

ВААМЪБАРА



ПРАВИЛА ИГРЫ



25 мин.



2-5



10+

ВААЛЬБАРА



Оливье **СИПЬЕ** Феликс **ДОНАДЬО**, Жослен **КАРМ**, Александр **РЕНО**

Ваальбара – сказочный континент, обширный и богатый, дикий и плодородный. Туда не ступала нога человека. Но вскоре первый шаг по этой неизведанной земле ознаменует собой рассвет новой эры. Вы – глава одного из пяти мифических кланов, отправившихся исследовать Ваальбару. Используйте таланты представителей вашего племени, чтобы расширить ваши владения и усилить своё влияние – и в итоге объединить все кланы под своим знаменем.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

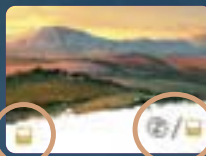
Набрать наибольшее количество победных очков (ПО) к концу 9-го раунда.

СОСТАВ ИГРЫ

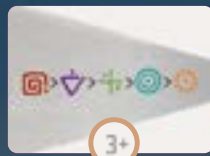
- 51 карта земель
- 60 карт персонажей (по 12 карт для каждого игрока)
- 75 жетонов ПО (номиналами 1, 5, 10 и 25)

КАРТЫ ЗЕМЕЛЬ

Всего в игре 51 карта земель 6 различных типов. На протяжении всей игры участники исследуют Ваальбару, расширяя свои владения. У каждого типа земли свой способ получения ПО. На оборотной стороне карт земель изображены символы кланов в случайном порядке. Все оборотные стороны карт земель разные.



Тип земли



Награда

Минимальное количество игроков

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

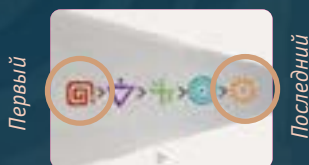
В игре есть 12 разных персонажей. В начале игры каждый участник получает набор из всех 12 карт персонажей своего цвета. На картах персонажей есть значение инициативы, которое определяет порядок хода игроков в течение раунда, а также описание эффекта персонажа.

у нескольких игроков.



СИМВОЛЫ КЛАНОВ

На рубашках карт земель изображена различная последовательность символов кланов. Во время игры это поможет определять порядок хода в случае одинаковой инициативы




ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

А. Возьмите все карты земель, соответствующие количеству игроков (число на карте должно быть меньше или равно количеству игроков). Уберите остальные карты обратно в коробку, в этой партии они вам не понадобятся.

ПРИМЕР Для игры вдвоём оставьте карты 2+, а карты 3+ и 4+ верните в коробку.

Б. Каждый игрок выбирает клан и берёт соответствующий набор из 12 карт персонажей.

В. Каждый игрок перемешивает свои карты персонажей, берёт 5 карт в руку, а оставшиеся карты кладёт стопкой лицом вниз перед собой.

Г. Каждый игрок получает по 2 жетона  и кладёт их в свои владения лицом вниз (игровая зона игрока). Поместите оставшиеся жетоны в центре стола.

Д. Перемешайте карты земель и положите колоду лицевой стороной вниз в центре стола – это будет колода земли. Выложите два ряда земель лицевой стороной вверх ниже колоды. В каждом ряду земель должно быть столько же карт, сколько игроков. Дальний от колоды ряд считается первым.



ХОД ИГРЫ

Игра длится 9 раундов и заканчивается, когда у всех игроков окажется по 9 карт земель. Каждый раунд делится на 3 фазы: **ВЫБОР ПЕРСОНАЖА**, **ДЕЙСТВИЯ** и **КОНЕЦ РАУНДА**.

ВЫБОР ПЕРСОНАЖА

Все игроки одновременно выбирают карту персонажа из своей руки и кладут её **лицом вниз** перед собой. Когда все игроки выбрали по карте персонажа, они одновременно переворачивают их.

ДЕЙСТВИЯ

Порядок хода в этой фазе определяется значением инициативы на открытых картах персонажей. Игрок с наименьшим значением инициативы ходит первым, а остальные игроки действуют в порядке возрастания значения инициативы. В случае равенства инициативы посмотрите на текущий порядок символов кланов на рубашке верхней карты в колоде земель. Клан, чей символ расположен левее, ходит раньше.



В свой ход каждый игрок должен выполнить 2 действия в указанном порядке.

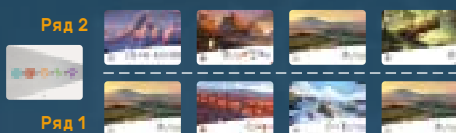
- ЭФФЕКТ ПЕРСОНАЖА** Вы должны применить эффект карты персонажа, которую разыграли в этом раунде (даже если он не приносит вам пользы). Затем положите карту **лицом вверх** рядом с колодой своего клана (в сброс), убедившись, что все сыгранные вами карты персонажей видны другим игрокам.
- ПОЛУЧЕНИЕ ЗЕМЛИ** Выберите карту земли из 1-го ряда земель и добавьте её в свои владения, затем немедленно получите указанную на карте награду. Положите полученные жетоны **ПО ЛИЦОМ ВНИЗ** перед собой, тем самым сохраняя свои ПО втайне от других игроков.

ВАЖНО Не пополняйте пустые ячейки 1-го ряда земель до конца раунда. Чем позже вы совершаете ход, тем меньше у вас вариантов для выбора.

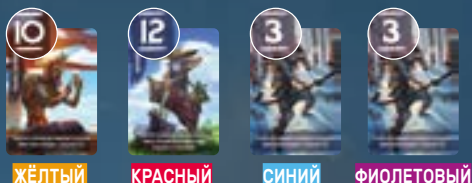
КОНЕЦ РАУНДА

Когда все игроки выполнили по 2 действия, сдвиньте 2-й ряд земель вниз на место 1-го и откройте новые карты из колоды земель, чтобы создать новый 2-й ряд земель. Затем каждый игрок подбирает в руку карты персонажей из своей колоды клана (при наличии карт), пока в руке не окажется 5 карт.

ПРИМЕР Идёт 2-й раунд игры. Доступны следующие земли.



Игроки одновременно раскрывают выбранные ими карты персонажей.



У **СИНЕГО** и **ФИОЛЕТОВОГО** игроков одинаковая инициатива. Благодаря текущему порядку символов кланов первым ходит **СИНИЙ**.



Таким образом, в текущем раунде будет следующий порядок хода игроков:

СИНИЙ > **ФИОЛЕТОВЫЙ** > **ЖЁЛТЫЙ** > **КРАСНЫЙ**



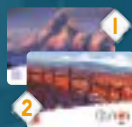
- 1 Земля, добавленная в 1-м раунде.
- 2 Земля, добавленная во 2-м раунде.

СИНИЙ



ПЕРСОНАЖ Применяется эффект Охотника, синий игрок получает 3, потому что он совершает ход первым.

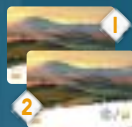
ЗЕМЛЯ Синий игрок берёт карту луга и получает 2 (1 за этот луг и ещё 1 за луг во владениях красного игрока).



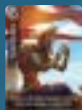
ФИОЛЕТОВЫЙ ПЕРСОНАЖ Эффект Охотника не применяется, так как синий игрок, сосед фиолетового игрока, совершил ход раньше.



ЗЕМЛЯ Фиолетовый игрок берёт поле и получает 4 (по 2 за каждое поле в своих владениях).



ЖЁЛТЫЙ

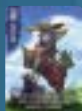


ПЕРСОНАЖ Эффект Ремесленника не применяется, так как жёлтый игрок совершает ход раньше своего соседа – красного игрока.

ЗЕМЛЯ Жёлтый игрок добавляет реку в свои владения и получает 12: производство инициативы (максимум 6) на количество рек.

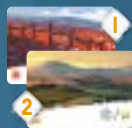


КРАСНЫЙ



ПЕРСОНАЖ Фермер позволит получить удвоенную награду за выбранную карту земли в этом раунде.

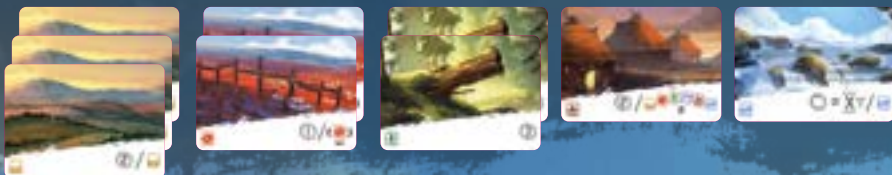
ЗЕМЛЯ Красный игрок должен взять последнюю карту – поле. Он получает 4 (2 удваиваются эффектом Фермера).



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце 9-го раунда, когда у всех игроков во владениях окажется по 9 карт земель. Игроки раскрывают свои жетоны и получают дополнительный бонус в 5, если в их владениях есть земли 5 разных типов, или 6, если есть земли 6 разных типов. Игрок с наибольшим количеством ПО побеждает в игре. В случае ничьей побеждает игрок, чей символ клана находится левее на верхней карте колоды земель.

ПРИМЕР В конце игры у Марии 57, 3 поля, 2 луга, 2 леса, деревня и река. Всего 5 разных типов земель, поэтому она получает дополнительный бонус 5. Итого: $57 + 5 = 62$.



КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ



1 • ВОИТЕЛЬНИЦА

Игроки, у которых в руке есть Воительница, могут показать её и получить ①.

Чтобы получить ①, игроки должны показать свою Воительницу другим игрокам.



2 • БАРД

Выберите одного другого игрока, он получает ②.

Вы не можете пересчитывать ② других игроков. Если вы спросите их, они могут отказаться говорить, сказать правду или солгать о точном количестве своих ②.



3 • ОХОТНИК

Если вы в этом раунде совершаете ход раньше обоих своих соседей, то получите ③.

В случае одинаковой инициативы, первым совершает ход тот, чей символ клана левее на верхней карте колоды земель. Только этот игрок получает ③.



4 • ОРАКУЛ

Получите по ② за каждого соседа, который сыграл карту персонажа с нечётным значением инициативы.

При игре вдвоём у вас есть только один сосед, и вы можете получить либо ②, либо ④.



5 • ПЛОТНИК

Получите по ③ за каждый лес в ваших владениях.

Вы должны применить эффект Плотника перед выбором карты земли, поэтому получение леса в течение того же хода не влияет на его эффект.



6 • СОКОЛЬНИЧИЙ

Заберите в свои владения ② у игрока, который последним сделал ход перед вами.

Если вы совершаете ход первым, то ни у кого не забираете ②.



7 • СЛЕДОПЫТ

Поменяйте карту земли из 1-го или 2-го ряда земель на верхнюю карту из колоды земель. Заменённую карту положите лицом вниз на верх колоды земель.

Сначала выберите карту в ряду и только затем откройте карту с верха колоды земель. Новую карту положите лицом вверх, а заменённую лицом вниз, так станет виден новый порядок символов кланов на рубашке.



8 • ПОВИТУХА

Возьмите в руку любую карту персонажа из своей стопки сброса.

Вы не сможете взять Повитуху обратно в руку.



9 • НАЕЗДНИЦА

Поменяйте местами карту земли из 1-го ряда на карту земли из 2-го ряда.

Вы можете выбрать земли одного типа.



10 • РЕМЕСЛЕННИК

Если вы в этом раунде совершаете ход после обоих своих соседей, то получите ⑤.

В случае одинаковой инициативы, последним ходит тот, чей символ клана правее на верхней карте колоды земель. Только этот игрок получает ⑤.



11 • РАЗВЕДЧИК

Поменяйте местами карту земли из ваших владений на нижнюю карту из колоды земель. Получите награду за взятую карту земли.
Сначала выберите карту в своих владениях и только затем откройте нижнюю карту из колоды земель.



12 • ФЕРМЕР

Получите удвоенную награду за карту земли, которую вы добавите в свои владения в этом раунде.

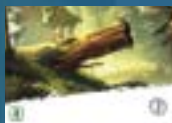
КАРТЫ ЗЕМЕЛЬ



Получите по 1 за каждый луг в ваших владениях и владениях обоих ваших соседей (включая эту карту).



Получите по 2 за каждое поле в ваших владениях (включая эту карту).



Получите столько , сколько указано на карте леса (от 3 до 6).



Получите по 2 за каждый тип земель в ваших владениях (включая эту карту).



Получите 10, если это 2-я гора в ваших владениях. Получите ещё 20, если это 4-я гора в ваших владениях.



Получите , равные произведению значения инициативы персонажа, которого вы сыграли в этом раунде (но максимум 6), на количество карт рек в ваших владениях (включая эту карту).



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru