

Правила настольной игры

«Туманная дорога» (Via Nebula)

Автор игры: Мартин Уоллес (Martin Wallace)

Перевод на русский язык: Александр Казанцев, ООО «Игровед» ©

Туманная долина только что вышла из многовековой тьмы, когда мглу населяли ужасные существа. Настала пора гильдиям храбрых исследователей идти туманными путями, разрабатывать ресурсы и возводить новые постройки и селения на руинах стёртых с лица земли городов. Туманность вернётся к миру и процветанию, а вы станете героями долины!

КОМПОНЕНТЫ

- 1 игровое поле



- 4 планшета гильдии (по 1 для каждого игрока)



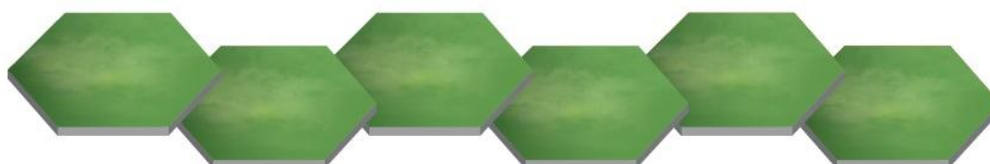
- 42 карты



- 24 стройплощадки 4 цветов (12 полугексов для игры с 3 или 4 участниками, 12 гексов для игры с 2 участниками)



- 60 тайлов луга

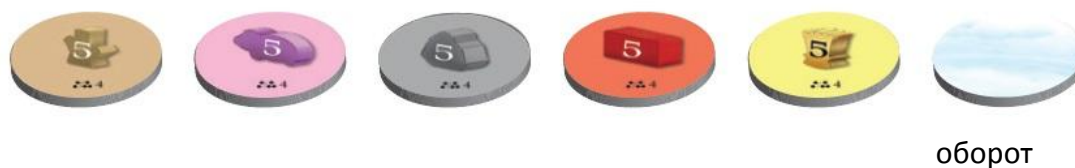


- 20 жетонов разработки



оборот

- 5 специальных жетонов разработки



оборот

- 20 строений (по 5 для каждого игрока)



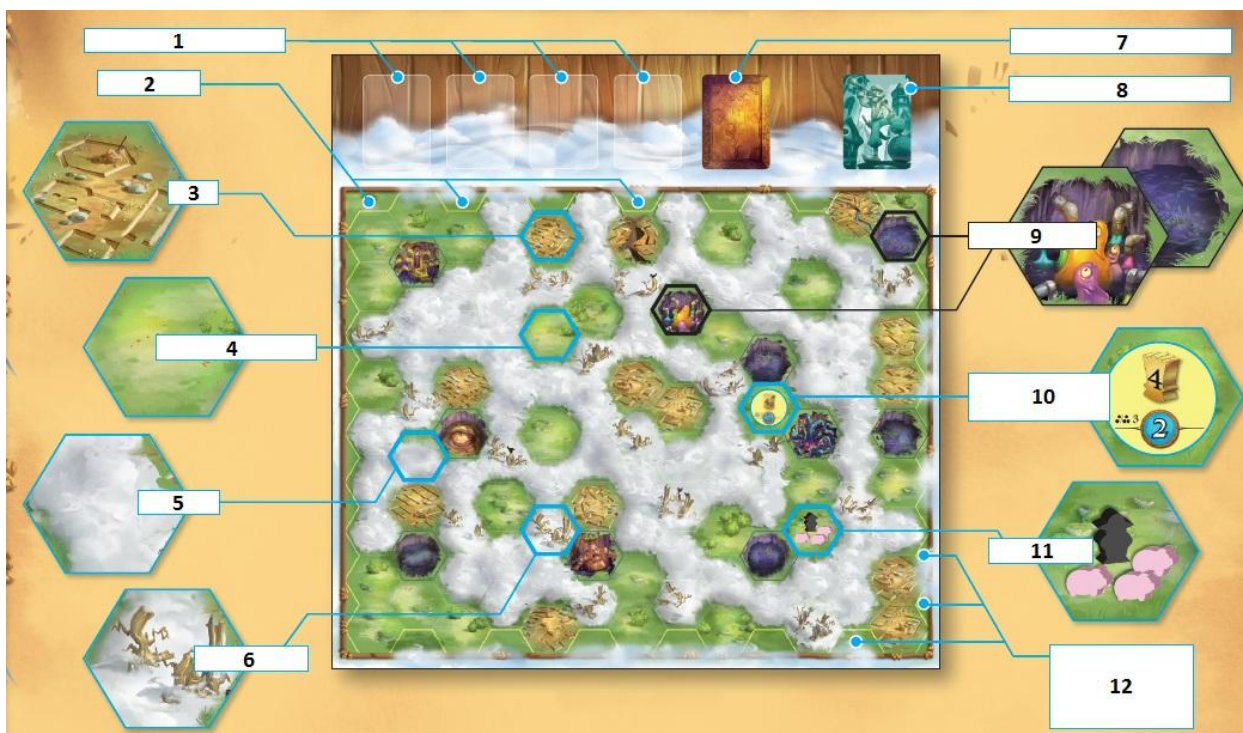
- 12 мастеров (по 3 для каждого игрока)



- 90 ресурсов



ИГРОВОЕ ПОЛЕ В ДЕТАЛЯХ



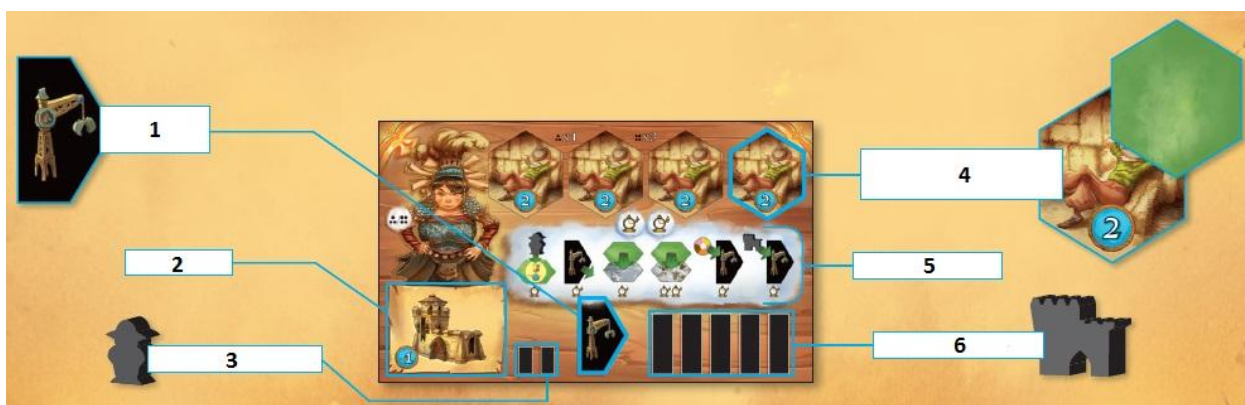
1 — Места для карт контрактов.

2—Неиспользуемая зона.

3— Руины.

- 4— Участок пустого луга.
- 5— Участок тумана.
- 6 — Окаменевший лес.
- 7 — Колода общих контрактов.
- 8 — Место для карты окончания игры.
- 9 — Запретные участки.
- 10 — Жетон разработки (на лугу).
- 11 — Разработка.
- 12 — Неиспользуемая зона. В игре используются только цельные гексы.

ПЛАНШЕТ ГИЛЬДИИ



- 1 — Место для стройплощадок.
- 2—Склад.
- 3— Места для мастеров.
- 4— Места исследователя (где размещаются тайлы луга).
- 5— Памятка по действиям.
- 6 — Места для строений.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (С 4 УЧАСТНИКАМИ)

Примечание: О подготовке к игре с 2 или 3 участниками см. конец правил.



1 — Поместите игровое поле в центр стола. Для вашей первой игры рекомендуем использовать сторону для новичков.

2—Поместите все ресурсы в общий запас возле игрового поля.

3— Случайным образом выберите первого игрока. Он перемешивает карты частных контрактов и раздаёт по две каждому игроку.

Затем он перемешивает карты общих контрактов и помещает их в виде стопки рубашкой вверх на игровое поле. Откройте четыре верхние карты общих контрактов из стопки и положите их на специально предназначенные места на игровом поле.

Карту окончания игры необходимо поместить на предназначенное для неё место на игровом поле.

4— Случайным образом выберите один из специальных жетонов и уберите его обратно в коробку — он не используется в этой игре.

Перемешайте остальные жетоны разработки (как специальные, так и обычные) лицевой стороной вниз и разместите по одному на каждом участке луга на игровом поле, а затем переверните их лицевой стороной вверх.

5— Замените каждый из 4 специальных жетонов разработки на 5 ресурсов обозначенного на нём вида. Эти 4 участка — общая разработка (они не принадлежат ни одному из игроков).

6 — Каждый игрок берёт планшет гильдии и все элементы выбранного цвета. Разместите свои 5 строений, 3 стройплощадки и 2 мастеров на соответствующих им местах (уберите 3-го мастера обратно в коробку). Разместите на своём планшете 4 стопки по 3 тайла луга в каждой.

7 — Сформируйте запас оставшихся тайлов луга возле игрового поля.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Для получения очков (символизирующих славу, престиж и богатство) вам предстоит выполнять контракты и открывать разработки. Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем и героем туманности!

ХОД ИГРЫ



Первый игрок начинает партию, затем ход передаётся по часовой стрелке. **В свой ход игрок должен выполнить 2 из 6 доступных действий:**

- Поместить мастера;
- Поместить стройплощадку;
- Исследовать участок тумана;
- Исследовать окаменевший лес (считается за два действия);
- Переместить ресурс на одну из ваших стройплощадок;
- Возвести строение.

Примечание: В свой ход вы можете выполнить одно и то же действие несколько раз, но помните, что действие «Исследовать окаменевший лес» считается за ДВА действия.

ПОМЕСТИТЬ МАСТЕРА



Поместите одного из своих свободных мастеров на любой участок поля, с жетоном разработки. Возьмите этот жетон и положите его лицевой стороной вниз рядом с вашим планшетом гильдии, а затем поместите на участок количество соответствующего ресурса, указанное на жетоне. Вы только что открыли новую разработку.

Примечание: Свободный мастер - мастер на вашем планшете гильдии. Вы не можете выбрать это действие, если у вас нет свободного мастера.

ЖЕТОН РАЗРАБОТКИ



ПРИМЕР: Синий игрок помещает мастера на участок с жетоном "3 Древесины". Он забирает жетон и кладет его лицевой стороной вниз рядом со своим планшетом гильдии. Затем он выкладывает 3 Древесины на участок, куда только что поместил своего мастера.



ПОМЕСТИТЬ СТРОЙПЛОЩАДКУ



Возьмите одну из своих стройплощадок и поместите её на свободную половину участка руин, не занятую другой стройплощадкой или строением. На каждом из участков руин может одновременно находиться до 2 стройплощадок, принадлежащих одному и тому же игроку или двум разным игрокам.

Примечания:

- Вы не можете выбрать это действие, если у вас нет свободной стройплощадки.
- Вы не можете выложить на игровое поле больше стройплощадок, чем строений у вас в запасе на планшете гильдии.

ПРИМЕР: Черный игрок решает поместить стройплощадку. Участок А не подходит, поскольку обе его половины заняты, но В, С и D всё ещё свободны.



ИССЛЕДОВАТЬ УЧАСТОК ТУМАНА



Возьмите тайл луга из крайней левой стопки на вашем планшете гильдии и положите его на участок тумана. Этот участок должен соприкасаться с:

- участком, занятым элементом вашего цвета (мастером, стройплощадкой или строением) или
- пустым участком или тайлом луга (без каких-либо ресурсов или жетонов разработки).

ПРИМЕР: Черный игрок решает исследовать участок тумана. Он берет тайл луга со своего планшета и теперь должен поместить его на участок тумана. Он может накрыть любой участок, помеченный галочкой, так как все они соприкасаются либо с участком, который он занимает, либо с пустым участком луга.



ИССЛЕДОВАТЬ ОКАМЕНЕВШИЙ ЛЕС



Возьмите тайл луга из крайней левой стопки на вашем планшете гильдии и поместите его на окаменевший лес. Этот лес должен соприкасаться с:

- участком, занятым элементом вашего цвета (мастером, стройплощадкой или строением) или
- с пустым участком или тайлом луга (без каких-либо ресурсов или жетонов разработки).

ВАЖНО: Действие «Исследовать окаменевший лес» считается за два действия. После того, как вы исследуете окаменевший лес, ваш ход завершается.

ПРИМЕР: Синий игрок решает исследовать окаменевший лес. Он берет тайл луга со своего планшета. Он может поместить его на любой участок, помеченный галочкой, так как все они соприкасаются либо с участком, который он занимает, либо с пустым участком луга. Как только он сделает свой выбор, его ход завершается, так как действие «Исследовать окаменевший лес» считается за два действия.

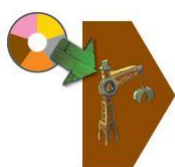


ИССЛЕДОВАТЕЛИ

Во время исследования, вы используете тайлы луга, размещенные на вашем планшете гильдии. Под каждой стопкой тайлов изображён исследователь. В конце игры каждый открытый исследователь приносит вам 2 очка. Примечание: Если вы хотите исследовать, но выложили все свои тайлы, вы можете использовать тайлы из резерва.



ПЕРЕМЕСТИТЬ РЕСУРС НА ОДНУ ИЗ ВАШИХ СТРОЙПЛОЩАДОК



Выберите и возьмите ресурс с любой разработки, которая занята либо одним из ваших мастеров или мастером соперника, либо с общей разработки. Переместите выбранный ресурс на одну из ваших стройплощадок по непрерывному пути из пустых участков луга. Эти участки могут быть тайлами, размещенными участниками в ходе игры, или истощёнными разработками.

Если выбранный вами ресурс был последним на разработке, её владелец забирает мастера и ставит его на свой планшет гильдии. Эта разработка полностью истощена, а

участок теперь считается пустым участком луга. Теперь через этот участок можно перемещаться.

ПРИМЕР: Белый игрок решает переместить ресурс. Он берёт Пшеницу с разработки синего игрока и перемещает её на свою стройплощадку по непрерывному пути из пустых участков. Так как он взял последнюю Пшеницу с разработки, синий игрок забирает своего мастера.



Примечания:

- **Перемещать ресурс можно только через пустой участок.**
- Нельзя переместить ресурс на стройплощадку соперника.
- Стройплощадки не ориентированы в пространстве, поэтому можно переместить ресурс на стройплощадку с любой стороны участка, на котором она находится.
- Нельзя переместить ресурс, находящийся на стройплощадке.

ВОЗВЕСТИ СТРОЕНИЕ



Вы можете возвести строение на одной из ваших стройплощадок, со всеми указанными в контракте ресурсами. Контрактом может быть:

- одна из карт в вашей руке;
- один из четырех контрактов, лежащих лицевой стороной вверх на игровом поле.

КАРТА КОНТРАКТА

**ЗАТЕМ ВЫ ДОЛЖНЫ:**

- 1) Заменить свою стройплощадку и ресурсы на ней на одно из своих строений. Ресурсы возвращаются в общий резерв, а стройплощадка — на ваш планшет гильдии;
- 2) Немедленно использовать эффект карты (если вы этого пожелаете);
- 3) Положить карту выполненного контракта лицевой стороной вниз рядом со своим планшетом. Если это была карта контракта с игрового поля, сразу же положите на её место верхнюю карту колоды.

ВАЖНО: Вы можете возвести строение, даже если на вашей стройплощадке больше ресурсов, чем требуется контрактом. Любые лишние ресурсы перемещаются на ваш склад, и каждый обойдётся вам в 1 очко во время финального подсчёта.

ПРИМЕР: У чёрного игрока есть Камень, Древесина и Пшеница на одной из его стройплощадок. Он решает возвести строение по контракту с игрового поля, требующему Древесину и Камень. Он заменяет свою стройплощадку и ресурсы одним из своих строений. Стройплощадка возвращается на его планшет гильдии. Камень и Древесина (использованные по контракту) возвращаются в общий резерв. (Неиспользованную) Пшеница отправляется на склад на его планшете гильдии. Затем он применяет эффект карты, чтобы превратить свою Глину в Еду. После этого он кладёт карту лицевой стороной вниз рядом со своим планшетом гильдии. Чтобы заполнить пустое место на игровом поле, из колоды берётся новая карта.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, как только игрок возводит своё пятое и последнее строение. Этот игрок получает карту окончания игры, и его ход заканчивается.

Как и указано на карте окончания игры, остальные игроки делают по одному заключительному ходу, после чего собирают любые ресурсы, оставшиеся на их стройплощадках или разработках, и перемещают их на склад на своих планшетах гильдии. Затем производится финальный подсчёт очков.

ТЕПЕРЬ СЛОЖИТЕ:



Очки на ваших жетонах разработки;



Очки на ваших выполненных контрактах.
Примечание: Карты, оставшиеся в руке, не учитываются;



Вознаграждение за ваших исследователей (2, 4, 6 или 8 очков в зависимости от того, сколько исследователей вы открыли);



2 очка за карту окончания игры (для игрока, завершившего игру).



Теперь вы должны вычестить 1 очко за каждый ресурс, оставшийся на вашем складе.

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков. В случае ничьей побеждает претендент, у кого на складе осталось меньше всех ресурсов. Если между игроками всё ещё ничья, претенденты разделяют победу и обмениваются рукопожатием.

ВАРИАНТ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

Правила игры остаются прежними, но с незначительными поправками:

- Во время подготовки к игре разместите на вашем планшете гильдии стопки из 4 тайлов луга вместо 3;
- Жетоны разработки производят на один ресурс меньше (4 вместо 5, 3 вместо 4 и 2 вместо 3);
- Каждый игрок получает по 2 карты частных контрактов. Уберите 2 лишние карты обратно в коробку.

ВАРИАНТ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Правила игры остаются прежними, но с незначительными поправками:

- Используйте оборот планшетов гильдии (с пометкой «2 игрока»).
- Во время подготовки к игре разместите на вашем планшете гильдии стопки из 5 тайлов луга вместо 3;
- Вы получаете 3 мастеров вместо 2;
- Руины на игровом поле могут быть заняты только одной стройплощадкой (или строением), поэтому игроки должны использовать гексы стройплощадок вместо полугексов (используемых в игре с 3 или 4 участниками). Как только вы кладёте одну из своих стройплощадок на руинах, этот участок становится недоступен вашему сопернику;
- Жетоны разработки производят на один ресурс меньше (4 вместо 5, 3 вместо 4 и 2 вместо 3);
- Каждый игрок получает по 2 карты частных контрактов. Уберите 4 лишние карты обратно в коробку.

ЭФФЕКТЫ КАРТ

У большинства карт есть эффект. Эффект карты может быть применён только непосредственно после выполнения её контракта (возведения строения). Если игрок не применяет эффект сразу, эффект пропадает и не может быть применён позднее.

Некоторые эффекты, указанные на картах, могут противоречить общим правилам игры. В таких случаях эффект на карте всегда имеет приоритет перед обычными правилами.



ЧАСТНЫЕ КОНТРАКТЫ (8)



ТИХИЙ ГОРОД (2)

Эта карта не имеет эффекта, но принесёт вам 4 очка в конце игры.



ЭКСПРЕСС-ДОСТАВКА (2)

Выберите любой ресурс из общего резерва и поместите его на одну из ваших стройплощадок.



ТАЙНЫЙ ПЛАН (2)

Возьмите верхнюю карту из колоды на игровом поле и добавьте её к своей руке карт. Эта карта считается частным контрактом и может быть использована, чтобы возвести строение.

**КОРОТКИЙ ПУТЬ (2)**

Уберите два крайних левых тайла луга со своего планшета гильдии в резерв тайлов.

**ОБЩИЕ КОНТРАКТЫ (33)****ИЗОБИЛИЕ (2)**

Уберите с игрового поля любой жетон разработки на ваш выбор обратно в коробку. Положите на его место изображённые на нём ресурсы — не размещайте мастера. Вы открыли новую общую разработку.

**АРХИТЕКТОР (1)**

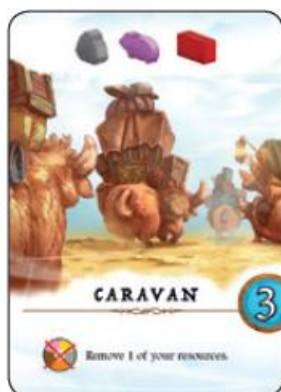
Эта карта не имеет эффекта, но принесёт вам 1 дополнительное очко за каждый контракт, который вы выполнили к концу игры (включая этот).

**ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ (2)**

Вы можете выложить тайл луга на любом запрещенном участке, игнорируя все правила исследования.

**МЭР (1)**

Эта карта не имеет эффекта, но принесёт вам 2 дополнительных очка за каждый требующий ровно 2 ресурса контракт, который вы выполнили к концу игры.

**КАРАВАН (2)**

Уберите 1 ресурс с одной из ваших разработок или стройплощадок в общий резерв.

ИЛИ

Уберите 1 ресурс из своего склада в общий резерв.

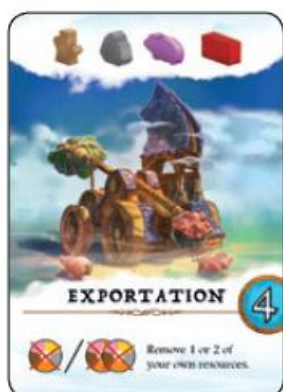
**ВИНОКУРНЯ (6)**

Вы можете выполнить 1 дополнительное действие по вашему выбору.

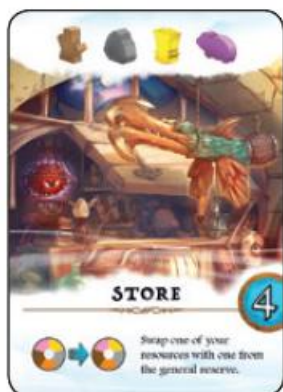
Примечание: Если ваше первое действие выполнило этот контракт, вы (при желании) можете использовать следующие 2 действия, чтобы исследовать окаменевший лес.

**ЛЕНИВЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ (1)**

Чтобы выполнить этот контракт, на вашей стройплощадке должны находиться любые два ресурса одного типа. Эта карта не имеет эффекта, но принесёт вам в конце игры 1 дополнительное очко за каждого вашего неоткрытого исследователя.

**ЭКСПОРТИРОВАНИЕ (2)**

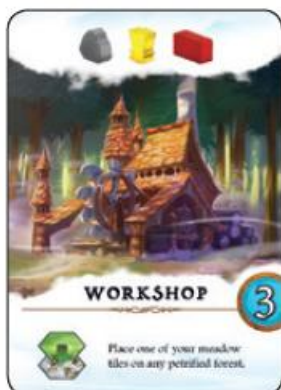
Верните в общий резерв до 2 ресурсов с одной из ваших разработок, одной из ваших стройплощадок или с вашего склада.

**ЛАВКА (6)**

Обменяйте один из ресурсов на своей разработке или стройплощадке на любой другой на свой выбор из общего резерва.

**ТОРГОВЕЦ (1)**

Эта карта не имеет эффекта, но принесёт вам в конце игры 1 дополнительное очко за каждый полученный жетон разработки.

**МАСТЕРСКАЯ (4)**

Вы можете поместить тайл луга на любой окаменевший лес, игнорируя все правила исследования.

**СВЯЩЕННИК (1)**

Чтобы выполнить этот контракт, требуются 3 любых разных ресурса.

Эта карта не имеет эффекта, но принесёт вам 3 очка в конце игры.

**ПО ВОЗДУХУ (4)**

Возьмите любой тайл луга с игрового поля и поместите его на любой участок тумана, игнорируя все правила исследования.

**Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр
для взрослых и детей!**