



МАРК СУОНСОН

# FEUDUM

ТЮЛЕНИ И СИРЕНЬ

СЮРРЕАЛИСТИЧНОЕ И СКЛАЗКОЕ ДОПОЛНЕНИЕ  
О МОРЕПЛАВАНИИ

Что за напасть! Из-за неурожая опустели ваши амбары с зерном, и вы обратили свой взгляд на море. Сжимая в руке гарпун, вы подняли якоря и отправились на охоту за тюленями. Но берегитесь! Морские обитатели коварны, а песни сирен непременно завлекут вас в ловушку.

## Что внутри



Карта  
королевского указа



6 дисков  
водоворота



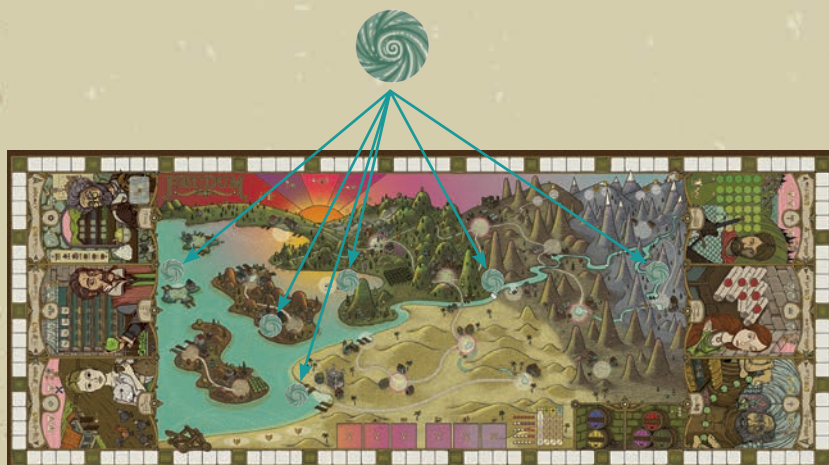
3 буклета с правилами  
На трёх языках.



Сирена

## Подготовка к игре

1. Подготовьтесь к игре по обычным правилам.
2. Перемешайте и поместите **диски водоворота** рядом с указанными клетками поля, как показано ниже.
3. Поместите сирену в общий резерв.
4. Замешайте дополнительную карту королевского указа в колоду.



## О дополнении

В этом дополнении вы добавите нового монстра и получите новый источник пищи. Во время выполнения действия «Движение», если один из ваших подданных останавливается на клетке поля с **диском водоворота**, переверните диск и покажите всем, что на нём изображено: тюлень или сирена.



### Тюлени

Если это **диск с тюленем** и он **совпадает** по цвету с поселением (заставой, городом или фермой), которым вы управляете, вы успешно поймали тюленя! Поместите диск с тюленем поверх этого подданного. Отныне он прокормлен до начала эпохи III или до конца игры, если уже наступила или прошла эпоха III. Сбросьте диск, как только он прекратит своё действие.



Если же управляемые вами поселения **не совпадают** по цвету с диском с тюленем, он уплывает прочь (уберите жетон из игры).

**Примечание.** Если подданный уже сыт благодаря тюленю или вину, положите жетон обратно стороной с водоворотом вверх.

### Сирены

Если это **диск с сиреной** и он **совпадает** по цвету с поселением (заставой, городом или фермой), которым вы управляете, вы сопротивляетесь песне сирены и берёте её под свой контроль — даже если сирену уже кто-то контролирует!



Возьмите **сирену** и выставьте на клетку поля, где только что перевернули жетон водоворота. Положите диск с сиреной перед собой, чтобы показать, что вы её подчинили. Как и у остальных монстров, у сирены значения атаки и защиты равны 1, она точно так же добавляет очко движения и может красть ресурсы. Сирена перемещается по маршрутам обычных и подводных кораблей, и подданные других игроков не могут переместиться из поселения с ней.



Если же управляемые вами поселения **не совпадают** по цвету с диском с сиреной, она завораживает вас своими чарами. Возьмите сирену, где бы она ни была, и замените ею диск. Теперь ваш подданный не может покинуть поселение с сиреной, пока она не будет побеждена или перемещена, однако он по-прежнему может мигрировать с поля.

**Примечание.** Если вы уже контролируете сирену, положите жетон обратно стороной с водоворотом вверх.



## СКАЗАНИЕ ПРОДОЛЖАЕТСЯ...

Чтобы снять с себя подозрения, королева Анна отплыла в северные воды — обитель сирен, губящих похотливых мужчин своим очарованием, а их корабли — острыми скалами. Одна из таких морских ведьм звалась среди моряков **Элизабет Джейн из Шора**. Чары её не пленили королеву, стремительно проплывшую мимо. Анна пересекла два водоворота, а потом умышленно разбила королевский корабль.



Чтобы завоевать верность приближённых, королева начала играть роль обманутой вдовы, и частенько от неё можно было услышать: «Боюсь, именно развратная натура короля послужила причиной его трагической кончины». И все верноподданные поверили ей, кроме одного благочестивого монаха.

...Наше эпичное сказание продолжится в дополнении **«Альтер эго»**.

## КОРОЛЕВСКИЕ УКАЗЫ

**Действие сирены** (выложите как постоянное действие)

Выберите один жетон земель, покинувший игру из-за кубика перемен, и поместите его поверх этой карты, следуя правилам жетонов земель. Этот жетон не находится на поле, с него нельзя украсть ресурс и нельзя воздействовать на него дворянами. Более того, вы не отдаёте 1 ресурс управляющему



поселением, когда забираете ресурсы с этого жетона.

Получите **2/4 ОП** (пустой/с ресурсом) или **3/5 ОП**, если контролируете сирену.

**Внимание!** Когда вы разыгрываете эту карту, она остаётся перед вами до конца партии, а вы отныне выбираете на 1 карту действия меньше.

**Автор:** Марк Суонсон  
**Художник:** Джастин Шульц

Русские правила игры подготовлены издательством **Crowd Games**  
**Руководители проекта:** Максим Истомин и Евгений Масловский

**Выпускающий редактор и переводчик:** Филипп Кан  
**Корректоры:** Алина Кривошлыкова, Анна Полянская  
**Вёрстка:** Рафаэль Пилюян

odd  
bird

