

МАГИ ЛЕСА



ВСТУПЛЕНИЕ

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

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

Состав игры

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

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Для 2 игроков

1. Игровое поле (деревня).

Поместите игровое поле в центре стола **дневной стороной вверх**.

2. Колода лесов.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ПОДГОТОВКА ИГРОКА



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

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



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

8. **Компоненты игровых.**


Каждый игрок получает следующее:

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

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



ЦЕЛЬ ИГРЫ

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

ИГРОВОЙ РАУНД

Игра длится **4 раунда**.

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

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

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

НЕ ПЕРЕБРАСЫВАЙТЕ КУБИКИ!

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

ХОД ИГРОКА

Каждый ход состоит из **3 действий**:

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

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

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

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

Размещение кубика

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

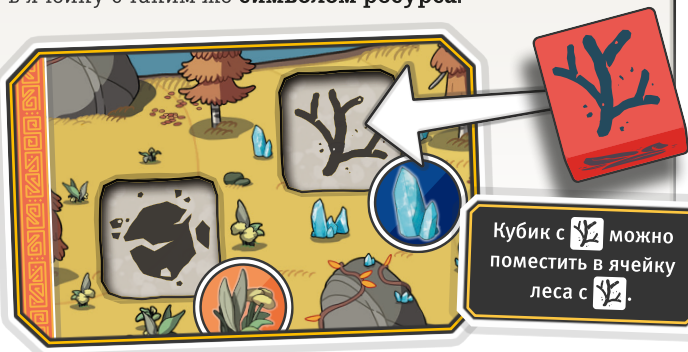
Помещая кубики **в леса**, вы можете собирать **ингредиенты** для зелий и приручать **существа** с полезными способностями. Кроме того, кубики помогают вам **контролировать** леса и присваивать их в конце раунда. Помещая кубики **в деревню**, вы можете выполнять особые действия на благо себе или во вред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



ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ КУБИКОВ

Размещая кубик, вы должны следовать следующим правилам:

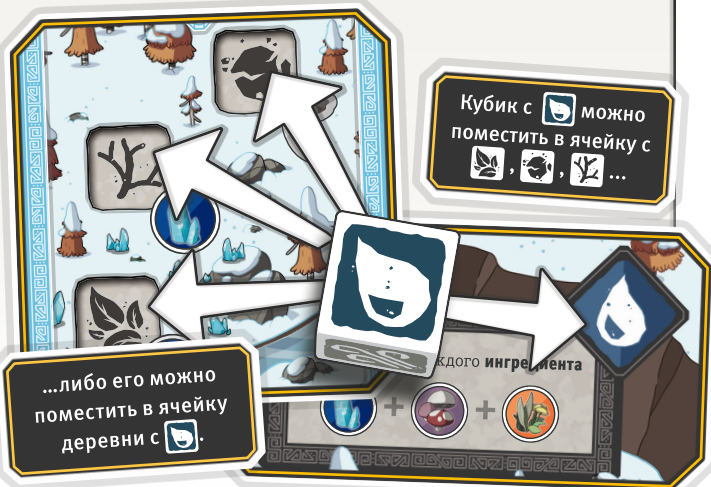
Кубик ресурсов (🌿, 🌳 и 🌱) можно поместить в ячейку с таким же **символом ресурса**.



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



Кубик стихии (🌪️, 🌧️ и 🔥) можно поместить в ячейку с **ЛЮБЫМ** символом ресурса или в ячейку деревни с таким же **символом стихии**.



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







Вы могли бы поместить сюда 🌿, 🌳, 🌱 или 🌪️, 🌧️, 🔥, даже если там уже есть другой кубик.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ СТИХИЙ

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

Размещение в лесах

У каждой ячейки леса изображён символ **ингредиента** (травы , гриба , кристалла ) или существа .

СБОР ИНГРЕДИЕНТОВ

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



ПРИРУЧЕНИЕ СУЩЕСТВ

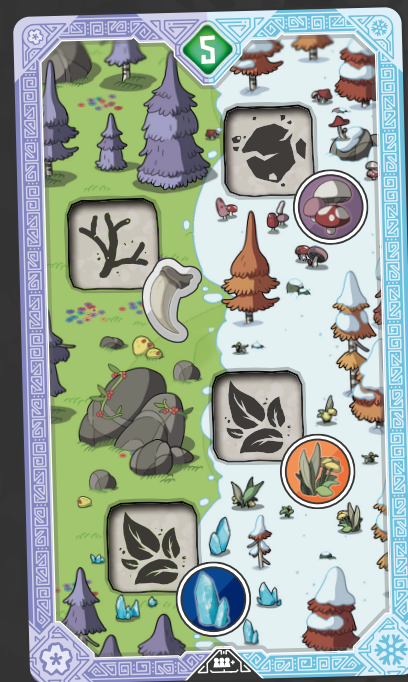
Помещая любой кубик в **ячейку существа**, вы можете **приручить** существо. Выберите любое из 4 открытых существ и поместите его лицевой стороной вверх рядом со стороной «Приручённые» вашего планшета персонажа (*существа подробно описаны на с. 18*).





ВРЕМЕНА ГОДА В ЛЕСУ

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

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




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

Размещение в деревне

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

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



Поместив  в эту ячейку деревни, вы соберёте по 1 из 3 базовых ингредиентов.



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

ДЕНЬ И НОЧЬ

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

Приготовление зелья

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

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

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



ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ ЯГОДЫ

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

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



Чтобы купить это зелье, достаточно потратить 2 и 1.

БРОНИРОВАНИЕ ЗЕЛИЙ

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

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

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



ЗАКОНЧИЛИСЬ ЗЕЛЬЯ

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

Употребление зелья

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

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



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

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

ЗАКОНЧИЛИСЬ КУБИКИ

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

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

КОНЕЦ РАУНДА

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

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

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

Контроль лесов

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

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

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

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



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



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



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



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

Присвоение лесов

В конце каждого раунда игроки присваивают **все леса**, которые они **контролируют**. Разместите леса, которые вы контролируете, **лицевой стороной вверх** рядом с планшетом персонажа.



НЕПРИСВОЕННЫЕ ЛЕСА

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

КУБИКИ СТИХИЙ И КОНТРОЛЬ

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



Проверка окончания игры

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

Подготовка к новому раунду (уточнения)

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

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



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

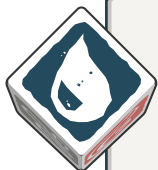
Наконец, передайте **маркер первого игрока** следующему участнику по часовой стрелке — он становится новым первым игроком.



СПОСОБНОСТИ КУБИКОВ СТИХИЙ

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

*ПРИМЕЧАНИЕ: способности стихий **нельзя** использовать в **деревне**.*



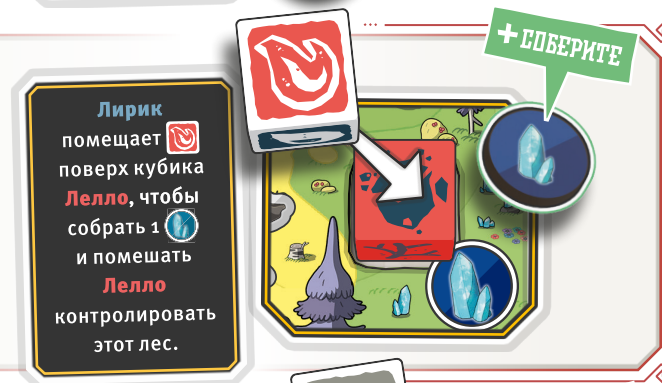
ВОДА

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



ОГОНЬ

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



ВЕТЕР

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



Лирик использует [Wind cube icon], чтобы вернуть [Resource cube icon] в свой запас и собрать 1 [Mushroom icon].

ЗЕЛЬЯ

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



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



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



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



ПЕРЕМЕСТИТЬ кубик ресурсов.

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



ПОМЕНИТЬ совпадающие кубики ресурсов.

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



УБРАТЬ любой кубик.

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



ВЕРНУТЬ кубик ресурсов.

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

ЛЮБОЙ РАЗМЕЩЁННЫЙ КУБИК

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



Лирик
перемещает
кубик
с существа
в лес.

СУЩЕСТВА

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

Подробнее о способностях существ см. с. 19.



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

Лимит существ и их освобождение

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



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



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

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

ОСВОБОЖДЕНИЕ СУЩЕСТВ В ЛЕСА

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

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



ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

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

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

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

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

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

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

Победа

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

НИЧЬЯ

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

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА


Принудительное размещение кубиков

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

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

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



У Рен нет , поэтому она тратит 1 , чтобы поместить в эту ячейку .

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

Пожар в лесу

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

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

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



ПРИНУДИТЕЛЬНОЕ РАЗМЕЩЕНИЕ В ЯЧЕЙКАХ СУЩЕСТВ

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

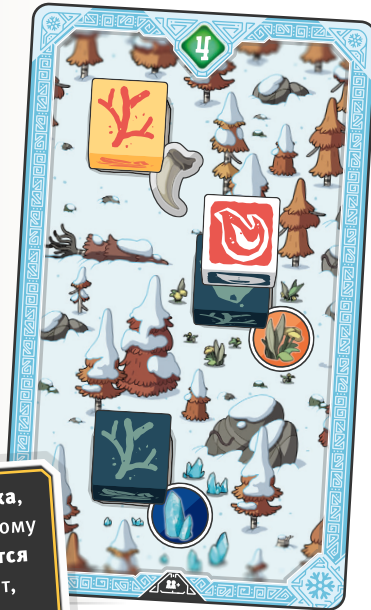


Башни кубиков

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

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

Количество кубиков в башне **не ограничено**.



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

Способности персонажей

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

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

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

ПАМЯТКА ПО ПЕРСОНАЖАМ

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

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

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

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

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

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

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

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

ПАМЯТКА ПО СУЩЕСТВАМ

Летние существа



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

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



Поместив кубик в деревню, сожгите любую пустую ячейку леса.

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



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

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




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

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



Весенние существа




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


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




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

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






Впервые сжигая ячейку в свой ход, получите 1 ягоду .


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



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

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



Поместив сюда любой кубик стихии, соберите 2 ягоды .


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



Зимние существа

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



Присвоив осенний лес получите .

» Используйте эту способность, присвоив лес указанного времени года.



Приготовив зелье, получите .





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




Приручив существо, получите .

» Используйте эту способность, приручив любое существо из колоды.






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

» Вы можете обменять не более 2 ягод  за раунд.

» Если у вас несколько способностей конца раунда, можете использовать их в любом порядке.



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

» Все ингредиенты должны быть одинаковые. Вы можете использовать ягоды  вместо любых ингредиентов.


» Вы можете обменять не более 3 ингредиентов за раунд.

» Если у вас несколько способностей конца раунда, можете использовать их в любом порядке.



Осенние существа



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

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




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

» Используйте эту способность, поместив кубик в любую ячейку деревни (включая ячейки «Любой кубик»).

» Вы не можете выбрать ягоду .



Поместив сюда любой кубик ресурсов, соберите 3 .

» Вы можете поместить кубик ресурсов с любым символом, чтобы использовать эту способность.

» Кубик из этой ячейки можно переместить, обменять, убрать или вернуть, но она не считается ячейкой леса.

» Освободив это существо, отложите кубик из его ячейки в сторону до конца раунда.



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

» Вы можете использовать способности, чтобы убрать кубик из этой ячейки, но она не считается ячейкой леса.

» Освободив это существо, отложите кубик из его ячейки в сторону до конца раунда.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

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

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

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

Над локализацией работали:

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



www.pandasaurusgames.com

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

**COSMO
DRØME
GAMES**