

РЕЖИ БОННЕССЕ

Найд – М. Лессени – П. Мафайон – Й. Ривьер – П. Друан

TM

Seasons

ДОРОГА СУДЬБЫ

Правила дополнения



14+



2-4



60
МИН

В глубине Аргосского леса разгорается нешуточная борьба между сильнейшими чародеями королевства, каждый из которых убеждён в своей непобедимости. Немалая храбрость и решительность понадобятся им для воплощения в жизнь их высоких стремлений, ведь всем известно, сколь капризна фортуна. Приблизься, маг, и узри свою судьбу!

Libellud

Состав дополнения



- | | |
|-----------------------------|-----------------------------------|
| 1 42 карты способностей. | 5 10 карт способностей «Реплика». |
| 2 1 кубик судьбы. | 6 10 карт кодовства. |
| 3 6 жетонов особых свойств. | 7 2 жетона ловушек. |
| 4 20 жетонов очков судьбы. | 8 2 жетона пут. |

Подготовка к игре

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



Карты способностей

- Смешайте карты способностей из дополнения «Дорога судьбы» с картами способностей среднего (карты 1–30) или продвинутого (карты 1–50) уровня базовой игры – у вас получится новая колода карт способностей.
- Вы можете также смешать их с картами способностей из дополнения «Заколдованное королевство». Если хотите, соберите собственную уникальную колоду.
- На картах способностей из дополнения «Дорога судьбы» изображён символ ☾, упрощающий их поиск в колоде.



Промокарта «Играмаль Изгнатель»


«Играмаль Изгнатель» – это карта фамильяра, придуманная Федерико Латини в рамках посвящённого дополнению «Дорога судьбы» конкурса, который проходил в сентябре 2013 года.



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.

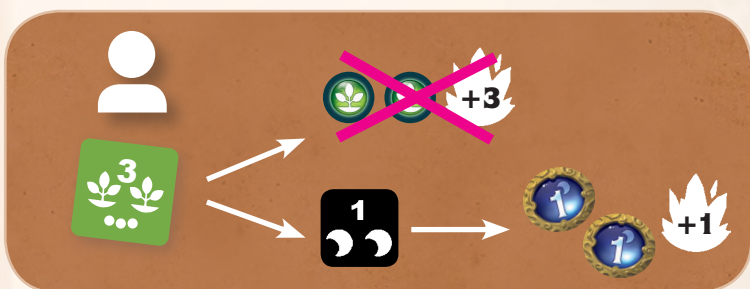
Примечание: по договорённости игроки могут выбрать конкретную карту колдовства.

- Каждая карта колдовства меняет правила игры для участников на протяжении всей партии. Продумывая стратегию, игроки должны принимать во внимание эффекты действующего колдовства.
- Перед выбором карты колдовства можете смешать карты колдовства из дополнений «Заколдованное королевство» и «Дорога судьбы».
- На картах колдовства из дополнения «Дорога судьбы» изображён символ , упрощающий их поиск.



Карты колдовства и кубик судьбы

- Для использования двух карт колдовства из этого дополнения («Зов судьбы» и «Сила судьбы») необходим кубик судьбы.
- С помощью кубика судьбы игроки получают очки судьбы. Действия, указанные на кубике судьбы, выполняются вместо действий кубика сезона.
- После того как первый игрок бросил кубики сезона и все выбрали себе по кубику, каждый участник в начале своего хода может бросить кубик судьбы вместо того, чтобы выполнить действия выбранного им кубика сезона. Затем игрок выполняет действия, указанные на кубике судьбы, и получает соответствующее число очков судьбы.



- Каждый игрок сам решает, бросать ли ему кубик судьбы или выполнять действия своего кубика сезона.
- В конце игры участник с наибольшим числом очков судьбы получает в награду 20 очков престижа.
- В случае ничьей между 2 и более игроками каждый претендент получает по 10 очков престижа.

Действия кубика судьбы



Получите 1 жетон энергии и 2 очка судьбы.



Получите 2 жетона энергии и 1 очко судьбы.



Увеличьте на 1 силу призыва и получите 1 очко судьбы.



Получите 3 кристалла и 2 очка судьбы.



Получите 1 кристалл и 2 очка судьбы.



Получите 3 очка судьбы.



Жетоны особых свойств



В состав дополнения «Дорога судьбы» входят 6 новых жетонов особых свойств. Если у вас нет дополнения «Заколдованное королевство», вы можете играть с жетонами особых свойств по описанным ниже правилам. В противном случае обратитесь к правилам дополнения «Заколдованное королевство».

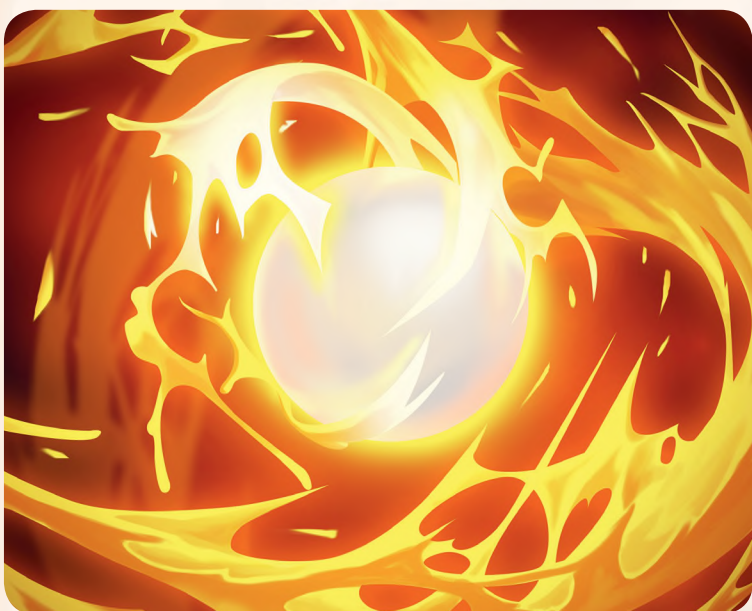
- Перед началом фазы прелюдии каждый игрок случайным образом берёт жетон особого свойства и кладёт его в круглый вырез личного планшета.



- 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.





1 Описание жетонов особых свойств



Жетон 13. Посмотрите верхнюю карту способности из стопки сброса и добавьте её в руку. Воспользовавшись этим свойством, вы потеряете 5 очков престижа в конце игры.



Жетон 14. Передвиньте свою фишку чародея на 1 деление назад по шкале бонусов. Воспользовавшись этим свойством, вы получите 3 очка престижа в конце игры.



Жетон 15. Сбросьте 5 жетонов энергии огня из своего резерва и возьмите карту способности из колоды. Воспользовавшись этим свойством, вы получите 10 очков престижа в конце игры.



Жетон 16. Бросьте кубик судьбы и выполните действия, указанные на выпавшей грани, в дополнение к действиям вашего кубика сезона. Воспользовавшись этим свойством, вы получите 5 очков престижа в конце игры.

Примечание: этот жетон особого свойства используется только при игре с картой колдовства «Зов судьбы» или «Сила судьбы».



Жетон 17. Перебросьте свой кубик сезона, перед тем как выполнить его действия. Вы обязаны принять результат второго броска. Воспользовавшись этим свойством, вы получите 9 очков престижа в конце игры.



Жетон 18. Выберите 1 карту способности, лежащую под жетоном архива (карту, отложенную для второго или третьего года), и добавьте её в руку. Воспользовавшись этим свойством, вы получите 9 очков престижа в конце игры. Этот жетон особого свойства нельзя использовать в третьем игровом году.



Дополнительные компоненты



Жетон ловушки



Жетон ловушки выкладывается на карту «Ловушка душ Урма» при её розыгрыше.



Жетон пут



Жетон пут выкладывается на карту фамильяра соперника при розыгрыше карты «Аргосский полоз». Уберите этот жетон, когда карта «Аргосский полоз» покинет игровую область.



Карты способностей «Реплика»



Карты способностей «Реплика» появляются в игре при помощи карты «Репликатор Эолиса». Количество карт способностей «Реплика» ограничено десятью.



Уточнения по терминам

- **Выпрямить** — повернуть вертикально ранее активированную карту способности, повёрнутую на 90° (для обозначения того, что её эффект был активирован). Теперь эту карту можно активировать снова.
- **Игровая область** — область, куда выкладываются разыгранные карты.
- **Вернуть в коробку** — вернуть карту в коробку. Эта карта становится недоступной до конца игры.

- **Покинуть игровую область** — событие, связанное с пожертвованием или возвратом в руку карты способности.

Общие уточнения

Порядок применения эффектов в конце раунда. Эффекты, действующие в конце раунда, применяются в порядке очерёдности хода. Каждый игрок применяет такие эффекты в выбранном им порядке.

Пример: играют Юля и Толя. Юля — первый игрок. В конце раунда она применяет эффекты, действующие в конце раунда, в любом выбранном ею порядке. После Юли то же самое делает Толя: он применяет эффекты своих карт, действующие в конце раунда, в выбранном им порядке.

Определение первого игрока. При игре с дополнением «Дорога судьбы» первый игрок определяется по обычным правилам (до начала фазы прелюдии).

Перечень карт с уточнениями



Карты способностей



1/20 Душа дракона

- У «Души дракона» нет стоимости призыва.
- Чтобы активировать карту «Душа дракона», вы должны потратить 1 кристалл.
- Эффект карты «Душа дракона» не действует ни на неё саму, ни на другую карту «Душа дракона», ни на карту, копирующую «Душу дракона».



2/20 Ядро магмы

- Стоимость призыва «Ядра магмы» зависит от числа игроков.
- Эффект «Ядра магмы» не действует на карты, разыгрываемые (но не призываемые) соперниками при помощи других карт, таких как «Хрустальный шар», «Священная чаша» и т. д.



3/20 Поворот судьбы

- Эффект «Поворота судьбы» применяется только в фазе прелюдии.
- Примените эффект «Поворота судьбы» после этапа «Выберите себе 9 карт способностей», но перед этапом «Соберите наборы карт». Затем верните карту «Поворот судьбы» в коробку.
- Убедитесь, что в колоде карт способностей нет карт «Поворот судьбы». (Все экземпляры «Поворота судьбы» нужно вернуть в коробку.)
- Если карта «Поворот судьбы» есть сразу у двух игроков, они меняют её эффект в порядке очерёдности хода.
- Применяя эффект «Поворота судьбы» и просматривая карты, игрок не показывает их остальным.
- Если игрок берёт, показывает или смотрит карту «Поворот судьбы» во время турнира, он возвращает её в коробку и берёт, показывает или смотрит вместо неё следующую карту способности.



4/20 **Зелье древних**

- Пожертвовав «Зелье древних», вы должны применить 2 из 4 доступных эффектов.
- Вы сами выбираете, в каком порядке их применять.
- Действие кристаллизации карты «Зелье древних» выполняется так же, как и у «Зелья жизни» из базовой игры. Жетоны энергии кристаллизуются из вашего резерва.
- Если вы решили взять 2 карты способностей, то одну из них вы добавляете в руку, а другую сбрасываете.



5/20 **Фонтан Этьель**

- Если в конце раунда у вас в руке нет карт способностей, передвиньте свою фишку чародея на 3 деления вперёд по счётчику кристаллов.
- При смене года эффект «Фонтана Этьель» применяется до получения карт способностей.



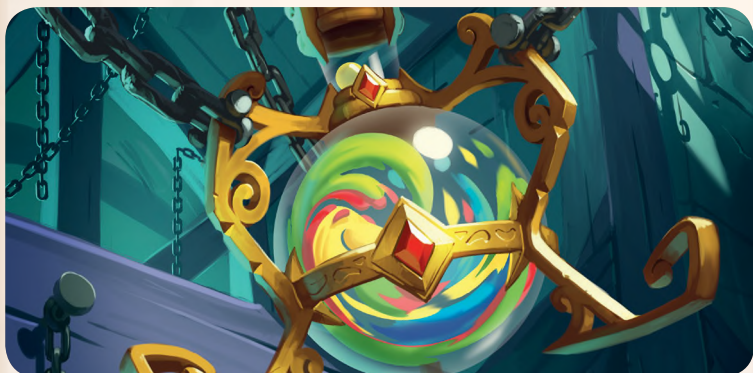
6/20 **Циферблат Колофа**

- Постоянный эффект «Циферблата Колофа» действует, даже если в вашей игровой области больше карт, чем в игровой области хотя бы 1 соперника.
- Если у вас разыграно больше карт способностей, чем у какого-либо соперника, вы можете перебросить не выбранный никем кубик сезона (кубик, используемый для перемещения фишки сезона).
- Вы должны применить этот эффект до перемещения фишки сезона.
- Вы не можете выполнять действия переброшенного кубика сезона. Как и в базовой игре, единственное назначение этого кубика — перемещать фишку сезона.



7/20 **Кубок вечности**

- На жетоны энергии на карте «Кубок вечности» не действуют эффекты таких карт, как «Крыс Ночная Тень», «Светоч Ксидита», «Шкатулка чудес», «Рог попрошайки» и т. д.
- Участник должен обладать необходимой силой призыва, чтобы разыграть карту эффектом «Кубка вечности».
- Если карта «Кубок вечности» покидает игровую область, а на ней лежат жетоны энергии, то они сбрасываются.





8/20 **Посох зимы**

■ Зимой кристаллизация всех типов энергии приносит по 3 кристалла за жетон (вместо обычного курса обмена).

Пример: у Паши разыгран «Посох зимы». Сейчас зима, и Паша кристаллизует 2 жетона энергии воды и 1 жетон энергии огня. Это приносит ему 9 кристаллов.

- Зимой все ваши жетоны энергии также считаются жетонами энергии земли. Таким образом, их можно использовать как для призыва карт способностей, в стоимость призыва которых входит энергия земли, так и для применения соответствующих эффектов карт.
- Вы можете активировать «Посох зимы», чтобы сбросить карту волшебного предмета и получить 3 жетона энергии.
- Постоянный эффект «Посоха зимы» действует, даже если вы активировали карту.



9/20 **Погребальный амулет**

Если в стопке сброса менее 3 карт способностей, применяйте эффекты «Погребального амулета» по порядку (насколько это возможно).



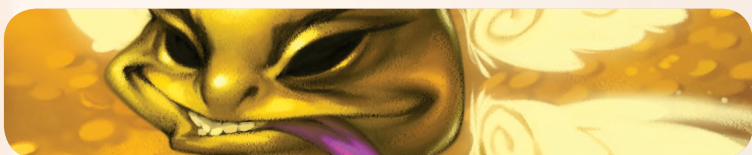
10/20 **Репликатор Эолиса**

- Активировав «Репликатор Эолиса», разыграйте карту способности «Реплика».
- Карта «Реплика» считается волшебным предметом, приносящим 7 очков престижа в конце игры.
- Вашей силы призыва должно быть достаточно для розыгрыша карты «Реплика».
- На разыгранные карты «Реплика» не действуют эффекты карт «Посох весны», «Коддовская пиявка», «Забывтая ваза И-Цзана» и т. д.
- Количество карт «Реплика» ограничено. Если они закончились, активировать «Репликатор Эолиса» больше нельзя.
- Карты «Реплика» никогда не добавляются в руку, вместо этого они возвращаются в коробку.
- Карты «Реплика» можно разыграть только при помощи «Репликатора Эолиса» или «Равэна Узурпатора», скопировавшего «Репликатор Эолиса».



11/20 **Арфа Эстории**

Вы можете активировать «Арфу Эстории» для получения 3 кристаллов, даже если ваша сила призыва равна 15.



12/20 **Кольцо времени**

- Стоимость призыва «Кольца времени» зависит от числа игроков.
- Эффект «Кольца времени» срабатывает благодаря эффекту «Сапог-сорокодов» или использованию кубика сезона для перемещения фишки сезона.
- Эффект «Кольца времени» срабатывает только тогда, когда фишка сезона передвигается вперёд сразу на 3 деления и более.



13/20 **Подражатель Аруса**

Особые замечания отсутствуют.



14/20 **Хищный стромбус**

- Уменьшайте силу призыва на 1, только если решили добавить карту способности в руку.
- «Хищный стромбус» не может сделать вашу силу призыва меньше, чем число разыгранных у вас карт способностей. Однако вы не защищены, к примеру, от «Аргосского демона» и «Аргосского ястреба», которые обязывают вас уменьшить силу призыва.
- Если у вас уже разыграно число карт способностей, максимально допустимое вашей силой призыва, вы не можете добавить в руку новую карту, посмотрев её. Вы обязаны положить её обратно на верх колоды.



15/20 **Ловушка душ Урма**

- Эффект «Ловушки душ Урма» действует и на её владельца.
- Эффект «Ловушки душ Урма» действует при розыгрыше карт способностей эффектами карт «Кубок вечности», «Зелье мечтаний», «Репликатор Эолиса», «Хрустальный шар» и т. д.
- Если игрок решает сбросить призываемую карту способности, то он всё равно выплачивает стоимость её призыва (но не применяет её эффекты).
- Вместо того чтобы сбросить призываемую или разыгрываемую карту, участник может пожертвовать другую карту способности из своей игровой области.
- Если в его игровой области нет карт способностей, он обязан сбросить призываемую или разыгрываемую карту.
- Применяя эффект «Ловушки душ Урма», можно пожертвовать и саму эту карту.
- Если карта «Ловушка душ Урма» (с жетоном ловушки или без него) добавляется в руку игрока, а затем призывается вновь, как обычно, положите на неё жетон ловушки.



16/20 **Слуга Рагфилда**

- Игрок с менее чем 10 кристаллами не может применить эффект «Слуги Рагфилда».
- Карты из колоды берутся в порядке очередности хода, начиная с игрока, призвавшего «Слугу Рагфилда».



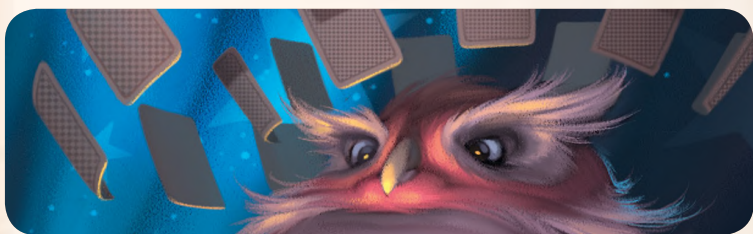
17/20 **Аргосский полоз**

- Разыграв «Аргосского полоза», положите жетон пут на карту фамильяра соперника. Жетон пут отменяет все эффекты (постоянные и активируемые) выбранного фамильяра.
- Уберите жетон пут с выбранной карты фамильяра, если «Аргосский полоз» покидает вашу игровую область.
- Вы можете разыграть «Аргосского полоза», даже если у ваших соперников нет фамильяров. Однако никакой выгоды от эффекта карты в этом случае вы не получите.



18/20 **Приспешник Ио**

- Эффект немедленного действия «Приспешника Ио» применяется лишь к тому, кто его призвал или разыграл, но не к участникам, получившим «Приспешника Ио» в результате его активации.
- Вы никаким способом не можете получать кристаллы, пока владеете «Приспешником Ио».
- «Приспешник Ио» не отменяет эффекты таких карт, как «Колдовская пиявка», «Фигрим Крохобор», «Феи-воровки» и т. д. Соперники по-прежнему отдают кристаллы, но владелец «Приспешника Ио» их не получает.
- Владея «Приспешником Ио», вы можете кристаллизовать жетоны энергии, но вы не получите за это кристаллы.
- Игрок, владеющий «Приспешником Ио», по-прежнему может тратить кристаллы.



19/20 **Отус Предсказатель**

- Возьмите столько карт способностей из колоды, сколько игроков участвует в партии, и выложите их в центр стола.
- В свой ход каждый игрок может призвать одну (и только одну) из этих карт способностей. В свои следующие ходы игрок сможет призвать и другие карты из числа выложенных в центре стола (если они там ещё останутся).
- Эти карты считаются призываемыми, а значит, в момент призыва на них действуют такие карты, как «Посох весны», «Колдовская пиявка», «Забытая ваза И-Цзана», «Длань судьбы» и т. д.
- В конце игры сбросьте все невыбранные карты способностей, лежащие в центре стола.
- Если «Отус Предсказатель» покидает вашу игровую область, уберите вместе с ним все лежащие в центре стола карты способностей.



20/20 **Злыд Ночная Тень**

- Вы должны отдать одну из своих карт способностей сопернику, у которого разыграно меньше всего карт способностей, даже если в вашей игровой области меньше карт, чем у него.
- Карта способности, которую вы отдаёте сопернику, обязательно должна быть одной из 2 карт, добавленных в руку благодаря эффекту «Злыда Ночной Тени».
- Если у 2 и более соперников одинаковое наименьшее число разыгранных карт способностей, вы сами выбираете, кому из них отдать свою карту способности.



21/20 **Игральма Изгнатель** (автор – Федерико Латини)

- Вы получаете энергию, только если была сброшена названная карта.
- Вы не получаете жетоны энергии, если в стоимость призыва карты входят только кристаллы.
- Если показаны оба экземпляра названной карты, они оба сбрасываются, однако вы получаете жетоны энергии, входящие в стоимость призыва только 1 карты.



Карты колдовства



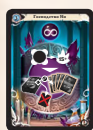
1 Зов судьбы

Вместе с этой картой колдовства используется кубик судьбы (см. с. 3 этого буклета правил).



2 Коварные планы Арусы

- Всякий раз при смене года каждый участник должен отдать карту способности из руки игроку, сидящему слева.
- Игроки отдают друг другу карты способностей одновременно.
- Если у игрока всего 1 карта способности в руке, он всё равно отдаёт её соседу слева.
- Если у игрока нет карт способностей в руке, он ничего не отдаёт соседу слева, но получает карту от соседа справа.
- Правило смены года также действует в конце игры.



3 Господство Ио

Всякий раз, когда игрок получает 15 и более кристаллов за одну кристаллизацию, он может посмотреть верхнюю карту способности в колоде и добавить её в руку или сбросить.



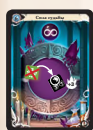
4 Игра сезонов

- В конце раунда, если в резерве энергии игрока есть все 4 типа энергии (вода, земля, огонь и воздух), он передвигает свою фишку чародея на 4 деления вперёд по счётчику кристаллов.
- Эффекты, действующие в конце раунда, применяются так, как описано на с. 7 этого буклета правил.



5 В пустоту

- Всякий раз при смене года каждый игрок жертвует 1 карту способности.
- При наступлении второго года эффект этого колдовства не действует на игроков с хотя бы 15 кристаллами.
- При наступлении третьего года эффект этого колдовства не действует на игроков с хотя бы 30 кристаллами.
- При завершении третьего года эффект этого колдовства не действует на игроков с хотя бы 50 кристаллами.
- Эффект колдовства «В пустоту» не применяется к дополнительным сменам года (к примеру, вызванным «Сапогами-сороходами»).



6 Сила судьбы

- В дополнение к правилу, действующему при игре с картой колдовства «Зов судьбы», всякий раз, когда игрок бросает кубик судьбы, он передвигает свою фишку чародея на 3 деления вперёд по счётчику кристаллов.
- Игрок выполняет действия, указанные на кубике судьбы.



7

Плодородная могила

- Один раз за игру каждый участник (в свой ход) может посмотреть карты способностей в стопке сброса. Затем он может призвать одну из этих карт по обычным правилам, как если бы она была у него в руке. Игрок выплачивает стоимость призыва и должен учитывать свою силу призыва.
- Карта способности считается призываемой, а значит, на неё действуют такие карты, как «Посох весны», «Коддовская пивявка», «Забятая ваза И-Цзана», «Длань судьбы» и т. д.



8

Попутный ветер

- В конце раунда каждый игрок может сбросить из своего резерва 1 жетон энергии воздуха и передвинуть свою фишку чародея на 4 деления вперёд по счётчику кристаллов.
- Эффекты, действующие в конце раунда, применяются так, как описано на с. 7 этого буклета правил.



9

Природный баланс

- В каждом сезоне кристаллизация любого типа энергии приносит 2 кристалла. Курсы обмена жетонов энергии на кристаллы, изображённые на колесе сезонов, не действуют.

Пример: сейчас зима, и Паша кристаллизует по 1 жетону энергии воды, огня и земли. Благодаря эффекту «Природного баланса» он получает 6 кристаллов.

- Эффекты «Кошеля Ио» и любых бонусов кристаллизации по-прежнему применяются и суммируются.
- Эффекты карт «Весы Иштар», «Зелье жизни» и «Зелье древних» применяются по обычным правилам.



10

Перекрёстки

- Карта кодовства «Перекрёстки» меняет правила прелюдии.
- Каждый игрок получает 9 карт способностей на первом этапе прелюдии. Однако первую выбранную карту игроки не оставляют себе, а передают соседям слева. Полученные карты станут первыми картами в руках игроков.
- Далее фаза прелюдии проходит как обычно: участники выбирают себе остальные карты по правилам базовой игры.
- Турнир отыгрывается по обычным правилам.



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





TM

ДОРОГА СУДЬБЫ



23 rue Alsace-Lorraine
86000 Poitiers – FRANCE

www.libellud.com