

BREW



ОТКРОЙТЕ КАМЕРОЙ VK



ВСТУПЛЕНИЕ

Время сломано и расколото. Все сезоны существуют одновременно, а у дня и ночи больше нет цикла — они сменяются по прихоти леса. Эта волшебная земля погрузилась в хаос, и вам, хитрым лесным мистикам, предстоит приручить удивительных лесных существ и использовать магию чтобы восстановить равновесие.

В Brew игроки должны выбрать как использовать кубики стихий — либо для того, чтобы вернуть контроль над как можно большим количеством сезонов (играя на контроль территорий), либо для приобретения товаров в местной деревне (играя на размещение рабочих). Приручение лесных существ и приготовление зелий поможет компенсировать фактор случайности при бросках кубиков.

Компоненты

- » 1 Поле Деревни
- » 1 Маркер первого игрока
- » 4 Планшета персонажей
- » 16 Кубов Ресурсов (4 на игрока)
- » 8 Кубов Стихий (2 на игрока)
- » 20 Карт Леса
- » 36 Карт Существ
- » 32 Карт Зелий
- » 4 Карты Памятки
- » 96 Жетонов Ингредиентов:
- » 24 Трав
- » 24 Грибов
- » 24 Кристаллов
- » 24 Энерго-ягод
- » 38 Жетонов ПО (номинал 1 и 3)
- » 10 Жетонов Пожаров

ПОДГОТОВКА



1. **Поле Деревни:** разместите поле Деревни в центре игровой зоны **Дневной стороной** вверх.

2. **Лесная колода:** посмотрите карты Леса и удалите те, что не совпадают с фактическим **числом игроков** (взгляните на иконки в нижней части карт). Перетасуйте колоду и разместите её лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

3. **Лесной ряд:** откройте карты Леса, взяв их с верха колоды, и разместите их в ряд **лицом вверх**. Число карт зависит от количества игроков:

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

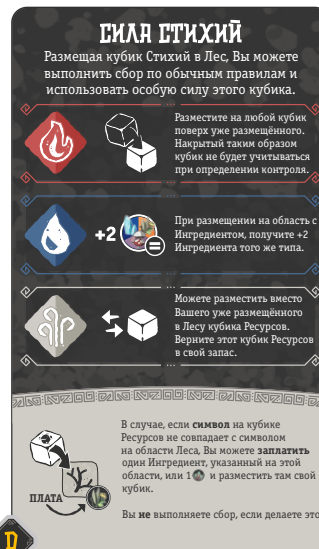
4. **Рынок Зелий:** перетасуйте все карты Зелий и положите их стопкой **лицом вниз** рядом с игровым полем. Откройте 4 верхние **карты** и положите их лицевой стороной вверх, чтобы создать **Рынок Зелий**.

5. **Запас:** положите все жетоны Ингредиентов, Пожаров и ПО отдельно, рядом с полем.

6. **Резерв Существ:** разделите карты Существ на 4 части **по Сезонам:** (♣ / ☀ / ❄ / ♠). Перетасуйте каждую стопку отдельно и разместите их **лицом вверх** рядом с полем (так, чтобы всякий раз, когда берётся карта, открывалась следующая).

Важно: количество жетонов Ингредиентов и ПО не ограничено. Если во время игры у Вас закончатся жетоны, то замените их чем угодно.

ПОДГОТОВКА ИГРОКА



Красный игрок (**Лелло**) начинает с жетоном первого игрока.

7а. **Персонажи:** каждый игрок выбирает или случайным образом берёт планшет персонажа и размещает на стол рядом с собой.



7б. **Силы персонажей:** совместно решите, будете ли вы использовать **особые Силы** ваших персонажей. Если вы решили их использовать, то все игроки переворачивают свои планшеты персонажей на сторону с **Силой персонажа**.

(Если это ваша первая игра, мы рекомендуем играть без Сил персонажа).

8. **Компоненты игрока:** каждый игрок берёт:


- 4 кубика Ресурсов своего цвета.
- 2 белых кубика Стихий.
- 1 Энерго-ягоду.
- 1 памятку.

9. **Первый игрок:** игрок, последним сделавший чашку чая или кофе, получает **жетон первого игрока**.



ЦЕЛЬ

В Brew Вы и ваши друзья будете стратегически размещать кубики, чтобы собирать Ингредиенты для **Зелий**, получать контроль над **Лесами** и приручать полезных **Существ** с магическими Силами.

Игрок с наибольшим количеством **ПО**  побеждает.

ОБЗОР РАУНДА

Игра продолжается **4 раунда**. В начале каждого раунда все игроки **бросают** все 6 кубиков (**4 цветных кубика Ресурсов** и **2 белых кубика Стихий**), теперь это запас кубиков игрока.

Далее игроки делают свой **ход** по часовой стрелке, начиная с участника с жетоном **Первого игрока**.

Игроки продолжают ходить до тех пор, пока у них не закончатся **кубики**.

В конце раунда игроки **получают карты Лесов**, которые они контролируют. Затем следует обновить игровое поле.

НЕ ПЕРЕБРАСЫВАЙТЕ КУБИКИ!

Вы бросаете кубики только один раз в начале каждого раунда. Выпавшие результаты фиксируются до конца раунда.

Не перебрасывайте их до начала следующего раунда, если только Вы не используете особую Силу, позволяющую Вам это сделать.

ХОД ИГРОКА

Каждый ход состоит из **3 шагов**:

Вы *должны* разместить **1 куб** из Вашего запаса (стр. 4)

Вы *можете* сварить **1 Зелье** с Рынка (стр. 8)

Вы *можете* выпить **1 Зелье** с Вашей руки (стр. 9)

Вы можете совершать эти шаги **в любом порядке**. Например, Вы можете сварить Зелье, выпить его, а затем разместить кубик.

Размещение кубика

Чтобы разместить кубик, выберите один из своего запаса и разместите его в доступное место на **поле Деревни** или **карте Леса**.

Размещение кубика в **Лесах** позволяет собирать **Ингредиенты** для Зелий и обучать **Существ** с полезными Силами. Ваши кубики также позволяют Вам **контролировать** Леса, таким образом, Вы сможете получить их в конце раунда. Размещение кубиков в **Деревне** позволяет Вам выполнять особые действия, которые помогают Вам или мешают Вашим противникам. Две верхние области в Деревне, это – единственные области, которые **не могут быть заблокированы**. Вы **всегда** можете разместить кубики там, если больше нигде.



ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ КУБИКОВ

Размещая кубик, Вы подчиняетесь следующим правилам:

Кубик Ресурсов (🌿/🌳/🌱) размещается в область совпадающую с **символом Ресурса**.



Как только кубик размещён в области, то **Вы не можете** разместить здесь другой, т.к. она считается **заблокированной** (но особые Силы позволяют сделать это).



Кубик Стихий (🌪️/💧/🔥) может быть размещён в область с **ЛЮБЫМ** символом Ресурса или может быть размещён в **область Деревни** с совпадающим символом Стихий.



Две **верхние области** на поле Деревни являются исключением из вышеуказанного. **Любой кубик** (с любым символом) может быть размещён в любой из этих областей **и они никогда не могут быть заблокированы** (Вы можете размещать там кубики даже если там уже есть размещённые).



Вы можете здесь разместить 🌿, 🌳, 🌱 или 🌪️, 💧, 🔥 даже если другие кубики в этой области уже размещены.

ИСПОЛЬЗУЙ СИЛУ СТИХИЙ

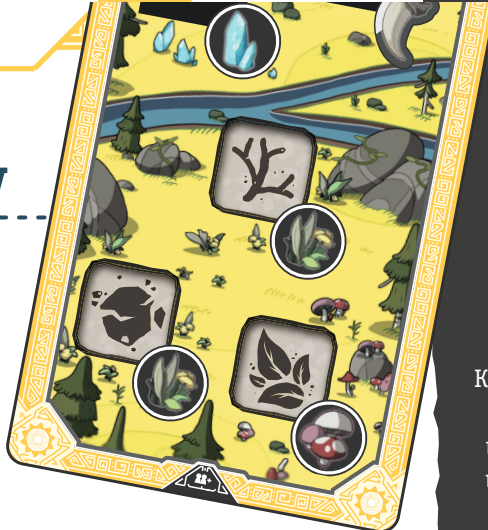
Когда Вы размещаете кубик Стихий в область Леса для сбора или обучения, Вы также можете использовать Силу Стихий этого кубика (см. Силы Кубиков Стихий на стр. 12).

Размещение в лесу

На каждой области Леса есть значок **Ингредиента**

(🌿 Травы / 🍄 Грибы / 💎 Кристаллы)

или значок **Сущест** (🐾).



СБОР ИНГРЕДИЕНТОВ

Когда Вы размещаете кубик в **область с Ингредиентом**, Вы получаете этот Ингредиент. Возьмите один соответствующий жетон из общего запаса и добавьте его в свой запас.



ОБУЧЕНИЕ СУЩЕСТВ

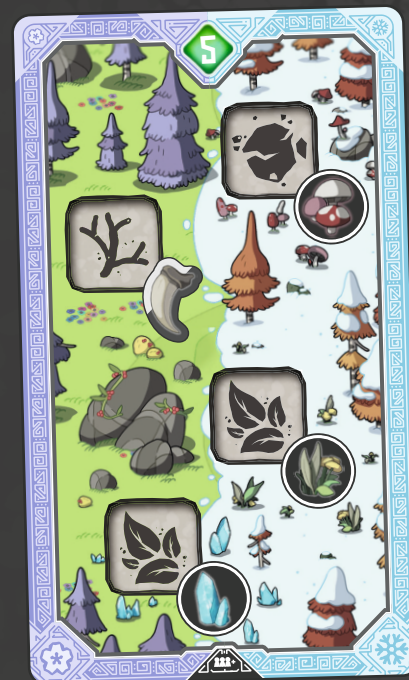
Когда Вы размещаете кубик в **области с Существом**, Вы можете **обучить** одно из Сущест. Выберите одно из 4-х открытых Сущест одной из стопок. Положи его лицевой стороной вверх возле своего планшета персонажа **на сторону обученных Сущест** (подробнее на стр. 18)



СЕЗОНЫ ЛЕСА

В нашем мире зачарованные Леса существуют **в разных временах года**, в одно и то же время. Каждая карта Леса имеет один или более **тип Сезона**. Некоторые **Силы** могут быть использованы только в Лесах с определённым типом Сезона, и Существа, которых Вы обучаете, принесут больше ПО в конце игры если Вы сможете выпустить их в Лес соответствующего им Сезона. (см. «Освобождение Сущест» на стр. 14).

Если Лес имеет **смешанный** тип Сезона, тогда **весь** Лес (и все области на нём) относятся одновременно к обоим Сезонам.

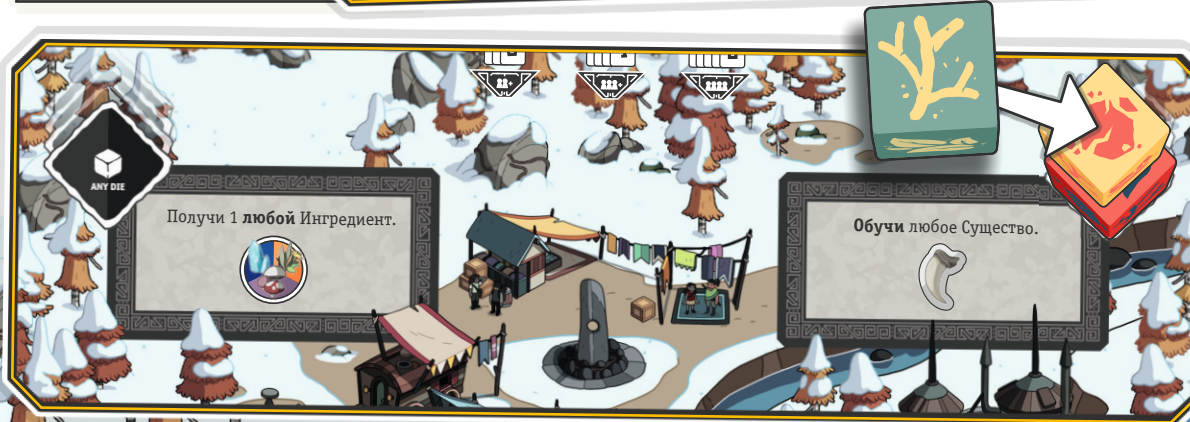


Этот Лес считается как Весенним (🌿) так и Зимним (❄️).

Размещение в Деревне

Выполняя размещение в области Деревни, Вы можете выполнить **особое действие**, указанное там.

Если на области Деревни изображён символ **Стихии**, то Вы можете разместить здесь кубик **только этой Стихии**. За раунд только **1 кубик** может быть размещён в область с символом Стихии (*особые Силы позволяют нарушать это правило*).



Любые кубики могут быть размещены в две верхние области Деревни. Эти области не могут быть **заблокированы** и каждый игрок может выполнить размещение там.

ДЕНЬ И НОЧЬ

На поле Деревни указаны особые дневные действия на одной стороне и особые ночные действия на обратной. В конце каждого раунда поле Деревни переворачивается и доступные особые действия меняются. (см. Конец раунда на стр. 9).

Варка Зелья

Приготовление Зелий поглотит вам зарабатывать ПО и получать полезные одноразовые силы.

Каждый ход Вы можете сварить **одно** Зелье, как до, так и после размещения кубика. Сначала выберите Зелье с **Рынка** или **то**, которое Вы зарезервировали (смотри правило ниже) и оплатите **стоимость в Ингредиентах**, указанную в верхнем левом углу карты. Верните все жетоны, использованные для оплаты, в резерв.

Возьмите Зелье в **руку**. Затем откройте **новое Зелье** из колоды и поместите его на **Рынок**, чтобы заменить сваренное Вами.



ЭНЕРГО-ЯГОДА

Энергетические ягоды – это особый “дикий” Ингредиент, который Вы можете применить, в качестве **любого другого Ингредиента**. При варке Зелья, количество используемых Энерго-ягод неограничено (эти ягоды также можно применять для активации персонажа, см. стр. 18). Выполняя сбор любого Ингредиента (например, “возьмите любой Ингредиент”, в области Деревни), Вы **не можете выбрать** эти ягоды.



2 и 1 достаточно для покупки Зелья.

РЕЗЕРВИРОВАНИЕ

Некоторые области Деревни позволяют **Открыть и Зарезервировать Зелье**. Когда Вы делаете это, откройте верхнее Зелье из колоды и зарезервируйте его или любое открытое Зелье с Рынка. Если Вы выбрали Зелье с Рынка, поместите вновь открытое на его место (открывать новое Зелье из колоды вновь не нужно).

Положите зарезервированное Зелье, **лицевой стороной** вверх возле планшета вашего персонажа. **Такое Зелье сможете сварить только Вы**. Для варки такого потребуется такое же количество Ингредиентов, как и при варке с Рынка. Нет ограничений на их количество. Однако, будучи не сваренными, не принесут ПО.



Мила резервирует дорогое Зелье, и теперь только она сможет его сварить.



- ПЛАТА



Рен платит 1 и 1 чтобы сварить Зелье, и забирает его в свою руку.



ВАША РУКА

Сварив Зелье, Вы берёте его себе в руку и держите его скрытым от остальных игроков, до момента когда Вы решите его выпить. Количество Зелий в руке неограничено. В конце игры, Зелья в Вашей руке, также принесут Вам ПО.

БОЛЬШЕ НЕТ ЗЕЛИЙ

В редких случаях, когда колода Зелий пуста, а новое Зелье должно быть открыто, **все игроки возвращают все выпитые Зелья** и получают **ПО**, в соответствии с их значением, указанным на карте. Перетасуйте Зелья, которые вернули и сформируйте новую колоду Зелий.

Питьё Зелий

Сварив Зелье, Вы можете выпить его и использовать его **силу**.

Каждый ход Вы можете выпить 1 Зелье со своей руки, до или после размещения кубика. **Откройте Зелье со своей руки** примените его **силу** и **лицевой стороной** положите вниз под планшет персонажа.



Рен использует Зелье чтобы разместить дополнительный кубик, а затем помещает карту Зелья под свой планшет.

Каждое сваренное Зелье можно выпить только **один раз**. Выпитые Зелья в конце игры приносят **ПО** в соответствии с их значением (подробное описание "Зелья" смотри на стр. 13).

НЕТ БОЛЬШЕ КУБИКОВ

Вы можете варить или пить Зелья, если у Вас остался хотя бы 1 доступный для размещения кубик. Как только у Вас закончились кубики, Ваш ход окончен до конца раунда.

СОВЕТ: Возможно, некоторые игроки смогут совершить более 6 ходов за раунд, если они используют позволяющие вернуть размещённый кубик в запас.

КОНЕЦ РАУНДА

Если в начале раунда в Вашем запасе **нет кубиков**, то Вы **пропускаете** свой ход. После того, как Ваш ход был пропущен, **Вы больше не можете совершать ходы** до конца раунда (если у Вас закончились кубики, то Вы не сможете варить или пить Зелья).

Как только у **всех игроков** заканчиваются кубики – раунд окончен.

1 Получение Лесов:

Все игроки получают Леса, которые они контролируют (смотри следующую стр.) Ничейные Леса сбрасываются.

2 Использование сил Существ:

Игроки, обучившие Существ с Силами, активирующимися в конце раунда, могут их использовать.

3 Проверка конца игры:

Если карты Леса в колоде закончились, то игра окончена. Если нет, подготовьтесь к раунду.

4 Подготовка к следующему раунду:

а. Верните кубики :

Все игроки возвращают себе свои 4 кубика Ресурсов и 2 кубика Стихий.

б. Переверните поле Деревни:

Переверните поле на другую сторону.

в. Откройте новые карты Леса:

Выложите новый ряд карт Леса.

5 Смена первого игрока:

Передайте жетон первого игрока по часовой стрелке.

Контроль Леса

Если на момент конца раунда Вы **контролируете** Лес, то Вы **получаете** его и получите ПО равные значению данного Леса в конце игры.

Вы **контролируете** Лес если **ОБА** условия выполнены:

A

Ваших кубиков Ресурсов в этом Лесу больше, чем у любого другого игрока.

B

Ваших кубиков Ресурсов в этом Лесу больше, чем суммарное количество кубиков Стихий, размещённых там же.



У **Лило** 2 кубика в этом Лесу, что больше, чем у **Лирика** (1 кубик) и больше, чем у **Милены** (1 кубик). **Лило** контролирует этот Лес.



Если 2 игрока имеют равное количество кубиков в Лесу, никто из них не контролирует Лес. У **Лило** и **Милены** по одному кубик в этом Лесу, так что этот Лес не контролирует ни один игрок.



Лило единственный у кого есть кубик в этом Лесу. Однако, так как там есть 2 кубика Стихий, он не контролирует этот Лес.



Если у лидирующего игрока число кубиков в Лесу равно числу кубиков Стихий, то он не контролирует Лес. Хотя **Лило** и имеет больше кубиков чем **Лирик**, он всё ещё не контролирует Лес.

Получение Лесов

В конце каждого раунда игроки получают Леса, которые они **контролируют**. Положите все Ваши полученные Леса **лицевой стороной вверх** возле Вашего планшета персонажа.



НИЧЕЙНЫЕ ЛЕСА

Каждый Лес, который **никто не контролирует** (потому что там нет ни одного кубика или нет явного лидера), **сбрасывается**. Положите сброшенные Леса **лицевой стороной вверх**, возле колоды Леса (**не возвращайте их в колоду**).

СОВЕТ: Лес будет ничейным, если никто не разместит там свой кубик Ресурсов, если игроки разместят одинаковое число кубиков, или если лидирующий игрок не сможет перевесить своими кубиками число кубиков Стихий в этом Лесу.

КУБИКИ СТИХИЙ И КОНТРОЛЬ

Как только Вы разместили кубик Стихий, он сразу **перестаёт Вам принадлежать**. При определении контроля Леса, Вы учитываете только **кубики Ресурсов Вашего цвета**. Все кубики Стихий, даже Ваши, засчитываются **против Вас**.



Проверка конца игры

Если колода Лесов **пуста** и Вы не можете сформировать новый ряд Лесов, значит Вы достигли конца 4-го раунда и **игра окончена**. Финальный подсчёт очков (см. стр. 15).

Подготовка к раунду

Для подготовке к следующему раунду Вы должны вернуть все свои **4 кубика Ресурсов** и **2 любых кубика Стихий** (кубики Стихий все одинаковые, возьмите любые).

Далее, **поле Деревни переворачивается** (Дневная сторона, меняется на Ночную; Ночная на Дневную).



Затем, **восполните** ряд Леса новыми картами в количестве соответствующем числу игроков (**убедитесь, что Вы сбросили все ничейные карты Леса, оставленные с предыдущего раунда и выложили новый ряд карт**).

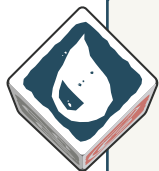
После передайте жетон **Первого игрока** следующему игроку по часовой стрелке, теперь он **Первый игрок**.



СИЛЫ КУБИКОВ СТИХИЙ

Размещая кубик Стихий в Лесу, помимо сбора или обучения, Вы можете использовать особые **Стихийные силы** кубика.



ПРИМЕЧАНИЕ: Силы стихий **не** могут быть использованы в **Деревне**.



ВОДА:

Если Вы используете этот кубик для сбора из **области с Ингредиентом** в Лесу, соберите **+2** Ингредиента того же типа.





Лирик кладёт , чтобы получить в сумме 3 .



ОГОНЬ:

Вы можете разместить этот кубик **поверх** другого кубика, размещённого в Лесу (либо кубик Ресурсов, либо кубик Стихий) и выполнить сбор или обучение, как если бы эта область была свободна. Любой, **накрытый** таким образом кубик, **больше не учитывается** при определении контроля над Лесом (см. *контроль Леса* стр. 10 и *Столки кубиков* стр. 17).

Лирик размещает  поверх кубика **Лило**, чтобы получить 1  и помешать **Лило** контролировать этот Лес.



+ СБОРАТЬ:






ВЕТЕР:

Вы можете разместить этот кубик в области Леса, где Вы уже размещали **свой кубик** Ресурсов, чтобы **вернуть** этот кубик Ресурсов в **свой запас**. Далее выполните сбор с этой области или обучение по обычным правилам. Возвращение кубика в Ваш запас позволяет Вам сделать **дополнительный ход** в текущем раунде (см. *“Возвращение кубика”* стр. 13).



+ СБОРАТЬ:

Лирик использует , чтобы получить в свой запас  и получить .

ЗЕЛЬЯ

В свой ход, Вы можете **выпить** Зелье, которое Вы сварили, чтобы **управлять** своими кубиками и кубиками других игроков. Каждое Зелье обладает одним из следующих эффектов:



ИЗМЕНИ кубик: поверните один из кубиков в Вашем **запасе** любой гранью вверх по Вашему выбору.



ПЕРЕБРОСЬ кубики: возьмите любое количество кубиков в **своём запасе** и перебросьте их.



РАЗМЕСТИ дополнительный кубик: возьмите любой кубик **из своего запаса** и разместите его как обычно, следуя правилам на стр. 5. Так как в Вашем запасе станет на **1 кубик меньше**, у Вас будет на 1 ход меньше в этом раунде.



ПЕРЕМЕСТИ кубик Ресурсов: переместите любой размещённый кубик Ресурсов в другую **пустую область**. Символ на перемещённом кубике может не совпадать с символом области, в которую он был перемещён. Сбор и способности при этом не выполняются и не активируются.



ПОМЕНИЙ местами одинаковые кубики Ресурсов: выберите 2 любых размещённых кубика Ресурсов с **одинаковыми символами** и поменяйте их. Сбор и способности при этом **не выполняются и не активируются**.



УБЕРИ кубик Стихий / любой кубик: уберите любой размещённый кубик Стихий или любой кубик, **убрав его в сторону**. Он не может быть размещён **до начала следующего раунда**.



ВЕРНИ кубик Ресурсов: выберите один **размещённый Вами кубик Ресурсов** и верните его в **Ваш запас кубиков**. Теперь он **снова доступен** для размещения. Таким образом у Вас появился **1 дополнительный ход** в этом раунде.

“ЛЮБОЙ РАЗМЕЩЁННЫЙ КУБИК”

Некоторые силы позволяют Вам управлять **любым размещённым кубиком**: кубики размещённые **любым игроком** (включая Вас) в **Лесах** (любых Сезонов), в **Деревне**, или на **Существах**, на которых есть **дополнительная область для кубиков**.



Лирик перемещает кубик с карты Существа в Лес.

СУЩЕСТВА

Существа, которых Вы обучили, предоставляют **постоянные силы**, которые Вы можете использовать для сбора большего количества Ингредиентов, контроля Лесов или противодействия противникам. После того, как Вы обучили Существо, *Вы можете использовать его силы в любое время (пока Вы отвечаете условиям их активации).*

(см. стр. 19 для пояснения всех сил Существ)



Если Вы обучили это Существо, всякий раз выполняя сбор Ингредиентов в летнем Лесу, Вы получаете +1 дополнительный Ингредиент.

Предел Существ и их Освобождение

У Вас никогда не может быть более **3 обученных Существ** одновременно.

Если Вы обучили новое Существо, но у Вас уже достигнут **предел в 3 Существа**, Вы должны **освободить** Существо по Вашему выбору, переместив его на сторону планшета персонажа для **“Освобождённых”** Существ (Вы также можете Освободить только что обученное Существо, вместо одного из 3х уже имевшихся).



Как только Существо было Освобождено, Вы **больше не можете** использовать его силы, но Вы всё равно получите за него ПОО в конце игры. Вы не сможете вернуть освобождённое Существо на сторону для “Обученных” Существ. Все неосвобождённые Существа по ходу игры могут быть освобождены и принести победные очки **в конце игры** (см. “Финальный подсчет очков” на след. стр.).

ВОЗВРАЩЕНИЕ СУЩЕСТВ В ЛЕС

Существа будут счастливее если их освободить, выпустив в **Лес**, соответствующий их **типу сезона**. Например, Весеннее Существо предпочитает жить в Весеннем Лесу.

Освободив Существо, Вы **в любое время** можете переместить его в Лес, с **таким же типом Сезона**, которым Вы **владеете**, при условии, что он уже не занят другим освобождённым Существом. Лес с 2 типами Сезона может принять Существо **любого из этих типов**, но каждый Лес может принять лишь **1 Существо**.

Когда Вы перемещаете Существо в Лес, **переверните его лицевой** стороной вниз, чтобы открыть **3 ПО** на обратной стороне карты. Существа в Лесах приносят 3 ПО в конце игры (вместо 1 ПО).



ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце игры, для подсчёта очков, все игроки суммируют следующее:

Сваренные Зелья: откройте все Зелья со своей руки и из стопки "Выпитых Зелий". Сложите все ПО, указанные на них. Не учитывайте ПО на зарезервированных Зельях, которые Вы не сварили.

Ваши Леса: сложите ПО, указанные на всех Лесах, которыми Вы владеете.

Освобождённые Существа: освободите всех обученных Существ (Вы можете переместить их в Леса им соответствующие, даже если это возможно). Получите **3 ПО** за каждое Существо в Лесу, и **1 ПО** за каждое **вне** Леса.

Жетоны ПО: сложите значения всех жетонов ПО, полученных в ходе игры.

Оставшиеся Ингредиенты: получите **1 ПО**, за каждые 3 жетона Ингредиента в вашем запасе (включая Энерго-ягоды).

Победитель в Игре

Игрок, набравший **наибольшее количество ПО**, побеждает.

НИЧЬЯ

В случае **ничьи**, игрок с наибольшим количеством **оставшихся Ингредиентов** (включая Энерго-ягоды) побеждает. Если ничья сохраняется, то оба игрока становятся победителями!

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Принудительное размещение

В борьбе за контроль над Лесом, Вы можете столкнуться с тем, что символы на ваших оставшихся кубиках Ресурсов **не совпадают** ни с одной из свободных областей. В таком случае, вы можете разместить кубик **принудительно** в области с несовпадающим символом. Чтобы это сделать, **потрайте** символ, **указанный на области** (или 1 Энерго-ягоду). Тогда, Вы сможете разместить там **кубик с любым символом Ресурса**. **Не выполняйте сбор или обучение**, если Вы это сделали. Такое **размещение** кубика, хоть и **принудительное**, может активировать силы. Вы **всегда** можете применить данное размещение, используя указанный ресурс или Энерго-ягоду, для этого специальные силы не требуются.



У Рен нет [символ], но она тратит 1 [символ], чтобы разместить [символ] в этой области.

ОБЛАСТЬ СУЩЕСТВА

Для принудительного размещения кубика в области с Существом, может быть использована только Энерго-ягода.



Сжигание Лесов

Некоторые Силы позволяют Вам **сжигать** пустые области Леса, что не позволит **никому** разместить там кубик. Вы можете использовать это, как для того, чтобы помешать вашим оппонентам, так и для усиления Вашего контроля над Лесом.

Когда Вы сжигаете область, разместите **жетон Пожара** из запаса на эту область. Вы можете сжигать **только пустые** области. Области, на которых размещены кубики, сжигать нельзя.

Будучи сожжённым, поле **перестает существовать**. Никто не может размещать там свои кубики, без исключений. Когда определяется **контроль** над Лесом, такая область учитывается как **пустая**.



СОВЕТ: В отличие от кубиков Стихий, жетоны Пожаров не учитываются при определении контроля над Лесом.



Стопки кубиков

Некоторые силы позволяют Вам размещать кубики **поверх** уже установленных (пример *Стихии огня*). Это может привести к образованию **стопок из 2 и более кубиков** в одной области.

Когда любое количество кубиков сложены друг на друга в одной области, при определении контроля над Лесом, учитывается **только верхний**. Тем не менее, **накрытые** таким образом кубики, всё ещё могут быть **перемещены, убраны, поменяны местами** или **возвращены**. Количество кубиков в стопке не ограничено.



У **Лирика** есть 2 кубика в этом Лесу, но накрывает один из них. Теперь, при определении контроля над Лесом, будет учитываться **только 1 кубик**.

Силы персонажей

Если Вы играете с силами персонажей, все игроки могут использовать их уникальные силы, чтобы выполнять особые действия и нарушать базовые правила игры.

Все силы персонажей имеют цену в . **Энерго-ягоды**, потраченные на активацию сил персонажей, возвращаются в запас.

Силы персонажей могут быть использованы **любое количество раз** за раунд, если не сказано иное.

ОПИСАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

При размещении кубиков Ресурсов в Лесу:

Вы можете потратить 1 ягоду , чтобы разместить кубик поверх любого уже размещённого. Не выполняйте сбор в этой области.

- » Вы можете разместить кубик поверх другого кубика Ресурсов или Стихий.
- » Вы **не** собираете Ингредиенты и не обучаете Существ используя силу, но это считается размещением кубика, и может активировать другие силы.
- » Смотри дополнительные правила о Стопках кубиков.

При получении Лесов: один раз за раунд Вы можете потратить 2 ягоды , чтобы получить Лес, в котором у вас ничья.

- » Вы можете использовать эту силу один раз за раунд.
- » Вы можете использовать эту силу, если у Вас равное число кубиков, в сравнении с другим игроком или числом кубиков Стихий.
- » Вы **не можете** использовать силы Существ, срабатывающие в конце раунда, **пока** все Леса не будут получены.

При размещении кубика в любой области с Ингредиентом: Вы можете потратить 1 чтобы считать, что на этом поле указано . Вы можете иметь не более 4 обученных существ одновременно.

- » Вы можете использовать эту силу на поле с любым Ингредиентом.
- » Вы **не** получаете Ингредиент когда применяете эту силу.
- » Если Вы обучаете 5 существо, Вы должны освободить одно из Существ (как обычно).

При варке Зелий: первая , которую Вы тратите, считается за 2 Ингредиенты любого типа.

- » Вы можете выбрать 2 **разных** Ингредиенты.
- » Все **последующие** , которые Вы тратите в этот ход, считаются как 1 любой Ингредиент (как обычно).



ОПИСАНИЕ СУЩЕСТВ

Летние Существа



Размещая кубик в Осеннем Лесу: сожгите любую пустую область Леса.

- » Используйте эту силу, когда Вы размещаете любой кубик в любую область Леса, с указанным типом Сезона.
- » Область, которую Вы сжигаете, может находиться в любом Лесу.



Размещая кубик в Деревне: сожгите любую пустую область Леса.

- » Используйте эту силу, когда Вы размещаете любой кубик в любую область Деревни.
- » Область, которую Вы сжигаете, может находиться в любом Лесу.



В свой ход: Вы можете изменить любую Стихию в Вашем запасе кубиков на Ветер.

- » Вы можете это использовать неограниченное число раз в ход.



Разместите здесь любую Стихию: переместите любой размещённый кубик Ресурсов на любую пустую область Леса.

- » Вы можете перемещать кубики принадлежащие любым игрокам (включая Ваши).
- » Вы можете убрать кубик из этой области используя силу, но данная область не является областью Леса.
- » Если это Существо было освобождено, пока на нём лежал кубик, уберите этот кубик до конца раунда.



Весенние Существа



В конце каждого раунда: получите 1 Ягоду за каждое обученное Летнее Существо.

- » Используйте эту Силу после получения Лесов в конце раунда.
- » Освобождённые существа не учитываются.
- » Если у Вас есть несколько сил, срабатывающих в конце раунда, можете применять их в любом порядке.



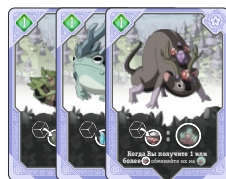
Размещая кубик в область с Существом: вместо этого можете получить 1 Ягоду.

- » Используйте эту Силу на любой области с Существом, включая Деревню.
- » Выберите одно действие: либо получить Существо, либо получить Энерго-ягоду.



Сжигая область первый раз за ход: получите 1 Энерго-ягоду.

- » Может быть использовано только раз в ход. Если Вы сжигаете несколько областей, получите только 1 Ягоду.



Выполняя Сбор получите 1 Гриб или более: обменяйте 1 полученный Гриб на 1 Ягоду.

- » Используйте эту силу выполняя сбор указанного Ингредиента из любой области (Леса, Деревни, Существа).
- » Если в области предлагается выбор Ингредиента, Вы можете выбрать указанный и применить эту силу.
- » Вы можете обменять только 1 Ингредиент за размещённый кубик (например, размещение кубика Воды на Гриб принесёт Вам 1 Ягоду и 2 Гриба).



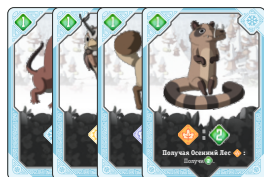
Разместите здесь любую Стихию: получи 2 Энерго-ягоды.

- » Вы можете убрать кубик из этой области использовав силу, но данная область не является областью Леса.
- » Если это Существо было освобождено, пока на нём лежал кубик, уберите это кубик в сторону до конца раунда.



Зимние Существа

Совет: Получая ПО благодаря Существом, берите жетоны ПО из запаса.



**Получая
Осенний Лес** :
получи 2.

» Используйте, когда получаете Лес указанного типа.



Сварив Зелье:
получи 1.

» Используйте, когда Вы варите Зелье с Рынка или из открываемых Зелей.



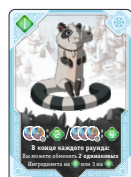
Обучив Существо:
получи 1.

» Используйте, когда Вы обучаете любое Существо из колоды Существ.



В конце каждого раунда:
Вы можете обменять
1 Ягодку на 2,
2 Ягодки на 1.

» Вы можете обменять не более 2 Ягод за раунд.
» Если у Вас есть несколько сил, срабатывающих в конце раунда, Вы можете применять их в любом порядке.



В конце каждого раунда:
Вы можете обменять 2
одинаковых Ингредиента
на 2, или 3 на 1.

» Все Ингредиенты должны быть одного типа. Вы можете использовать вместо любого другого Ингредиента.
» Вы можете обменять не более 3 Ингредиентов за раунд.
» Если у Вас несколько сил, срабатывающих в конце раунда, Вы можете применять их в любом порядке.



Осенние Существа



**Выполняя сбор
в Летнем Лесу:**
получи +1
Ингредиент
того же типа.

» Используйте эту силу, когда Вы размещаете любой кубик в любую область Леса, с указанным типом Сезона.



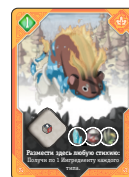
**Размещая кубик
в Деревне:**
получи +1 Ингредиент
по своему выбору.

» Используйте эту силу, когда Вы размещаете любой кубик в любую область Деревни.
» Вы не можете выбрать Энерго-ягодку.



**Разместите здесь
любой кубик
Ресурсов:**
получи 3 .

» Вы можете разместить любой кубик Ресурсов, чтобы использовать эту силу.
» Используя силу, можно убрать, переместить или вернуть этот кубик, но эта область не является Лесной.
» Если это Существо было освобождено, пока на нём лежал кубик, уберите этот кубик до конца раунда.



**Разместите здесь любую
Стихию:** получи по 1
Ингредиенту каждого
каждого типа.

» Вы можете убрать кубик из этой области, используя Силу, но эта область не является областью Леса.
» Если это Существо было освобождено, пока на нём лежал кубик, уберите этот кубик до конца раунда.



CREDITS

Альтернативный перевод правил:
<https://vk.com/goodpeoplegames>
Настольные игры из США и Европы
в наличии и под заказ



Game Design: Stevo Torres

Art: Jake Morrison
Andrew Thompson

Development: Jeff Fraser

**Preliminary
Development:** Jonathan Gilmour

Graphic Design: Stevo Torres

Rules Editing: Jeff Fraser

Special Thanks: Nicole Cutler, Brian Lewis, Danni Loe, Sara Perry, Christian Torres

Playtesters: Toronto Board Game Design Crew, Stephanie Adams, Tim Adams, Wilma Bainbridge, Lupita Cabral, Adam Dittmer, Isaac Gifford, Jeremy Gunsett, Nathan Gura, Andrew Hiener, Carol Johnson, Terence Lui, Stephanie Metcalfe, Aaron Moore, Pierce Oeflein, Eric Ponvelle, Austin Smith, Mendy Torres, Bogdan Tudose, Dana Werbny



www.pandasaurusgames.com

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