

РЕЖИ БОННЕССЕ

Найд – В. Жубер – К. Коллетт

TM

Seasons

3 ЗАКОЛДОВАННОЕ КОРОЛЕВСТВО

Правила дополнения



14+



2-4



60
МИН

В самом сердце Аргосского леса начался турнир двенадцати сезонов. Это настоящая битва умов, на которую съезжаются величайшие чародеи со всех уголков королевства. Сражаясь за звание нового архимага Ксидита, соперники небезосновательно опасаются могущественной кодовской силы, витающей здесь с тех давних пор, когда по земле ещё ходили боги. По местам, маги! Готовьтесь к новым испытаниям!

Libellud

Состав дополнения



1 40 карт способностей.

2 10 карт кодовства.

3 12 жетонов особых свойств.

4 16 жетонов энергии.

5 2 жетона Узурпатора.

6 1 жетон первого игрока.

7 7 жетонов уменьшения резерва.

8 2 жетона расширения резерва для карты «Зачарованная книга».

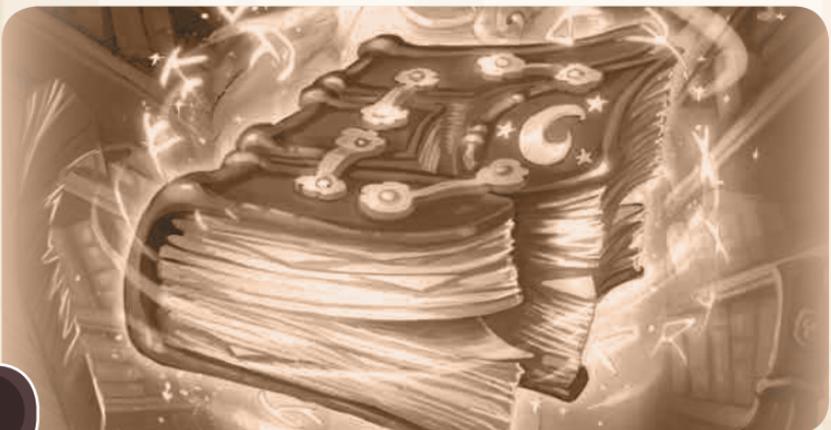
Подготовка к игре

Вы можете играть с дополнением «Заколдованное королевство», используя входящие в него компоненты по отдельности или все сразу.



Карты способностей

- Смешайте карты способностей из дополнения «Заколдованное королевство» с картами способностей среднего (карты 1–30) или продвинутого (карты 1–50) уровня базовой игры — у вас получится новая колода карт способностей.
- На картах способностей из этого дополнения изображён символ , упрощающий их поиск в колоде.





Карты колдовства

- Перед началом первой фазы игры (прелюдии) случайным образом возьмите 1 из 10 карт колдовства и положите её лицевой стороной вверх в пределах видимости всех участников.

Примечание: по договорённости игроки могут выбрать конкретную карту колдовства.

- Каждая карта колдовства меняет правила игры для участников на протяжении всей партии. Продумывая стратегию, игроки должны принимать во внимание эффекты действующего колдовства.



Жетоны особых свойств



- Перед началом прелюдии каждый игрок случайным образом получает 3 жетона особых свойств. После прелюдии, но до начала турнира каждый игрок выбирает один из полученных жетонов особых свойств и кладёт его в круглый вырез личного планшета.



- Этот жетон даёт игроку особое свойство, которым он сможет воспользоваться во время своего хода — после выбора кубика сезона и выполнения его действий. Жетон особого свойства можно использовать лишь 1 раз за игру. Сделав это, переверните жетон. На его обратной стороне указано число очков престижа, которое вы получите или потеряете в конце игры.

Примечание: вы не обязаны использовать свой жетон особого свойства. Если вы им так и не воспользовались (и он остался лежать лицевой стороной вверх), вы не получите и не потеряете за него очки престижа в конце игры.



Описание жетонов особых свойств



Жетон 1. Возьмите 1 карту способности из колоды, добавьте её в руку или сбросьте. Воспользовавшись этим свойством, вы потеряете 5 очков престижа в конце игры.



Жетон 2. Пожертвуйте или сбросьте 1 из своих карт способностей. Воспользовавшись этим свойством, вы получите 6 очков престижа в конце игры.



Жетон 3. Возьмите из общего запаса 2 жетона энергии на свой выбор и добавьте их в свой резерв. Воспользовавшись этим свойством, вы потеряете 5 очков престижа в конце игры.



Жетон 4. Передвиньте свою фишку чародея по шкале призыва на 1 деление назад. Воспользовавшись этим свойством, вы получите 10 очков престижа в конце игры.

Примечание: после использования этого жетона ваша сила призыва не должна стать меньше числа карт способностей в вашей игровой области.



Жетон 5. Получите 3 очка престижа (вместо того чтобы потерять 5) за каждую карту способности, оставшуюся у вас в руке в конце игры. Не переворачивайте этот жетон после использования — у него постоянный эффект.



Жетон 6. На время вашего хода вам доступна кристаллизация. Также вы получаете 1 дополнительный кристалл за каждый кристаллизованный жетон энергии. Воспользовавшись этим свойством, вы не получите и не потеряете очки престижа в конце игры.



Жетон 7. Передвиньте свою фишку чародея на 12 делений вперёд по счётчику кристаллов. Воспользовавшись этим свойством, вы потеряете 6 очков престижа в конце игры.



Жетон 8. Сбросьте 4 жетона энергии воды. Воспользовавшись этим свойством, вы получите 18 очков престижа в конце игры.

Примечание: при использовании этого свойства также можно сбрасывать жетоны энергии, лежащие на карте «Амулет воды».



Жетон 9. Передвиньте свою фишку чародея на 2 деления вперёд по шкале призыва. Воспользовавшись этим свойством, вы потеряете 5 очков престижа в конце игры.



Жетон 10. Передвиньте фишку сезона на 2 деления вперёд или назад по колесу сезонов. Воспользовавшись этим свойством, вы получите 3 очка престижа в конце игры.



Жетон 11. Посмотрите карты способностей в руках соперников. Воспользовавшись этим свойством, вы получите 9 очков престижа в конце игры.



Жетон 12. Посмотрите 3 верхние карты в колоде карт способностей. Положите их обратно на верх колоды в любом порядке. Воспользовавшись этим свойством, вы не получите и не потеряете очки престижа в конце игры.



Дополнительные компоненты

Жетон первого игрока



Жетон первого игрока обозначает первого игрока в текущем раунде. Когда участник, сидящий слева от действующего первого игрока, станет новым первым игроком, передайте ему этот жетон.

Жетоны энергии

В «Заколдованном королевстве» вы найдёте новые жетоны энергии в дополнение к базовым. Добавьте их в общий запас.

Жетоны уменьшения резерва



Всякий раз, когда в результате какого-либо эффекта ваш резерв энергии уменьшается на 1, кладите в одну из его ячеек жетон уменьшения резерва.

Уберите жетон уменьшения резерва из ячейки, если карта способности, из-за которой резерв был уменьшен, покинула игровую область.

Жетоны Узурпатора

Разыграв карту «Равэн Узурпатор», положите жетон Узурпатора на принадлежащую другому игроку карту волшебного предмета, эффект которой вы хотите скопировать. Уберите жетон Узурпатора, если скопированная карта покинула игровую область соперника.



Жетоны расширения резерва (для карты «Зачарованная книга»)

Разыграв карту «Зачарованная книга», входящую в состав базовой игры, присоедините жетон расширения резерва к правой стороне личного планшета. Этот жетон увеличивает ваш резерв энергии с 7 до 10. Отныне кладите дополнительные жетоны энергии на жетон расширения резерва, а не на карту «Зачарованная книга».



Уберите жетон расширения резерва, если карта «Зачарованная книга» покинула вашу игровую область.



Уточнения по терминам

Сброс

- Сброс — это стопка карт, куда вы кладёте пожертвованные и сброшенные карты способностей. В начале игры вам нужно определить место для сброса (например, рядом с колодой карт способностей).
- Порядок, в котором игроки кладут карты в сброс, очень важен. Следите за тем, чтобы он не нарушался.
- В сброс карты кладутся лицевой стороной вниз. В течение партии игроки не могут смотреть карты в сбросе.
- Если колода карт способностей закончилась (взята последняя карта), перемешайте все карты в сбросе — они станут новой колодой.

Показать карту способности

Карта считается показанной, если все игроки смогли прочесть её текст.

Посмотреть карту способности

Лишь один или несколько указанных игроков могут прочесть текст карты способности.



Перечень карт с уточнениями



Карты способностей



1/20 Сердце Аргосского леса

Даже если в свой ход вы активировали несколько карт способностей, то в конце раунда получите только 1 жетон энергии земли.



2/20 Рог изобилия

- Если в конце раунда у вас есть какие-либо жетоны энергии, вы обязаны сбросить один из них.
- Эффект «Рога изобилия» действует на жетоны энергии, лежащие на карте «Амулет воды».
- «Рог изобилия» не действует, если у вас нет жетонов энергии.
- Эффект «Рога изобилия» не действует на жетоны энергии, лежащие на картах «Прожорливый котёл», «Сокровище Древних», «Монолит фей» и т. д.
- Эффект «Рога изобилия» можно применить только 1 раз в раунд.



3/20 Монолит фей

- Необходимо вернуть в резерв хотя бы 1 жетон энергии.
- Карту «Монолит фей» нельзя активировать, если на ней нет жетонов энергии.
- Число жетонов энергии на «Монолите фей» неограничено.
- Жетонами энергии на «Монолите фей» нельзя пользоваться ни для каких иных целей (например, для призыва карт способностей).
- Жетоны энергии, лежащие на «Монолите фей», не считаются находящимися в вашем резерве энергии. Следовательно, на них не действуют эффекты таких карт, как «Зелье мечтаний», «Крыс Ночная Тень», «Льюис Хмуроликий», «Проклятый том Аруса», «Зелье жизни», «Рог попрошайки», «Элементаль воздуха», «Светоч Ксидита», «Шкатулка чудес» и т. д.
- Если карта «Монолит фей» покидает игровую область, то лежащие на ней жетоны энергии сбрасываются.



4/20 Фолиант Селении

- Нельзя использовать «Фолиант Селении» для возврата карты волшебного предмета в руку, если в стоимость её призыва входят только кристаллы.
- Вы можете призвать «Фолиант Селении», даже если у вас нет разыгранных волшебных предметов или если среди них нет волшебных предметов, для призыва которых требуется энергия. Вы просто не применяете эффект «Фолианта Селении».
- На «Фолиант Селении» действует карта колдовства «Дух природы», позволяя вернуть в руку любую карту волшебного предмета из вашей игровой области.



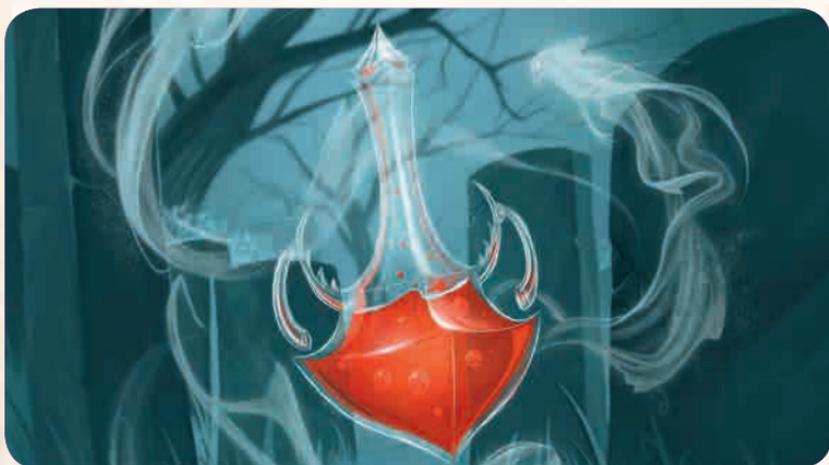
5/20 **Свиток Иштар**

- Если вы решили не оставлять себе первую подходящую карту волшебного предмета, то обязаны открывать и показывать карты дальше и добавит в руку следующую подходящую карту.
- Если вы решили не оставлять себе первую подходящую карту волшебного предмета, то уже не можете передумать.
- Сбросьте все неподходящие карты, открытые и показанные в результате использования «Свитка Иштар».
- Вы должны назвать 1 из 4 типов энергии: вода, земля, огонь, воздух. Кристаллы не считаются типом энергии, их называть нельзя.
- При второй попытке найти карту эффектом «Свитка Иштар» вы можете назвать другой тип энергии (после того, как отказались от первой карты, но до того, как начали поиск следующей).



6/20 **Фонарь Мезодеи**

- «Фонарь Мезодеи» нельзя ввести в игру при помощи других карт способностей (например, «Зелья мечтаний», «Священной чаши», «Хрустального шара» и т. д.).
- Пока карта «Фонарь Мезодеи» находится в вашей игровой области, одну из ячеек вашего резерва энергии занимает жетон уменьшения резерва.
- К «Фонарю Мезодеи» применим эффект карты «Длань судьбы», позволяющий призвать «Фонарь Мезодеи» за меньшую стоимость.



7/20 **Божественная статуя**

- Пока карта «Божественная статуя» находится в вашей игровой области, одну из ячеек вашего резерва энергии занимает жетон уменьшения резерва.
- Если сезон меняется во время раунда, немедленно примените один из эффектов «Божественной статуи».
- Если вы решили получить 1 жетон энергии, то не можете посмотреть верхнюю карту колоды.



8/20 **Ловец фамильяров**

- Если вы решили не оставлять себе первую карту фамильяра, то обязаны открывать и показывать карты дальше и добавит в руку следующую подходящую карту.
- Если вы решили не оставлять себе первую карту фамильяра, то уже не можете передумать.
- Сбросьте все неподходящие карты, открытые и показанные в результате использования «Ловца фамильяров».



9/20 **Кристаллизатор Ио**

- Используя «Кристаллизатор Ио» для кристаллизации 1 или нескольких жетонов энергии, вы всегда получаете только 2 дополнительных кристалла (а не по 2 кристалла за каждый кристаллизованный жетон энергии).
- 2 дополнительных кристалла можно получить только 1 раз в раунд.
- Кристаллизуя жетоны энергии не через «Кристаллизатор Ио», вы не получаете 2 кристалла в конце раунда.



10/20 **Трон обновления**

- Не передвигайте фишку чародея, если на момент розыгрыша «Трона обновления» вы не использовали ни одного бонуса.
- Если после розыгрыша «Трона обновления» у вас в руке не осталось карт способностей для сброса, вы не можете взять карту способности и передвинуть фишку чародея на 1 деление назад по шкале бонусов.
- Если после розыгрыша «Трона обновления» у вас в руке остались карты способностей, вы должны сбросить одну из них.



11/20 **Зелье воскрешения**

Вы можете воспользоваться эффектом «Зелья воскрешения», даже если в стопке сброса находится менее 5 карт.



12/20 **Сокровище древних**

- Для активации «Сокровища древних» вы можете использовать жетоны энергии, лежащие на карте «Амулет воды».
- На жетоны энергии, лежащие на карте «Сокровище древних», не действуют эффекты других карт способностей. Эти жетоны нельзя использовать в течение игры.



13/20 **Щит Зиры**

- Эффектом «Щита Зиры» можно воспользоваться для защиты от эффекта карты способности (вашей или соперника) или карты колдовства, предписывающей вам пожертвовать или сбросить карту способности.
- Эффект «Щита Зиры» распространяется на все карты, которые жертвуются для активации их эффектов (например, зелья). Вы применяете эффект такой карты, а затем вместо неё жертвуете «Щит Зиры».



14/20 Кубик неизменности

■ После выбора кубика сезона, но до выполнения указанных на нём действий вы можете проигнорировать эти действия и воспользоваться одним из эффектов «Кубика неизменности».

■ Вы можете выбрать только 1 из 3 перечисленных на карте эффектов.



15/20 Амулет времени

X может быть равен нулю. В этом случае вы всё равно получаете 2 жетона энергии.



16/20 Волшебный телескоп

Особые замечания отсутствуют.



17/20 Аргосский ястреб

Особые замечания отсутствуют.



18/20 Равэн Узурпатор

■ Если у скопированного волшебного предмета есть эффект немедленного действия, сразу же примените его.

■ Если у скопированного волшебного предмета есть эффект активации, то 1 раз в раунд вы можете активировать «Равэна Узурпатора», чтобы применить этот эффект, выплатив указанную стоимость активации.

■ Копируются только эффекты карты волшебного предмета, но не её очки престижа.



19/20 Аргосский страж

■ Соперники обязаны применить выбранный вами эффект.

■ Если соперник должен сбросить карту способности, но у него в руке нет карт, то эффект «Аргосского стража» на него не действует.

■ Если соперник должен сбросить 4 жетона энергии, но у него столько нет, то он сбрасывает все имеющиеся.

■ Эффект «Аргосского стража» не действует на жетоны энергии, лежащие на картах «Амулет воды», «Прожорливый котёл», «Сокровище древних», «Монолит фей» и т. д.

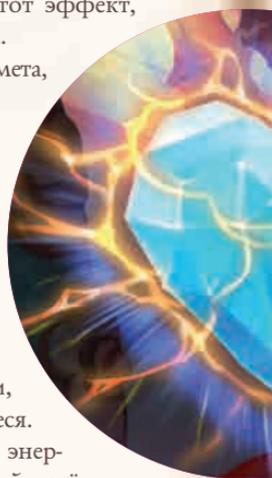


20/20 Крыс Ночная Тень

■ Если у соперника менее 2 жетонов энергии, заберите столько, сколько есть.

■ Если у соперника нет энергии в резерве, эффект карты «Крыс Ночная Тень» на него не действует.

■ Эффектом карты «Крыс Ночная Тень» нельзя забрать жетоны энергии, лежащие на картах «Амулет воды», «Прожорливый котёл», «Сокровище древних», «Монолит фей» и т. д.





Карты колдовства



Колдовство, меняющее правила прелюдии



Сотворение элементарей

- «Сотворение элементарей» меняет правила первого этапа прелюдии.
- Каждый игрок получает 18 карт способностей во время прелюдии и выбирает 9 из них. Игроки не передают друг другу карты, как предписывают обычные правила прелюдии.
- Невыбранные карты возвращаются в колоду, которая после этого перемешивается.
- Каждый игрок собирает из 9 карт способностей 3 набора из 3 карт в соответствии с правилами базовой игры.
- Турнир проходит по обычным правилам.



Долгое приключение

- «Долгое приключение» меняет правила прелюдии.
- На первом этапе прелюдии каждый игрок получает не 9, а 12 карт способностей.
- В остальном первый этап прелюдии проходит по правилам базовой игры.
- На втором этапе прелюдии каждый игрок собирает 3 набора из 4 карт (а не из 3).
- Турнир проходит по обычным правилам.



Естественный отбор

- «Естественный отбор» меняет правила первого этапа прелюдии.
- На первом этапе прелюдии каждый игрок получает не 9, а 11 карт способностей.
- Каждый игрок смотрит полученные карты и сбрасывает 1 любую из них.
- Далее прелюдия отыгрывается по обычным правилам, но для 10 карт.
- В конце первого этапа прелюдии каждый игрок сбрасывает 1 из 10 выбранных карт способностей. В руке у каждого игрока остаётся 9 карт.
- Второй этап прелюдии проходит в обычном порядке.
- Турнир проходит по обычным правилам.



Кодовство, меняющее правила турнира



4 Опутывающие корни

- Игрок не может призвать более 1 карты способности в свой ход. Это ограничение относится только к картам, разыгрываемым из руки.
- «Священная чаша» и «Хрустальный шар» действуют в обычном порядке.
- «Зелье мечтаний» действует в обычном порядке.



5 Дух природы

- Стоимость призыва всех карт способностей (волшебных предметов и фамильяров) увеличена на 1 жетон энергии по выбору игрока. Этот дополнительный жетон необходимо отдать в момент призыва карты.
- Дополнительный жетон энергии нужно сбрасывать только при розыгрыше карты из руки.
- Дополнительный жетон энергии нужно сбрасывать и при призыве карт способностей, в стоимость призыва которых входят только кристаллы.
- Чтобы призвать карту способности, у которой нет стоимости призыва, теперь требуется жетон энергии.
- Эффект карты «Длань судьбы» можно применить к этому дополнительному жетону энергии.



6 Силки Аргосского леса

- Всякий раз, когда игрок берёт и оставляет в руке 1 или несколько карт способностей (получая карту из колоды, забывая разыгранную карту или пользуясь эффектом другой карты способности), он должен передвинуть свою фишку чародея на 5 делений назад по счётчику кристаллов (за каждую карту). Если у игрока нет столько кристаллов, он должен пожертвовать или сбросить 1 свою карту способности.
- Игрок, у которого нет ни кристаллов, ни разыгранных карт, ни карт в руке, кроме только что полученной, обязан сбросить эту карту.
- За карты, которые игроки получают при смене года, не нужно терять кристаллы или карты способностей.

Пример: игрок призывает «Амулет огня». Он берёт из колоды 4 карты способностей. Из-за карты кодовства «Силки Аргосского леса» он теряет 5 кристаллов (или 1 карту), поскольку в руку он добавляет только 1 карту из 4.



7 Дар Ио

- На протяжении партии всякий раз, кристаллизуя жетон энергии, игрок передвигает свою фишку чародея на 1 деление вперёд по счётчику кристаллов. Этот дополнительный кристалл добавляется к кристаллам, полученным в процессе кристаллизации.
- «Дар Ио» можно применять в совокупности с эффектом карты «Кошель Ио» и с бонусом кристаллизации.



8 Мудрость Олафа

- В дополнение к 4 существующим типам бонусов игроки теперь могут использовать 5-й — взять 1 карту способности из колоды.
- Чтобы воспользоваться этим бонусом, игрок передвигает свою фишку чародея на 1 деление вперёд по шкале бонусов.
- Используя этот бонус, игрок может сразу же сбросить полученную карту, если она ему не нужна.
- Фишка чародея по-прежнему не может продвинуться дальше деления -20 по шкале бонусов.



9 Засуха

- Всякий раз, когда фишка сезона передвигается по колесу сезонов с весны на лето (с деления 6 на 7), игрок с фишкой чародея, продвинувшейся дальше всех по счётчику кристаллов, жертвует карту способности или уменьшает свой резерв энергии на 1.
- Эффект этого колдовства действует только 1 раз в год.
- Игрок, решивший уменьшить свой резерв энергии, кладёт жетон уменьшения резерва в одну из ячеек. Он остаётся там до конца игры.
- Игрок, у которого нет карт способностей для пожертвования, обязан уменьшить свой резерв энергии на 1.
- Если 2 и более игрока одинаково далеко продвинулись по счётчику кристаллов, эффект «Засухи» не действует.



10 Предвидение судьбы

- В течение игры вы открываете 2 верхние карты способностей из колоды и кладёте их рядом с ней лицевой стороной вверх.
- Дальняя от колоды карта считается верхней в колоде, а другая открытая карта — второй в колоде.
- В свой ход, после выполнения указанных на кубике сезона действий, игрок может передвинуть свою фишку чародея на 5 делений назад по счётчику кристаллов и переместить верхнюю карту колоды (дальнюю от колоды карту) в сброс. Это можно сделать не более 1 раза в ход.
- Игрок, имеющий менее 5 кристаллов, не может воспользоваться эффектом «Предвидения судьбы».



Русское издание игры

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор: Александр Петрунин

Редактор: Алёна Миронова

Переводчик: Кирилл Егоров

Корректоры: Анна Полянская, Катерина Шевчук

Верстальщик: Рафаэль Пилюня

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности и качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

Seasons

3 АКОЛОВАННОЕ КОРОЛЕВСТВО



Seasons

ДОРОГА СУДЬБЫ





Libellud

23 rue Alsace-Lorraine
86000 Poitiers – FRANCE

www.libellud.com