте возвращённые зелья и сформируйте новую колоду.

Употребление зелья

Вы можете выпить приготовленное зелье и использовать его **способность**.

На каждом ходу до или после размещения кубика вы можете выпить 1 зелье из своей руки. **Откройте** зелье из руки, примените его **способность**, а затем положите его **лицевой стороной вниз** под свой планшет персонажа.



Рен выпивает зелье, чтобы разместить дополнительный кубик, и кладёт его карту **лицевой стороной вниз**.

Вы можете выпить приготовленное зелье только **1 раз** за игру. Выпитые зелья приносят **ПО** в конце игры (подробнее о способностях зелий см. с. 13 «Зелья»).

ЗАКОНЧИЛИСЬ КУБИКИ

Вы можете приготовить и выпить зелье, только если у вас есть **хотя бы 1 неразмещённый кубик**. Как только у вас заканчиваются кубики, вы пропускаете ходы **до конца раунда**.

СОВЕТ: с помощью способностей, возвращающих размещённых кубики, игроки могут делать более 6 ходов за раунд.

КОНЕЦ РАУНДА

Если в начале вашего хода у вас в запасе **нет кубиков**, вы **пропускаете** ход. Пропустив ход, вы больше **не выполняете ходы** до конца раунда. **Таким образом, вы не сможете приготовить или выпить зелье, если у вас закончились кубики.**

Когда у **всех игроков** закончатся кубики, раунд завершается.

- 1 Присвойте леса.**
Игроки присваивают контролируемые леса (см. с. 10). Никем не присвоенные леса сбрасываются.
- 2 Используйте способности существ.**
Игроки, приручившие существ со способностями конца раунда, могут использовать их в этот момент (см. с. 18).
- 3 Проверьте условия окончания игры.**
Если колода лесов пуста, игра заканчивается. В противном случае подготовьтесь к новому раунду.
- 4 Подготовьтесь к новому раунду:**
 - А. Верните кубики.** Все игроки забирают свои 4 кубика ресурсов и 2 кубика стихий.
 - Б. Переверните игровое поле.** Переверните деревню на другую сторону.
 - В. Откройте новые леса.** Выложите новый ряд карт лесов.
- 5 Назначьте нового первого игрока.**
Передайте маркер первого игрока по часовой стрелке.

Контроль лесов

Если вы **контролируете** лес в конце раунда, вы можете **присвоить** его и получить за него ПО в конце игры.

Вы **контролируете** лес, если **оба** условия выполнены:

А У вас **больше кубиков ресурсов** в этом лесу, чем у **каждого** другого игрока.

Б У вас **больше кубиков ресурсов** в этом лесу, чем в нём **всего кубиков стихий**.



Присвоение лесов

В конце каждого раунда игроки присваивают **все леса**, которые они **контролируют**.

Разместите леса, которые вы контролируете, **лицевой стороной вверх** рядом с планшетом персонажа.



Проверка окончания игры

Если колода леса **пуста** и вы не можете выложить новый ряд лесов, это означает, что 4-й раунд завершился и **игра окончена**. Переходите к итоговому подсчёту ПО (см. с. 15).

Подготовка к новому раунду (уточнения)

Чтобы подготовиться к новому раунду, все игроки должны забрать **4 своих кубика ресурсов** и **2 кубика стихий**. (Так как все кубики стихий одинаковые, не так важно, кто какие заберёт.)

Затем **переверните игровое поле** на другую сторону (если в этом раунде был день, то наступает ночь и наоборот.)



Затем **заполните** ряд лесов нужным количеством карт для вашего числа игроков. (Убедитесь, что вы сбросили все не присвоенные в предыдущем раунде леса и выложили полностью новый ряд.)

Наконец, передайте **маркер первого игрока** следующему участнику по часовой стрелке — он становится новым первым игроком.



У **Лелло** в этом лесу 2 кубика. Это больше чем у **Лирика** и **Милы** (по 1 кубик), поэтому **Лелло** контролирует этот лес.



Если между 2 игроками **ничья** по наибольшему количеству кубиков, **никто** не контролирует этот лес. У **Лелло** и **Милы** по 1 кубик в этом лесу, поэтому его никто не контролирует.



Лелло единственный игрок с кубиком в этом лесу, но там находится **2 кубика стихий**, поэтому он **не контролирует** его.



Если у игрока **столько же** кубиков в лесу, сколько там **кубиков стихий**, он **не контролирует** этот лес. Несмотря на то, что у **Лелло** в этом лесу больше кубиков, чем у **Лирика**, он не контролирует его.

НЕПРИСВОЕННЫЕ ЛЕСА

После присвоения лесов все леса, **которые никто не контролирует** (так как в них нет кубиков или между игроками ничья), **сбрасываются**. Складывайте сброшенные леса лицевой стороной вверх **слева** от колоды (**не возвращайте их в колоду**).

КУБИКИ СТИХИЙ И КОНТРОЛЬ

Как только вы помещаете кубик стихии в ячейку, считается, что он больше вам **не принадлежит**. Определяя, контролируете ли вы лес, учитывайте **только кубики ресурсов своего цвета**. Все кубики стихий **мешают** вам контролировать лес, даже если вы сами их разместили.



СПОСОБНОСТИ КУБИКОВ СТИХИЙ

Поместив кубик стихии в **лес**, помимо сбора ингредиентов и приручения вы можете также использовать особую **способность стихии**.

ПРИМЕЧАНИЕ: способности стихий нельзя использовать в деревне.

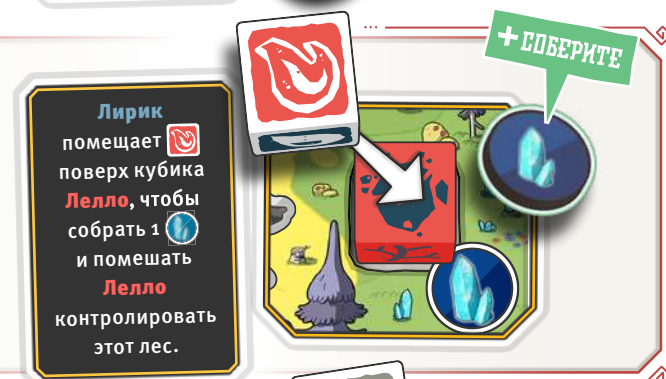
ВОДА

Используя этот кубик при **сборе ингредиента** в лесу, получите **+2** этого ингредиента.



ОГОНЬ

Вы можете поместить этот кубик **поверх** другого кубика в лесу (*ресурсов или стихии*) и собрать или приручить существо в этой ячейке, как если бы она была пуста. Кубик, **накрытый** этим кубиком, **больше не учитывается** для контроля в лесу (см. с. 10 «Контроль лесов» и с. 17 «Башни кубиков»).



ВЕТЕР

Вы можете поместить этот кубик в ячейку леса, куда ранее поместили **свой кубик ресурсов**, чтобы **вернуть** кубик ресурсов в **свой запас**, а затем собрать ингредиенты или приручить существо в этой ячейке по обычным правилам. Вернув кубик в свой запас, вы сможете выполнить **дополнительный ход** в этом раунде (см. с. 13 «Возврат кубика»).



Лирик использует , чтобы вернуть в свой запас и собрать 1

ЗЕЛЬЯ

В свой ход вы можете **выпить** приготовленное вами зелье, чтобы **управлять** кубиками (своими и соперников). У каждого зелья есть 1 из следующих эффектов:



ИЗМЕНИТЬ кубик. Поверните 1 кубик в **своём запасе** любой другой гранью вверх.



ПЕРЕБРОСИТЬ кубики. Выберите сколько угодно кубиков в **своём запасе** и перебросьте их.



ПОМЕСТИТЬ дополнительный кубик. Выберите любой кубик в **своём запасе** и поместите его по обычным правилам (см. с. 5). Помните, если вы потратите 1 дополнительный кубик из запаса, у вас будет **на 1 ход меньше** в этом раунде.



ПЕРЕМЕСТИТЬ кубик ресурсов. Переместите любой кубик ресурсов в другую **пустую** ячейку. **Символ** на перемещаемом кубике может не совпадать с ячейкой, куда вы его кладёте. **Не собирайте** ингредиенты в этой ячейке и не активируйте способности, используемые при размещении.



ПОМЕНИТЬ совпадающие кубики ресурсов. Выберите 2 размещённых кубика ресурсов с **одинаковым символом** и поменяйте их местами. **Не собирайте** ингредиенты в этой ячейке и не активируйте способности, используемые при размещении.



УБРАТЬ любой кубик. Уберите любой размещённый кубик и **отложите его в сторону**. Его **нельзя** снова разместить до начала **следующего раунда**.



ВЕРНУТЬ кубик ресурсов. Уберите из ячейки **свой размещённый кубик ресурсов** и верните его в **свой запас**. Вы сможете **снова поместить** его в следующий ход. Помните, если вы вернёте 1 кубик в запас, у вас будет **на 1 ход больше** в этом раунде.

ЛЮБОЙ РАЗМЕЩЁННЫЙ КУБИК

Некоторые способности позволяют вам **управлять любым размещённым кубиком**. Под этим подразумевается кубик **любого игрока** (включая вас), помещённый в **лес** (любого времени года), в **деревню** или на **существо**, у которого есть **дополнительные ячейки**.



СУЩЕСТВА

Приручённые существа приносят вам **длительные способности**, с помощью которых вы можете собирать больше ингредиентов, контролировать леса или мешать противникам. Приручив существо, вы можете применять его способность в любой момент (если выполняете необходимые условия).

Подробнее о способностях существ см. с. 19.



Приручив это существо, вы будете собирать +1 ингредиент при сборе в летнем лесу.

Лимит существ и их освобождение

У вас может быть не более **3 приручённых существ** одновременно.

Если вы приручаете новое существо, но вы уже достигли **лимита в 3 существа**, вы должны **освободить** любое своё существо, переместив его на сторону «Освобождённые» своего планшета персонажа. (Вы можете освободить и то существо, которое только что приручили.)



Освободив существо, вы больше **не можете** использовать его особую способность, но вы по-прежнему получите за него ПО в конце игры. Вы не можете снова сделать освобождённое существо приручённым.

В конце игры все **неосвобождённые** существа освобождаются и приносят победные очки (см. с. 15 «Итоговый подсчёт очков»).

ОСВОБОЖДЕНИЕ СУЩЕСТВ В ЛЕСА

Существа будут гораздо счастливее, если вы освободите их в **леса**, соответствующие их **времени года**. Например, весеннее существо предпочитает жить в весеннем лесу.

Освободив существо, вы **в любой момент** можете переместить его в **присвоенный** вами лес **того же времени года**, в котором ещё нет существа. В леса с 2 временами года можно освобождать существ **любого** из этих времён года, но в любом лесу может быть только **1 существо**. Переместив существо в лес, переверните его **лицевой стороной вниз** (надпись «3 ПО» вверх). Каждое существо в лесу приносит в конце игры **3 ПО вместо 1**.



ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце игры все участники подсчитывают ПО, чтобы определить свой итоговый результат:

Приготовленные зелья. Откройте все зелья в своей руке и колоде выпитых зелий. Подсчитайте указанные на них ПО (забронированные зелья, которые вы не приготовили, не приносят ПО).

Присвоенные леса. Подсчитайте ПО, указанные на присвоенных вами лесах.

Освобождённые существа. Освободите всех приручённых существ (вы можете переместить их в свободные подходящие леса). Получите **3 ПО** за каждое существо в лесу и **1 ПО** за каждое существо **не** в лесу.

Жетоны ПО. Подсчитайте жетоны ПО, полученные в ходе партии.

Остатки ингредиентов. Получите **1 ПО** за каждые ваши **3** оставшихся жетона ингредиентов (включая энергетические ягоды).

Победа

Игрок с **наибольшим количеством ПО** объявляется победителем.

НИЧЬЯ

В случае **ничьей** претендент с наибольшим количеством **оставшихся ингредиентов** (включая энергетические ягоды) побеждает. Если ничья сохраняется, все претенденты делят победу!

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Принудительное размещение кубиков

Поставив перед собой цель **контролировать** какой-либо лес, вы можете обнаружить, что все оставшиеся у вас кубики ресурсов **не совпадают** со свободными ячейками этого леса. Однако вы можете принудительно поместить кубик в ячейку, с которой он не совпадает.

Чтобы принудительно разместить кубик, **потратьте** ингредиент, **совпадающий** с символом у ячейки (или энергетическую ягоду). Затем вы можете поместить в неё кубик с **любым символом**. Не собирайте ингредиенты и не приручайте существо в ячейке в таком случае. Принудительное размещение кубика считается **размещением** для всех соответствующих способностей.

Вы **всегда** можете принудительно разместить кубик, если у вас есть нужный ингредиент или энергетическая ягода. Вам не нужно использовать для этого способность.



У **Рен** нет [символ], поэтому она тратит 1 [ягода], чтобы поместить в эту ячейку [кубик].

Пожар в лесу

Некоторые способности позволяют вам **сжигать** пустые ячейки леса, мешая **любому игроку** поместить туда кубики. Это может помочь вам взять лес под контроль и помешать противникам.

Сжигая ячейку, поместите поверх её **символа ресурса жетон огня** из запаса. Сжигать можно только пустые ячейки — ячейки с кубиками сжигать нельзя.

Сожжённая ячейка **больше не существует**. Никто не может поместить в неё кубик никаким образом. При определении **контроля** в лесу, сожжённые ячейки считаются **пустыми**.



СОВЕТ: в отличие от кубиков стихий, жетоны пожаров не учитываются при определении контроля в лесу.

ПРИНУДИТЕЛЬНОЕ РАЗМЕЩЕНИЕ В ЯЧЕЙКАХ СУЩЕСТВ

Чтобы принудительно разместить кубик в ячейку существа, вы должны потратить ягоду (так как там не указан никакой ингредиент).

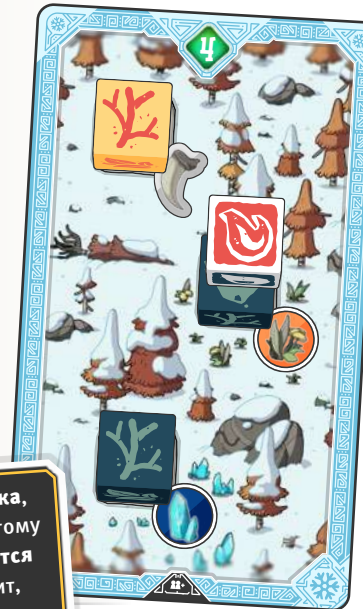


Башни кубиков

Некоторые способности позволяют вам положить кубик **поверх** другого кубика (например, способность **стихии огня**). Таким образом, в 1 ячейке могут появляться **башни из 2 и более кубиков**.

При любом количестве кубиков в башне **только верхний кубик** учитывается для контроля леса. Кубики, **накрытые** другими кубиками, можно **перемещать, менять, убирать и возвращать**.

Количество кубиков в башне **не ограничено**.



У **Лирика** на этой карте 2 кубика, но один из них **накрыт**, поэтому для контроля в лесу **учитывается только 1** его кубик. Это значит, что в этом лесу **ничья**, и он **не контролирует** лес.

Способности персонажей

Если вы играете со способностями персонажей, каждый участник может использовать свои способности, чтобы выполнить особые действия, меняющие правила игры.

Способности всех персонажей оплачиваются **энергетическими ягодами**. Потраченные ягоды возвращаются в общий запас.

Если не сказано иное, способности персонажей можно использовать **сколько угодно раз** за раунд.

ПАМЯТКА ПО ПЕРСОНАЖАМ



Поместив кубик ресурсов в лес, вы можете потратить 1 ягоду, чтобы положить его поверх любого кубика. Вы не собираете ингредиенты в ячейке.

- » Вы можете поместить кубик поверх кубика ресурсов или стихии.
- » Вы не собираете ингредиенты и не приручаете существа, используя эту способность. Но это всё ещё считается **размещением кубика** для активации других способностей.
- » Подробнее о башнях кубиков см. слева.



Чтобы присвоить лес, где у вас ничья за контроль, вы раз за раунд можете потратить 2 ягоды.

- » Вы можете использовать эту способность для 1 леса за раунд.
- » Вы можете использовать эту способность, если у вас ничья с другими игроками или с кубиками стихий.
- » Вы не можете использовать способности существ, применяемые в конце раунда, пока не присвоят леса.



Поместив кубик в любую ячейку ингредиента, вы можете потратить 1 ягоду, чтобы считать её ячейкой. У вас может быть до 4 активных (прирученных) существ.

- » Вы можете использовать эту способность на ячейке любого ингредиента.
- » Вы не получаете ингредиент, используя эту способность.
- » Приручая **пятое** существо, вы должны освободить одно существо по обычным правилам.



Когда вы варите зелье, каждая первая потраченная считается как 2 ингредиента.

- » Вы можете выбрать 2 разных ингредиента.
- » Каждая ягода, которую вы тратите на зелье **после первой**, считается только 1 любым ингредиентом, как обычно.

ПАМЯТКА ПО СУЩЕСТВАМ

Летние существа



Поместив кубик в осенний лес , сожгите любую пустую ячейку леса.


- » Используйте эту способность, помещая любой кубик в любую ячейку леса указанного времени года.
- » Сжигаемая ячейка может быть в любом лесу.



Поместив кубик в деревню, сожгите любую пустую ячейку леса.

- » Используйте эту способность, поместив кубик в любую ячейку деревни (включая ячейки «Любой кубик»).
- » Сжигаемая ячейка может быть в любом лесу.



В свой ход вы можете изменить любой кубик стихии в своём запасе на ветер .

- » Можно использовать эту способность сколько угодно раз за ход.



Поместив сюда любой кубик стихии, переместите любой размещённый кубик ресурсов в пустую ячейку леса.

- » Вы можете перемещать кубик любого игрока (включая себя).
- » Вы можете использовать способность, чтобы убрать кубик из этой ячейки, но она не считается ячейкой леса.
- » Освободив это существо, отложите кубик из его ячейки в сторону до конца раунда.

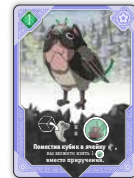


Весенние существа




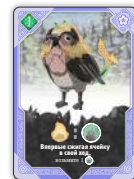
В конце каждого раунда соберите 1 ягоду  за каждое своё активное летнее существо .


- » Используйте эту способность после присвоения лесов в конце раунда.
- » Учитывайте прирученных, но не освобождённых существ.
- » Если у вас несколько способностей конца раунда, можете использовать их в любом порядке.




Поместив кубик в ячейку существа , вы можете собрать 1 ягоду  вместо приручения.

- » Используйте эту способность в любой ячейке существа (включая деревню).
- » Выберите что-то одно: либо приручить существо, либо получить 1 ягоду .






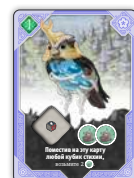
Впервые сжигая ячейку в свой ход, получите 1 ягоду .


- » Можно использовать только раз за ход.
- » Сжигая несколько ячеек, всё равно получите 1 ягоду .



Собрав 1 и более гриб , обменяйте 1 собранный  на 1 ягоду .

- » Используйте эту способность, собирая указанный ингредиент в любой ячейке (леса, деревни или существа).
- » Если ячейка предлагает взять ингредиент на выбор, можете выбрать упомянутый в способности ингредиент, чтобы использовать её.
- » Вы можете обменять только 1 ингредиент за размещение (например, поместив кубик воды в ячейку гриба , вы получите 1 ягоду  и 2 гриба .



Поместив сюда любой кубик стихии, соберите 2 ягоды .



- » Вы можете использовать способности, чтобы убрать кубик из этой ячейки, но она не считается ячейкой леса.
- » Освободив это существо, отложите кубик из его ячейки в сторону до конца раунда.



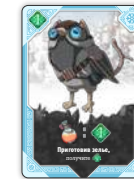
Зимние существа

Примечание: получая ПО от существа, берите жетоны ПО из общего запаса.



Присвоив осенний лес , получите 2 .

- » Используйте эту способность, присвоив лес указанного времени года.



Приготовив зелье, получите 1 .





- » Используйте эту способность, приготовив забронированное зелье или зелье с рынка.




Приручив существо, получите 1 .



- » Используйте эту способность, приручив любое существо из колоды.




В конце каждого раунда вы можете обменять 1 ягоду  на 2 , или 2 ягоды  — на 4 .

- » Вы можете обменять не более 2 ягод  за раунд.
- » Если у вас несколько способностей конца раунда, можете использовать их в любом порядке.



В конце каждого раунда вы можете обменять 2 одинаковых ингредиента на 2 , или 3 — на 4 .

- » Все ингредиенты должны быть одинаковые. Вы можете использовать ягоды  вместо любых ингредиентов.
- » Вы можете обменять не более 3 ингредиентов за раунд.
- » Если у вас несколько способностей конца раунда, можете использовать их в любом порядке.

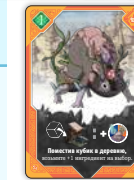


Осенние существа




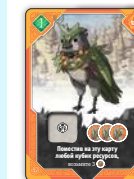
Собрав ингредиенты в летнем лесу , возьмите +1 из указанных ингредиентов.


- » Используйте эту способность, собирая указанный ингредиент в ячейке леса указанного времени года.



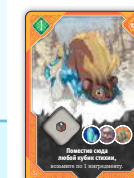
Поместив кубик в деревню, возьмите +1 ингредиент на выбор.

- » Используйте эту способность, поместив кубик в любую ячейку деревни (включая ячейки «Любой кубик»).
- » Вы не можете выбрать ягоду .



Поместив сюда любой кубик ресурсов, соберите 3 .

- » Вы можете поместить кубик ресурсов с любым символом, чтобы использовать эту способность.
- » Кубик из этой ячейки можно переместить, обменять, убрать или вернуть, но она не считается ячейкой леса.
- » Освободив это существо, отложите кубик из его ячейки в сторону до конца раунда.



Поместив сюда любой кубик стихии, соберите по 1 каждого ингредиента.

- » Вы можете использовать способности, чтобы убрать кубик из этой ячейки, но она не считается ячейкой леса.
- » Освободив это существо, отложите кубик из его ячейки в сторону до конца раунда.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры:	Стиво Торрес
Художники:	Джейк Моррисон, Эндрю Томпсон.
Девелопмент:	Джефф Фрейзер
Предварительный девелопмент:	Джонатан Гилмур
Графический дизайн:	Стиво Торрес
Редактор правил:	Джефф Фрейзер

Игру тестировали: Toronto Board Game Design Crew, Стефани и Тим Адамсы, Уилма Бейнбридж, Лупита Кабраль, Адам Диттмер, Айзек Джиффорд, Джереми Гансетт, Нейтан Гера, Эндрю Хинер, Кэрол Джонсон, Теренс Луи, Джошуа Марло-Жилетт, Стефани Меткаф, Эрон Мур, Стефани Норрис, Пирс Эфлайн, Эрик Понвелл, Эрон Портер, Остин Смит, Менди Торрес, Богдан Тудосе, Дана Уэрпни, Шиюэ Сюй

Особые благодарности: Николь Катлер, Бриан Льюис, Дэнми Лу, Сара Перри, Кристиан Торрес

Над локализацией работали:

Проект-менеджер:	Дарья Устинова
Переводчик:	Екатерина Шевчук
Дизайнер:	Юлия Шубова
Продакшн-менеджеры:	Сергей Морозов и Андрей Незнамов
Генеральный директор:	Михаил Пахомов
Главный редактор:	Максим Верещагин
Арт-директор:	Виктор Забурдаев
Директор по развитию:	Дмитрий Калмыков
Руководитель маркетинга:	Владимир Эделев



www.pandasaurusgames.com

© 2021 Pandasaurus Games, LLC. All rights reserved.
401 Congress Ave, Austin, TX 78704

**COSMO
DRØME
GAMES**