

BEN EISNER TIM EISNER IAN MOSS MANNY TREMBLEY



WONDERLAND'S WAR



ПРАВИЛА ИГРЫ

Страна Чудес утратила Все Легкомыслие и Безумие...

Где когда-то было легкомыслие и шутки, ныне остался только гнев. Чаепитие абсолютно нормально, Красная Королева не кричит, а шепчет, Бормоглот покинул страницы произведения и когда Алиса вернулась, то обнаружила, что от бывшей Станы Чудес осталась лишь бледная тень. Каждый Лидер вооружается, чтобы вернуть любимую Страну Чудес. Некоторые сражаются ради вечных Чаепитий, иные мечтают снять все головы с плеч, и только одна безмерно мечтает вернуть прекрасно нелогичную Страну Чудес, какой она раньше была.

Содержание

Компоненты Игры	2
Подготовка к Игре	4
Подготовка Игрока	5
Описание игрового процесса	6
Чаепитие	6
Раунд Чаепития	7
Эффекты карт Чаепития	8
Наборы карт Союзников	9
Эффекты Лидеров	10
Завершение Чаепития	11
Фаза Войны	12
Исход Битвы	14
Подсчет Очков	15
Примеры Сражений	16
Примеры Квестов и Прокачки	20
Правила для двух игроков	21
Благодарности	22
Уточнение Способностей	23

Компоненты Игры



1 КАРТА СТРАНЫ ЧУДЕС



5 ПЛАНШЕТОВ ИГРОКОВ



70 СТРОННИКОВ ФРАКЦИЙ (14 КАЖДОЙ)



25 ЖЕТОНОВ ЗАМКОВ (5 КАЖДОГО)



6 ЖЕТОНОВ ОЧКОВ РЕГИОНОВ



2 × ЖЕТОНА 4/5 ИГ



30 ДИСКОВ ФРАКЦИЙ (6 КАЖДОЙ)



5 ФИГУРОК ЛИДЕРОВ И 13 ЖИТЕЛЕЙ СТРАНЫ ЧУДЕС



5 × 50+ ЖЕТОВ ОЧКОВ



20 СТАРТОВЫХ ЖЕТОНОВ ФРАКЦИЙ (4 НА ФРАКЦИЮ)



20 КАРТ
СТАВОК



30 КАРТ
КВЕСТОВ



30 ЖЕТОВ АРТЕФАКТОВ ФРАКЦИЙ (6 НА ФРАКЦИЮ)



24 КАРТЫ ЖИТЕЛЕЙ СТРАНЫ
ЧУДЕС И 21 КАРТА СОЮЗНИКОВ



5 КУБОВ ФРАКЦИЙ



5 ЖЕТОВ ЩИТА



24 ЖЕТОВ ИНСТРУМЕНТОВ ЖИТЕЛЕЙ СТРАНЫ ЧУДЕС (12 × 2)



90 (3 × 30) КАРТ ЧАЕПИТИЯ



СТАРТОВЫЙ
ЖЕТОН



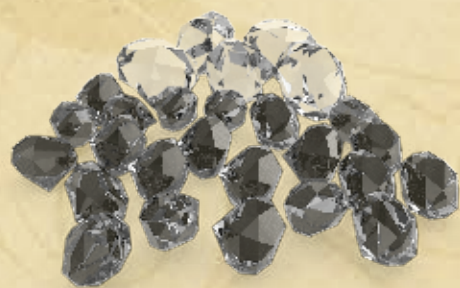
25 ЖЕТОНОВ
КУЗНИЦЫ



34 ЖЕТОНА БЕЗУМИЯ
(29 ОБЫЧНЫХ, 5 ДВОЙНЫХ)



7 ЖЕТОНОВ
ОТРАВЛЕНИЯ



40 ОСКОЛКОВ БЕЗУМИЯ
(30 ДОСТОИНСТВОМ 1 И 10
ДОСТОИНСТВОМ 5)



1 КУБИК ОСКОЛКОВ



5 МЕШКОВ ФРАКЦИЙ



95 ЖЕТОНА СОЮЗНИКОВ (19 КАЖДОГО ТИПА)
ФЛАМИНГО | СУЩЕСТВА | КРАСНЫЕ ЛАДЬИ
РОЗЫ | КАРТОЧНЫЕ СОЛДАТЫ

Подготовка к Игре

- 1 Разместите игровое поле в центре.
- 2 Перемешайте жетоны Очков Регионов, и поместите по 1 в каждый Регион.
- 3 Выберите 1 набор карт Союзников (А, В, С, or D, смотри перечень всех карт на стр. 9) и разместите все карты из этого набора рядом с игровым полем. Поместите карту Прокачки Союзников рядом с выбранным набором карт Союзников. Разместите жетоны Союзников на соответствующих картах. Верните оставшиеся карты Союзников назад в коробку. (Для Вашей первой игры рекомендуем использовать набор Союзников А.)
- 4 Перемешайте карты Жителей Страны Чудес и разместите колоду лицом вниз рядом с полем. Раскройте 3 верхние карты колоды рядом с ней. (Есть 2 типа карт Жителей Страны Чудес, смотри подробности на стр.8.)
- 5 В зависимости от типа (фигурка или жетон), разместите соответствующие фигурки Жителей Страны Чудес или жетоны рядом с открытыми картами. Поместите остальные фигурки Жителей Страны Чудес и жетоны рядом с игровым полем.
- 6 Разместите жетоны Безумия, Осколки, и кубик Осколков в центре зоны Чаепития.
- 7 Перемешайте каждую из 3 колод Чаепития. Раздайте карты из Колоды I Раунда в открытую на все места зоны Чаепития в зависимости от числа игроков: 11 при игре на 2 - 3 игрока, 12 при игре на 4 игрока, и 13 при игре в 5 игроков.
- 8 Разместите колоду I Раунда на чайный поднос во главе Стола, а колоды II и III Раундов поместите рядом.
- 9 Перемешайте карты Квестов и разместите их сбоку от игрового поля.
- 10 Поместите Стартовый жетон в Красную Цитадель (при игре вдвоем могут быть отличия). Бросьте кубик Осколков и передвиньте (Стартовый жетон) на столько Регионов, сколько символов Осколков выпало на кубике.



Подготовка Игрока

A Каждый игрок выбирает Фракцию и получает:

- ⊗ 1 Планшет (Используй сторону для 2х игроков при игре вдвоем)
- ⊗ 14 Сторонников
- ⊗ 5 Замков
- ⊗ 1 фигурку Лидера фракции
- ⊗ 4 Стартовых жетона фракции (достоинством 1,1,1,2)
- ⊗ 6 жетонов Артефактов фракции (достоинством 3)
- ⊗ 1 мешок фракции
- ⊗ 1 '+50' жетон Очков
- ⊗ 4 карты Ставок (не для игры вдвоем)
- ⊗ 1 Стартовый Двойной жетон Безумия (Темно-синий с 2 символами 'исключения')
- ⊗ 2 жетона одинарного Безумия (Фиолетовый с 1 символом 'исключения')
- ⊗ 1 жетон Кузницы
- ⊗ 6 дисков фракции
- ⊗ 1 куб фракции
- ⊗ 1 жетон Щита
- ⊗ 2 карты памятки способностей Союзников

Если Вы играете за Бормоглота, возьмите столько жетонов Отравления сколько будет игроков +2. Поместите их рядом со своим планшетом, а остальные уберите в коробку.

B Разместите Ваших Сторонников и Замки рядом с Вашим планшетом.

C Разместите 4 Ваших Сторонников на отмеченных местах 3го трека Прокачки на Вашем планшете.

D Разместите 4 Ваших жетона Артефактов фракции на соответствующих символах с правой стороны Вашего планшета.

E Разместите 4 Ваших дисков фракции на 4 соответствующие отметки Кузницы с левой стороны Вашего планшета, затем разместите другой диск на отметку '1' на Вашем треке Силы Лидера (иконка Меча).

F Разместите 4 Ваших стартовых жетона фракции, 2 жетона Артефактов фракции, 1 жетон Кузницы, 1 стартовый жетон Двойного Безумия и 2 жетона обычного Безумия в Ваш мешок.

Например, Красная Королева кладет в свой мешок эти жетоны.



G Разместите Ваш жетон Щита 'Активной' стороной в левом верхнем углу своего планшета.

H Поместите 1 диск фракции на старт трека подсчета очков.

I Поместите 1 куб фракции на старт трека Битвы в качестве Вашего трекера Боевой Силы.

J Вытяните 2 карты Квестов. Оставьте себе 1 и поместите ее взакрытую рядом с Вашим планшетом. Другую замешайте назад в колоду Квестов.

K Верните все карты Ставок тех фракций, которые не участвуют в игре назад в коробку.

L Найдите памятку для используемых жетонов Союзников (A,B,C,D) разместите ее рядом с Вашим планшетом. Остальные верните назад в коробку.

M Разместите фигурку Вашего Лидера в зоне Чаепития во главе Стола.

N Первым игроком будет тот, кто последним пил чай. Раздайте стартовые Осколки в соответствии с таблицей ниже.

На Старт, Внимание, Марш!

Наконец, каждый игрок получает количество Осколков исходя из очередности хода и числа игроков, и размещает их рядом со своим планшетом.

	Игрок 1	Игрок 2	Игрок 3	Игрок 4	Игрок 5
5-ИГРОКОВ	●●●●●	●●●	●●	●	
4-ИГРОКА	●●●●	●●	●		
3-ИГРОКА	●●●	●			
2-ИГРОКА	●●				

Описание Игрового Процесса

В Битве за Стану Чудес, берет на себя роль знаменитого жителя Страны Чудес, возглавляя военную Фракцию, чтобы исправить ошибки, приведшие к падению Страны Чудес. Игра ведется в течение 3 Раундов (I, II, и III). В каждом Раунде есть фаза Чаепития и фаза Битвы.

В ходе фазы Чаепития, персонажи носятся вокруг Чайного Стола, готовясь к Битве. Вы будете размещать Сторонников в Регионах Страны Чудес в качестве плацдарма, приобретать поддержку других Жителей Страны Чудес, нанимать Союзников, представленных в виде жетонов Союзников и искать волшебные Кузницы, используя их для открытия уникальных способностей Вашей Фракции.

Чаепитие

Чаепитие Безумного Шляпника это захватывающее место, полное Союзников и волнующих возможностей.

В свой ход, Вы можете двигаться вокруг стола по часовой стрелке на любой свободный стул и получать ресурсы, представленные картами в этом месте. Но не будьте слишком торопливы! Каждый раз проходя мимо Главы Стола, Вы будете получать опасные Осколки, которые будут тянуть Вас глубже в пучину Безумия.

В ходе Чаепития, Вы преследуете 2 главные Цели: размещение объектов в Регионах, в которых хотите Биться и получение жетонов Союзников и Жителей Страны Чудес для Ваших нужд.

В фазе Битвы, персонажи участвуют в Битвах, там где они разместили свои объекты и используют Союзников, которых завербовали в ходе Чайной Вечеринки. В ходе Битвы, Вы будете тянуть жетоны Союзников из своего Боевого мешка и добавлять их Силу в схватку. Игрок с наибольшей Силой выигрывает схватку, получая Победную награду и строя Замок в Регионе сражения. Но берегитесь, оскверняющее Безумие, что вырвалось из разбитого Зеркала уже стелется по землям Страны Чудес. Чем дольше Вы Сражаетесь, тем больше шанс, что Ваши Сторонники будут поглощены мерзким Безумием и покинут ряды Вашей армии.

Подготовка Стола

Каждый Раунд имеет свою колоду Чаепития. Следуйте следующим шагам для подготовки Чаепития каждый новый Раунд (Вы уже выполнили эти шаги для первого Раунда в ходе подготовки к игре):

1. Сбросьте все карты Чаепития на поле, оставшиеся с предыдущего раунда.
2. Сдайте 1 карту в открытую на каждое пустое место в области Чаепития начиная с правой ячейки от Главы Стола и двигаясь по часовой стрелке. Некоторые ячейки имеют отметку числа игроков - сдавайте карты в такие ячейки только если количество игроков в Вашей партии больше или равно этому числу.
3. Каждый игрок размещает фигурку своего лидера во главе Стола.
4. Во втором и третьем Раундах, игрок с наименьшим числом очков ходит первым. Если происходит ничья, игрок с наименьшим числом объектов во всех Регионах ходит первым. Игроки ходят по очереди по часовой стрелке.



Игроки держат выбранные карты Чаепития перед собой в течение игры, чтобы помнить какие жетоны находятся в их мешках и в целях подсчета Квестовых очков в конце игры.



Раунд Чаепития

ВЫБОР КАРТЫ

В свой ход, если у Вас меньше 4 карт текущего Чаепития, передвиньте Вашего Лидера по часовой стрелке на любое число мест на незанятый стул с картой (А), получите расположенную там награду (В), и разместите полченных Сторонников (С) в одном Регионе.



ПОСЕЩЕНИЕ ГЛАВЫ СТОЛА

Если Вы достигли Главы Стола, Вы должны временно остановиться, чтобы бросить кубик Осколков (D), получить соответствующее количество Осколков, и затем восполнить карты Чаепития на незанятых позициях (без карт или Лидеров) (E). Затем Вы продолжаете свой ход передвигаясь на любой незанятый стул. Вы не можете пересекать Главу Стола более одного раза за ход.



ОТПРАВКА В СТРАНУ ЧУДЕС

В начале Вашего хода, если у Вас имеется 4 карты текущего Чаепития, разместите Вашего Лидера в любой из 5 Регионов во внешней части игрового поля (F). Когда последний Лидер размещен, Чаепитие заканчивается.



Завершение Чаепития

Чаепитие завершается когда все игроки получили 4 карты Чаепития и разместили своих Лидеров в Регионе.

Под воздействием Чая Безумного Шляпника, все игроки получают 1 жетон Безумия из запаса и кладут его в свой мешок.

Каждый игрок с наибольшим числом Осколков получает дополнительный жетон Безумия в свой мешок, затем сбрасывают половину своих Осколков (с округлением вверх).

Для всех вышеперечисленных шагов, если не хватает жетонов Безумия, чтобы распределить их между игроками, никто не получает Безумия. Если игрок(и) с наибольшим числом Осколков не получает Безумия, они не сбрасывают половину Осколков.

Эффекты карт Чаепития

Каждая карта Чаепития имеет различные бонусы (и некоторые штрафы), которые указаны в картах. Вы получаете все бонусы, в любой последовательности.

Объекты

Разместите число объектов, указанных в верхнем левом углу **в одном Регионе**. Обычно это Странники, но также Вы можете размещать Жителей Страны Чудес если Вы завербовали их ранее.



Если в Вашем запасе не осталось Странников, Вы можете вернуть Странника или Жителя Страны Чудес под Вашим контролем с поля и поместить его в другой Регион за каждый объект которого Вам не хватает для размещения.

Если на карте Чаепития две иконки размещения (одна в верхнем левом углу а другая в центре), Вы можете поместить каждый набор объектов в разные Регионы.

Жетоны Союзников



Получите соответствующий жетон и положите его в

свой мешок. Существуют слабые (•) и сильные (••) версии каждого жетона Союзников *за исключением жетонов Кузницы, которые всегда слабые*. Убедитесь, что получили жетон Союзника с верной Силой.

Любые Союзники

Выберите любой жетон Союзника и получите 1 указанного уровня: 1 точка отображает жетон Союзника с низкой Силой, 2 точки отображают жетон Союзника с высокой Силой.



Кубик Осколков

Этот символ указывается в верхнем правом углу некоторых карт. Бросьте кубик Осколков и получите соответствующее число Осколков, помещая их рядом со своим планшетом.



Щит

Когда Вы берете эту карту разверните Ваш жетон щита целой стороной, если он разбит.



Жители Страны Чудес

Выберите одну из вскрытых карт Жителей Страны Чудес и поместите ее рядом со своим планшетом. Она остается у Вас до конца игры. Существует 2 типа Жителей Страны Чудес:



ФИГУРКИ

Карты фигурок Жителей Страны Чудес определяются по миниатюре фигурки в нижнем правом углу (обратите внимание на карту Белого Кролика ниже).



Когда Вы получаете фигурку Жителя Страны Чудес, Вы немедленно размещаете его в Регионе.

ЖЕТОНЫ

Карты жетонов Жителей Страны Чудес определяются по миниатюре жетона с вещью в центре внизу. Когда эта карта получена, поместите 2 жетона вещи в свой мешок.



После получения карты Жителя Страны Чудес, вытяните нового и добавьте его на рынок.

Способности Фракции

Они позволяют Вам разблокировать 1 из Ваших способностей Фракции. Уберите диск со способности, которую хотите разблокировать. **Способности Фракции могут быть разблокированы в любом порядке**. У каждой Фракции 4 способности: 2 улучшают жетоны Артефактов Фракции и 2 пассивные способности.



Сброс Осколков

Сбросьте указанное число Осколков.



Замок

Разместите Замок в Регионе, где у Вас еще нет ни одного. Замки дают Вам 2 Силы в начале Битвы, если у Вас есть объекты в этом Регионе. За Замки начисляются ПО в конце игры.



Сила Лидера

Увеличте Силу Вашего Лидера на 1. Если Сила Вашего Лидера на максимуме (6), вместо этого сбросьте 1 Осколок.



Сброс Безумия

Эта награда позволяет Вам найти в своем мешке 1 обычный жетон безумия и навсегда сбросить его. Вы не можете сбросить свой двойной жетон Безумия



Квесты

Эта награда позволяет Вам вытянуть 1 карту Квеста.



Эта награда позволяет Вам вытянуть 2 карты Квестов, затем сбросить 1 карту Квеста из руки.



Двойные Карты

Некоторые карты Чаепития имеют посередине чурту, отделяющую иконки. Когда Вы получаете одну из таких карт, Вы выбираете либо получение награды сверху, либо снизу. Вы всегда получаете указанных Сторонников и должны совершить бросок кубика Осколков, если его иканка есть в верхнем правом углу.



Оскверненные Карты

Карты Чаепития с серым фоном и иконкой кубика Осколков, прикрепленной к награде предлагают Вам две опции:

- ⊗ Бросить кубик Осколков и получить соответствующие Осколки и награду в дополнение к другим наградам этой карты.
- ⊗ Игнорировать награду за Осколки и получить только основную награду.



Ограничение Компонентов

В резерве ограниченное число жетонов Союзников. Если Вы выбрали карту, которая должна дать Вам жетоны Союзников, которые уже кончились в резерве, Вы можете получить любой жетон Союзника эквивалентного уровня (слабый или сильный).

Наборы карт Союзников

В игре существует 4 полных набора Союзников. Хотя перемешать их допускается, сформированные наборы сбалансированы для легкого выбора и хорошей совместной игры.

Для новых игроков, мы рекомендуем играть их в алфавитном порядке. Для опытных игроков, выберите набор случайным образом и сразу в игру!



А

При розыгрыше, верните 1 Истощенный жетон в Ваш мешок ИЛИ удвойте Силу этого жетона.

Удваивает Силу следующего жетона, который Вы размещаете на Активный трек.

Получите 1ПО в конце Битвы.

Получите 2ПО когда Вы Прокачиваете этот жетон.

Не может быть целью воздействия способностей других Ваших жетонов.

Когда этот жетон Истощается, верните его в Резерв и получите жетон Существа другого достоинства в Ваш пул Истощения.

В

Вы можете переместить число Сторонников равное Силе этого жетона из прилегающих Регионов в эту Битву ИЛИ удвойте Силу этого жетона.

Если у Вас один или более Активный Фламинго, все жетоны Союзников, разыгранные в этой Битве получают +1 Силы.

В конце Битвы, положите Активные Розы в Ваш мешок вместо их Истощения.

Сла этого жетона уменьшается до 1 если у Вас уже есть Активная Красная Ладь.

В конце Битвы, если у Вас большинство Активных Существ, разместите Сторонника в любой Регион.

С

Когда Вы тяните в следующий раз, тяните дополнительные жетоны по значению Силы этого жетона. Выберите один на розыгрыш, остальные верните в свой мешок.

После добавления Силы с этого жетона, Вы можете передвинуть трекер Силы к ближайшему символу Кузницы.

В конце Битвы, если у Вас 2 или более Активные Розы, Вы можете завершить дополнительное Квестовое Улучшение без выполнения условий.

Когда Вы завершаете часть Квеста с Улучшением, Вы должны навсегда сбросить Активный жетон.

Если это слабый жетон, он получит 2 Силы за каждое Активное Существо при разыгрывании. Если сильный, вместо этого он теряет 2 Силы за каждое.

Д

Если у Вас нет Замка в этом Регионе, Вы можете утрить Силу этого жетона.

При розыгрыше, выберите соперника у которого Боевая Сила больше чем у Вас, он получает Осколок.

Когда Вы Прокачиваете Розу, разместите Сторонника в Регион.

Если Вы выигрываете эту Битву, получите 1 Осколок. Если это сильный жетон, получите дополнительный Осколок.

Если у Вас больше Осколков чем Сила этого жетона, сбросьте 1 Осколок. Если меньше, получите 1 Осколок.

Эффекты Лидеров

У каждого Лидера уникальная способность, которая может быть использована только в фазу Чаепития.

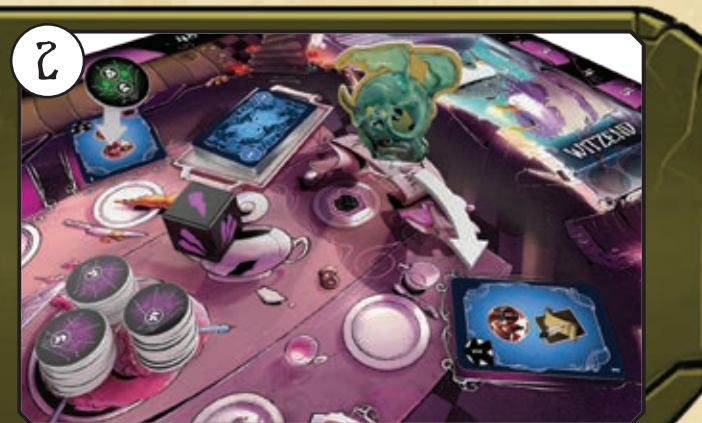
Бармаглот

В начале каждого Вашего хода, если на Чайном Столе нет жетонов

Отравления **1**, поместите один

жетон на любую карту **2**.

Если противник берет такую карту, они получают Отравление. Если Вы берете такую карту, верните Отравление в Ваш Резерв.



ЖЕТОНЫ ОТРАВЛЕНИЯ

При вытягивании из мешка, потеряйте 1 объект и верните жетон Отравления Бармаглоту. Жетоны Отравления могут быть заблокированы Щитом. Если жетон Отравления заблокирован, его эффект не срабатывает и он возвращается в Ваш мешок. Жетоны отравления не идут на трек Безумия.

Если Бармаглот поднимает карту Чаепития на которую он поместил жетон Отравления, жетон возвращается ему в резерв. У Бармаглота ограниченное количество жетонов Отравления (количество игроков +2). Если все жетоны Отравления находятся в мешках игроков, Бармаглот не может размещать новые. В конце каждого Чаепития, если на карте Чаепития остался жетон Отравления, он возвращается в резерв Бармаглота.

Безумный Шляпник

Раз в фазу Чаепития Безумный Шляпник может заполнить новыми картами

пустые места **1** вокруг стола из колоды

Чаепития. **2** Затем он может взять любую карту без передвижения на нее.



Эффекты Лидеров (продолжение)

У каждого Лидера уникальная способность, которая может быть использована только в фазу Чаепития.

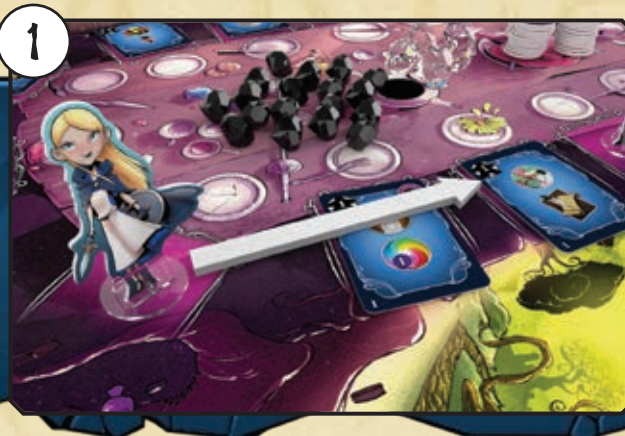
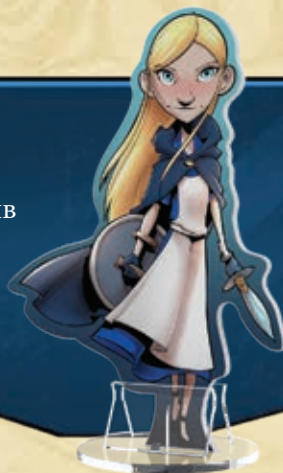
Красная Королева

В каждом из своих ходов, Красная Королева может поместить Стронников с одной карты **1** в несколько Регионов **2**.



Алиса

Алиса всегда движется против часовой стрелки **1** вокруг стола вместо движения по часовой стрелке для получения карт Чаепития **2**.



Чеширский Кот

В ходе Чайной Вечеринки, если Вы выбрасываете 2 или 3 на кубике Осколков **1**, Вы можете дать 1 полученный Осколок любому игроку **2**.



При игре вдвоем, у некоторых лидеров способности меняются. Убедитесь, что используете верную сторону планшета при игре вдвоем.

Фаза Войны

В фазе Войны Вы будете Сражаться в каждом Регионе, в котором у Вас есть объекты (Сторонники, Жители Страны Чудес, или Ваш Лидер) посредством вытягивания жетонов из Вашего Боевого мешка. Чтобы выиграть Битву и построить Замок, у Вас должна быть наибольшая Сила, однако Вы можете остановиться раньше для завершения Квеста или ради Прокачки своей Фракции.

Разные Цели в Войне требуют от Вас внимательно анализировать положение оппонентов и оценивать свои желания по контролю территорий имея в виду возможное поражение от рук Безумия.

Битвы

Начиная с Региона со Стартовым Жетоном и далее по часовой стрелке, проведите Битвы в каждом Регионе. В Битве Вы будете тянуть жетоны, чтобы продвинуться по своему трекеру Силы (куб) на треке Битвы.

Все игроки, у которых есть хотя бы 1 объект (Сторонники, Жители Страны Чудес, и Лидеры) в Регионе участвуют в Битве. Замки, хоть и гарантируют бонус Силы в 2 очка в начале Битвы, не считаются объектом. Если у игрока в Регионе есть только Замок, он не участвует в этой Битве.

Ставки

Если у Вас нет объектов в Битве, Вы можете сделать Ставку на того, кто как Вы считаете победит в Битве. Ставки размещаются одновременно всеми игроками, не участвующими в Битве после определения стартовой Силы.

Чтобы сделать Ставку, выберите карту олицетворяющую Фракцию, которая как Вы считаете должна победить и поместите ее в закрытую перед собой. Если Вы угадали, получите 1 любой слабый жетон Союзника в свой мешок. Если Ваша Ставка неверна, получите 1 Осколок. В случае ничьей, жетоны и Осколки не выдаются.

Ставки не используются при игре вдвоем.

НЕ ПОДГЛЯДЫВАТЬ!

Вы не можете подглядывать в свой мешок в ходе Фазы Войны.

Более детально и раскрыто шаги Битвы описаны в разделе, блоксхема Военных Ставок на стр.24 книги правил (и в листе-памятке).



Время

Большинство способностей жетонов могут быть применены одновременно. Но, в случаях когда порядок важен, применяйте эффекты в таком порядке:

- Жетоны Безумия и Крах ВСЕГДА применяются первыми.
- Игроки применяют любые способности, которые влияют на них самих или их жетоны в желаемом порядке.
- Игроки применяют любые способности, которые влияют на других игроков.
- Если когда либо возникает вопрос очередности применения игроком действий или способностей, игрок с наименьшим числом ОП применяет их первым. Если у двух игроков ничья по ОП, игрок с наибольшим числом Осколков применяет действия и способности первым.

Остановка

После первого получения, Вы можете остановиться и покинуть Битву не вытягивая жетонов из мешка. После остановки Вы не можете тянуть снова. Вы можете принять решение об остановке, чтобы выполнить Квест, так как находитесь на символе Кузницы или чтобы сохранить своих оставшихся Сторонников до следующего Раунда.

Когда все игроки кроме одного остановились или в Крахе, если у оставшегося игрока наибольшая Сила на треке Битвы он должен остановиться.

Если игрок достиг отметки 25 (или выше) на Треке Битвы, он немедленно побеждает в Битве. Все игроки останавливаются и Битва завершается.

Если два или больше игроков достигают отметки 25 в одно получение, они все считаются победителями.

Жетоны Безумия и Крах

Когда Вы достаёте жетон Безумия, Вы не продвигаетесь по Треку Битвы. Вместо этого, Вы теряете один объект (Сторонников, Лидеров, или Жителей Страны Чудес) за каждую указанную иконку "потеряйте 1 объект" (🗑️). Верните потерянные объект в свой резерв, а жетон Безумия разместите на крайнюю левую открытую ячейку трека Безумия (сверху справа на Вашем планшете.)

Вы **не** можете убрать своего Лидера пока все остальные объекты не будут убраны.

Потерянные Жители Страны Чудес возвращаются в Ваш резерв. Они могут быть размещены снова в ходе фазы Чаепития как один из Ваших объектов для размещения. Вы не теряете Силу от потери Жителей Страны Чудес, но их способности больше не влияют на Битву.

ЗАЩИТА ОТ БЕЗУМИЯ

Когда Вы достаёте жетон Безумия, Вы можете защититься от его эффекта (перевернув целый лицом вверх) жетон Щита. Если жетон Безумия заблокирован Щитом, верните жетон в мешок а Щит переверните лицевой стороной вниз. Щит блокирует весь эффект обычного и двойного жетонов Безумия.



КРАХ

Если у Вас не осталось объектов, вы терпите Крах и покидаете Битву. Ваша Сила уменьшается до 0, все Ваши Активные жетоны немедленно Истощаются, и Вы не можете тянуть снова.

Истощенные жетоны перемещаются из Активной зоны вниз Вашего планшета. Когда вы в Крахе все специальные способности Ваших Активных жетонов теряются (например, Вы не сможете сделать Прокачку без жетона Кузницы). **Наконец, переверните Ваш жетон Щита целой стороной вверх.**

ОБНОВЛЕНИЕ ВАШЕГО МЕШКА

Когда Вы размещаете жетон Безумия в последней ячейке своего трека Безумия (4я ячейка), обновите все жетоны Безумия и Истощенные жетоны немедленно возвращая их в свой мешок. Если Вы в Крахе и на треке Безумия есть жетоны, сначала переместите все Активные жетоны в Истощение, затем переместите все Истощенные жетоны и жетоны Безумия в свой мешок.

Игроки должны быть осторожны с обновлением своего мешка когда большинство их жетонов находится в области Активных жетонов, так как только жетоны в области Истощения будут обновлены, что увеличит шанс выпадения жетонов Безумия.

КРАХ И ОБНОВЛЕНИЕ

Эти два эффекта могут происходить одновременно но тем не менее отдельно и у каждого свои правила. Переворот Щита на целую сторону происходит только при Крахе (или при получении соответствующего символа на Чайной Вечеринке или при использовании специальных способностей), а не когда Вы обновляете мешок. Обновление пополняет Ваш мешок, но не переворачивает Ваш Щит, и не приводит к поражению в Битве. (Смотри пример Крушения и Обновления на стр. 18)

Эффекты Жетонов

Каждый жетон, не являющийся жетоном Безумия добавляет Вам Боевую Силу. Некоторые жетоны (Союзники, Жители Страны Чудес, и Артефакты) имеют способности, влияющие на Битву или действующие в конце Битвы. Эффекты подробно описаны на карте жетона или на планшете игрока, а уточнения можно найти в разделе ЧАВО на стр. 22.

Способности, меняющие Силу жетонов пропадают после размещения жетона. При последующих вытягиваниях, жетон вернется к пропечатанной Силе.

Жетоны, влияющие на противников

Жетоны влияющие на противников влияют только на тех игроков, у кого есть объекты в этом Регионе Битвы. Включая игроков, решивших остановиться, но не игроков в Крахе.

Эффекты жетонов не переносятся

Некоторые жетоны влияют на последующее получение. Эти эффекты применимы только в текущей Битве.

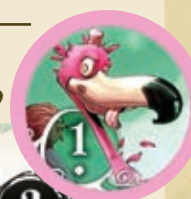
ПРИМЕРЫ ПОЛУЧЕНИЯ



ТЯНЕМ 1: ЖЕТОН ФРАКЦИИ

У жетонов **Фракции** нет особых свойств. Когда размещается этот жетон, Алиса увеличивает свою Боевую Силу на 2.

ТЯНЕМ 2: ФЛАМИНГО



1 WEAK FLAMINGOS 3 STRONG

Double the Strength of the next chip you place on your Active track.

Жетон **Фламинго** (набор А) удваивает Силу следующего разыгранного Вами Активного жетона. У этого жетона Сила равна 1, таким образом Алиса продвигает свой трекер Силы на 1. Его свойство удвоит Силу следующего жетона, который вытянет Алиса.

ТЯНЕМ 3: КАРТОЧНЫЙ СОЛДАТ



1 WEAK CARD SOLDIERS 2 STRONG

When drawn, Return one Exhausted chip to your Bag OR this chip is +1 Strength.

Карточный Солдат (набор А) дает игроку выбор восстановить жетон или увеличить Силу Карточного Солдата. Алиса решает увеличить Силу с 1 до 2. Затем Сила 2 удваивается до 4, так как это следующий Активный жетон после Фламинго.

Исход Битвы

Пока Вы не в Крахе, Вы можете получить различные награды в Битве. Вы получите все награды на которые претендуете.

ЭТАПЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ИСХОДА БИТВЫ

- 1 НАГРАДЫ ЗА ПОБЕДУ В РЕГИОНЕ И ЗАМКИ
- 2 ЗАВЕРШИТЕ КВЕСТЫ
- 3 СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИЙ И ЖИТЕЛЕЙ СТРАНЫ ЧУДЕС
- 4 ПРОКАЧКА
- 5 ПОДВЕДИТЕ ИТОГИ СТАВОК
- 6 ОЧИСТКА БИТВЫ

Победные Награды Регионов и Замки



Игрок с наибольшей Силой получает награду за Победу текущего раунда в Регионе, как указано на жетоне очков. Каждый жетон очков содержит 3 отметки очков. Крайнее левое значение начисляется в первом Раунде, среднее - во втором, и крайнее правое - в третьем.

В дополнение к Наградным Победным очкам Раунда, игрок с наибольшей Силой размещает в Регионе Замок. Каждый игрок может разместить в Регионе лишь один Замок. Если у победившего игрока уже есть Замок в этом Регионе, он получает только награду за Победу.

Игрок на втором месте по Силе получает половину награды за Победу с жетона очков Региона в этом Раунде.

НИЧЬЯ И РЕГИОНЫ БЕЗ СОПРОТИВЛЕНИЯ

- ⊗ Если у 2 или более игроков ничья за 1 место, каждый из них выбирает получить Победные очки или разместить Замок. В этом случае нет награды за 2е место
- ⊗ Если у 2 или более игроков ничья за 2 место, они делят очки за 2 место поровну с округлением вверх.
- ⊗ В Регионе без сопротивления, игрок может выбрать либо получение награды за Победу либо Замок. В Битвы без сопротивления нельзя применять Ставки.
- ⊗ В случае ничьей за 1 место, любые сделанные Ставки в этой Битве не имеют эффекта.

В Регионе без сопротивления, игрок может выбрать либо получение награды за Победу либо Замок. В Битвы без сопротивления нельзя применять Ставки и не тянутся жетоны (За исключением игры на двоих).

Без Победителя:

Если в Регионе все игроки терпят Крах, то никто не побеждает.

Квесты (See Example on p.20)

Любая карта Квеста состоит из 2 частей: Умения и Цели. Часть с Умением Квеста устанавливает задачу, которую можно выполнить в Битве в обусловленном Регионе. Цели устанавливают задачи, которые Вы будете пытаться выполнить в ходе всей игры, в основном в Фазе Чаепития. Вы можете выполнить обе части Квеста.

В конце игры каждая часть Квеста приносит ЗОП в случае выполнения; а если завершены обе части, Вы получаете дополнительные ЗОП.

УМЕНИЯ

Каждый Квест дает Вам Умение, которое можно совершить в Битве в конкретном Регионе (например Остановиться, когда Ваш последний Активный жетон имеет достоинство "1" в Дремучем Лесу (Tulgey Woods)). Если Вы выполнили это условие в конце Битвы, озвучьте, выполнение части Квеста - Умение, и выложите эту карту в открытую перед собой.



В ходе каждой Битвы Вы можете завершить часть Умения только с одной карты Квеста.

ЦЕЛИ

Часть Квеста - Цель, дает Вам руководство, что необходимо собирать в ходе Чайной Вечеринки и как развивать свою Фракцию. Каждая Цель устанавливает предел чего-либо, что необходимо набрать или достичь (скажем, 7 или более жетонов Существ и Красных Ладей).

Цели проверяются в конце игры. Цели по количеству жетонов, учитывают их везде: в Вашем мешке, в зонах Активной, Истощения, или Кузница.


За Квесты начисляется ЗОП если выполнено Умение либо Цель и 9ОП если выполнены и Умение и Цель.

Способности Фракции и Жителей Страны Чудес



Все игроки, не потерпевшие Крах в Битве могут активировать способности Фракции или Жителей Страны Чудес, которые срабатывают в конце Битвы.

Прокачка (См. пример на стр. 20)

Вы можете Прокачать свои жетоны в могущественные Артефакты. Вы можете Прокачиваться, если в последней ячейке Вашего Боевого трека есть жетон Кузницы . Также Вы можете Прокачаться за каждый жетон Кузницы в области Активных жетонов.



ЧТОБЫ ПРОКАЧАТЬСЯ:

1. Выберите любой Активный жетон (включая жетон Кузницы).
2. Поместите его на крайнюю левую пустую ячейку любого из треков Кузницы на своем планшете.
3. Получите соответствующую закрытой ячейке награду.
4. Если Вы завершили трек Кузницы, немедленно получите жетон Артефакта с конца этого трека и положите его в свой мешок.

Вам должен быть доступен Активный жетон для Прокачки. Прокачка является опцией --Вы можете и не использовать символ Кузницы.

Большинство наград на треках Кузницы повторяют символы карт Чаепития. Тем не менее, у нескольких есть особое значение:

СТОРОННИКИ

Увеличьте свой максимум Сторонников. Добавьте Сторонников из этих ячеек в Ваш Запас.

ЗАМОК

Эта награда увеличивает ОП в конце игры за каждый Ваш Замок. Обычно Замки приносят 3ОП но могут быть улучшены до 6ОП (7ОП при игре вдвоем).

ОЧКИ ПОБЕДЫ

Звезда приносит 4 Победных Очка когда прокачена.



Некоторые награды располагаются между 2 треков Кузницы. Чтобы их получить Вы должны заполнить ячейки сверху и снизу этих наград.

Результаты Ставок

- Игроки, сделавшие верную Ставку получают любой слабый жетон Союзника.
- Игроки, сделавшие неверную Ставку получают Осколок.

Очистка Битвы

После начисления наград:

1. Переместите все Ваши жетоны из зоны Активных жетонов в Истощенную зону на Вашем планшете.
2. Верните Ваш трекер Силы в начало трека Битвы.

Затем Битва происходит в следующем Регионе по часовой стрелке. Битвы продолжаются, пока во всех Регионах они не будут произведены.

Жетоны Безумия остаются на треке Безумия.



Конец Фазы Битвы

Фаза Битвы завершается после того, как Битвы произойдут во всех Регионах. Если это 3й Раунд, переходите к подсчету очков. Если нет:

1. Бросьте кубик Осколков и переместите Стартовый Жетон по часовой стрелке на столько Регионов, сколько символов Осколков выпало на кубике.
2. Верните все жетоны из зон Истощения и треков Безумия в свои мешки.
3. Все Сторонники и Жители Страны Чудес, которые не были потеряны в Битвах остаются в тех Регионах.
4. Поместите своих Лидеров во Главе Стола в зоне Чаепития на поле.
5. Замешайте 3 открытые карты Жителей Страны Чудес в колоду и вытяните 3 новые карты в открытую.
6. Подготовьте следующее Чаепитие (стр. 6).

Щиты не переворачиваются автоматически на целую сторону в конце Фазы Битвы. Разбитые Щиты остаются разбитыми. Целые Щиты остаются Целыми.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Когда завершен 3й раунд Фазы Войны, игра заканчивается и игрока приступают к подсчету очков. Игроки подсчитывают свои очки следующим образом:

НАЧИНАЯ С БАЗОВОГО
ЧИСЛА ОП НА ТРЕКЕ
ОЧКОВ

ПРИБАВЬТЕ 3-6 ОП ЗА КАЖДЫЙ ЗАМОК

(Очки за Замки варьируются от 3 до 6ОП за Замок основываясь на треке Кузницы на Вашем планшете)

Заметка: ОП при игре вдвоем отличаются.
Смотри подробности на стр.21

ПРИБАВЬТЕ ОП С КАРТ КВЕСТОВ

ВЫПОЛНЕНО УМЕНИЕ = 3ОП
ВЫПОЛНЕНА ЦЕЛЬ = 3ОП
БОНУС ЗА ВСЕ = 3ОП

(За каждую карту Квеста, добавьте 3ОП если ее верхняя или нижняя области выполнены либо 9ОП если выполнены обе области)

НАКОНЕЦ, ОТНИМИТЕ 1 ОП
ЗА КАЖДЫЙ ОСКОЛОК
БЕЗУМИЯ

ЧУДЕСНЫЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

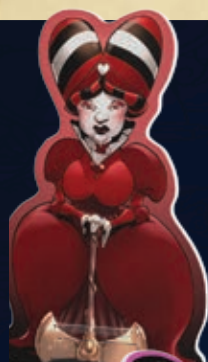
Игрок с наибольшим числом очков объявляется победителем и новым правителем Страны Чудес. Теперь он может заявить свое видение пландов переустройства Страны Чудес.

В случае ничьей, игрок с наименьшим числом Осколков побеждает. Если все еще возникает ничья, игрок с наибольшим числом объектов на поле побеждает.

ПРИМЕР БИТВЫ 1

WITZEND

1. СТАРТОВАЯ СИЛА



$$2 \text{ (Sword)} + 0 \text{ (Witch)} = 2$$

КОРОЛЕВА присутствует в Регионе Битвы, ее Сила Лидера равна 2, таким образом она размещает трекер Силы на отметку 2 на треке Битвы.



$$0 \text{ (Sword)} + 0 \text{ (Witch)} = 0$$

БЕЗУМНЫЙ ШЛЯПНИК НЕ присутствует в Регионе Битвы, у него там только Сторонники, таким образом его Сила равна нулю.



$$2 \text{ (Crown)} + 2 \text{ (Moose)} = 4$$

БАРМАГЛОТ НЕ присутствует в Регионе Битвы, таким образом он не добавляет свою Силу. Но у него в ВитзЭнде есть Замок и Морж, каждый из которых дает 2 Силы. В итоге его стартова Сила на треке Битвы будет равна 4.



У **АЛИСЫ** нет объектов в Регионе Битвы, таким образом она может сделать Ставку.



2. БИТВА!

ТЕКУЩИЙ
РАУНД



ТЯНЕМ 1

Королева достает жетон Красной Ладьи (3), Безумный Шляпник - жетон Кузницы, а Бармаглот - жетон Безумия. Их Сила распределяется соответственно: 5, 1, и 4.

ТЯНЕМ 2

Королева решает остановиться, Шляпник тянет жетон Фракции 1, а Бармаглот достает жетон Артефакта. На треке Битвы их Сила распределяется соответственно: 5, 2, и 7.

ТЯНЕМ 3

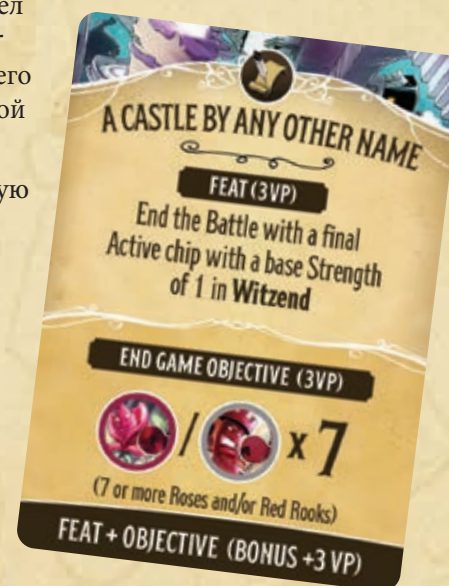
Королева остановилась в прошлом раунде, Шляпник тоже решает остановиться, а Бармаглот достает жетон слабого Фламинго и их Сила на треке Битвы распределяется так: 5, 2, и 8.

Бармаглот представляет единственную действующую Фракцию. **И так как он в лидерах**, он должен остановиться и бой завершается. Если игрок остается единственным действующим, но не является лидирующим, он может продолжить тянуть до тех пор, пока не станет лидирующим или потерпит Крах.

БОРМОГЛОТ ПОБЕДИЛ.

3. ВЫПОЛНЕНИЕ КВЕСТА

- ☉ Безумный Шляпник выполняет раздел 'Умение' Квеста "A Castle By Any Other Name" так как он остановился, когда его последний Активный жетон по базовой Силе равен 1 в битве в Witzend.
- ☉ Шляпник размещает Квест в открытую перед собой. В конце игры он проверит завершился ли раздел Квеста "Цель" и определит сколько ОП он получит за этот Квест.



ТЯНЕМ 1	ТЯНЕМ 2	ТЯНЕМ 3	КОНЕЦ
 2 Передвиньтесь на 3 по треку Битвы.	 5 Решает остановиться и не тянуть более.	 5	2^е МЕСТО Занятие 2го места в Битве: +3ОП
 0 Передвиньтесь на 1 по треку Битвы.	 1 Передвиньтесь на 1 по треку Битвы.	 2 Решает остановиться и не тянуть более.	3^е МЕСТО
 4 Потеряйте 1 объект. Выбирает сторонника.	 4 Передвиньтесь на 3 по треку Битвы.	 7 Передвиньтесь на 1 по треку Битвы.	ПОБЕДИТЕЛЬ Победа в Битве: +6 ОП Размещает Замок в THE RED KEEP Победа в Битве с присутствием Моржа в Регионе: +3ОП

4. КАЧАЕМ ПО-ЛЮБОМУ!

КРАСНАЯ КОРОЛЕВА

Красная Королева заканчивает на символе Кузницы, но решает не Прокачивать Красную Ладью.

БЕЗУМНЫЙ ШЛЯПНИК

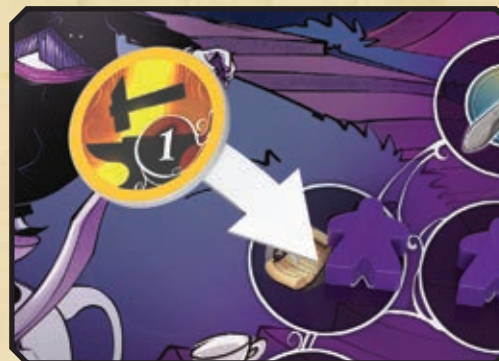
У Безумного Шляпника есть 1 жетон Кузницы среди Активных жетонов, а также он закончил на символе Кузницы, таким образом у него есть возможность провести 2 Прокачки.

Шляпник решает сделать обе Прокачки Активных жетонов (жетон Кузницы и жетон Фракции Силой '1').

Первый он размещает в ряду "Сила Лидера" и передвигается по треку Силы Лидера на 1.



Затем, он размещает второй в ряду Сторонников, получая себе в резерв этого Сторонника и тянет 1 карту Квеста.



WALRUS
 If you win a Battle with the Walrus, gain 3 VP, and you may place your Castle into any Region.



Морж дает +3ОП за победу в Регионе Битвы

У Бормоглота уже есть Замок в Witzend, и он не может разместить еще один. Он использует свойство Моржа, позволяющее разместить Замок в Регионе the Red Keep вместо этого.

ПРИМЕР БИТВЫ 2

THE RED KEEP

1. СТАРТОВАЯ СИЛА



$$3 \text{ (Sword)} + 0 \text{ (Shield)} = 3$$

АЛИСА размещает свой трекер на отметке 3 на треке Битвы, поскольку она присутствует в Регионе Битвы, и ее текущая Сила Лидера равна 3.



$$0 \text{ (Sword)} + 2 \text{ (Griffin)} = 2$$

КРАСНАЯ КОРОЛЕВА размещает свой трекер на отметке 2 на треке Битвы. Королева лично не присутствует в Регионе Битвы, таким образом свою Силу Лидера она прибавить не может, но у нее есть Грифон, который присутствует в Регионе и его Сила равна 2.



ИЗ ПЕРВЫХ РУК!

Группируйте Ваши объекты в разных Регионах, таким образом их будет легче определить!

2. БИТВА!

ТЕКУЩИЙ
РАУНД
↓



ТЯНЕМ 1

Алиса достает жетон Фракции 2, а Красная Королева достает жетон Кузницы, это увеличивает их Силу соответственно до 5 и 3.

ТЯНЕМ 2

Алиса достает жетон Кузницы. Красная Королева достает жетон Безумия и решает потерять Грифона.

Даже с учетом того, что она потеряла Грифона в Битве, Красная Королева не теряет Боевую Силу, которую Грифон ей дал в начале Битвы. Она возвращает Грифона в свой запас и может снова выставить его в следующее Чаепитие.

Трек Безумия Красной Королевы теперь полон (4 жетона Безумия). Она возвращает все Истощенные жетоны и все жетоны Безумия в свой мешок. Активные жетоны остаются на ее треке Активных жетонов.

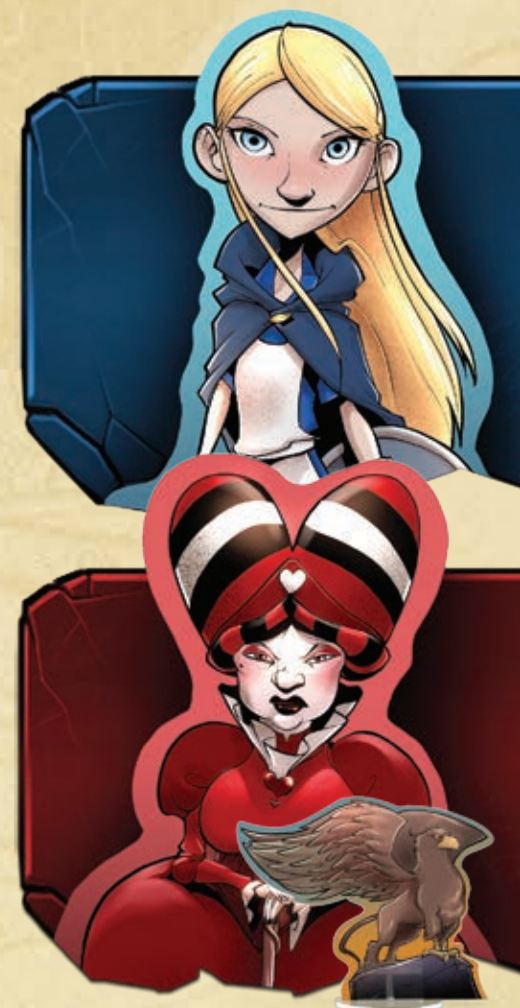


ТЯНЕМ 3

Алиса получает жетон Розы. Красная Королева достает жетон Безумия и должна потерять своего последнего Странника, но решает использовать свой Щит. Она переворачивает его на разбитую сторону и возвращает жетон Безумия назад в свой мешок.

ТЯНЕМ 4

Алиса останавливается, а Красная Королева достает очередной жетон Безумия и теряет последнего Странника, что приводит ее к Краху. Ее Боевая Сила становится равной "0", и она не получит победных очков в этой Битве. Так как она претерпела Крах, ей не доступно использование ее Активного жетона Кузницы. Она перемещает свои Активные жетоны в Истощение, уменьшает свою Боевую Силу до 0, и переворачивает свой жетон Щита на целую сторону.



ТЯНЕМ 1 ТЯНЕМ 2 ТЯНЕМ 3 ТЯНЕМ 4 КОНЕЦ

 3 Передвиньтесь на 2 по треку Битвы.	 5 Передвиньтесь на 1 по треку Битвы.	 6 Передвиньтесь на 2 по треку Битвы.	8 Решает остановиться и не тянуть более.	8 WINNER Победа в Битве: +2ОП Размещает Замок в THE RED KEEP Получает 1ОП за Розу
---	---	---	---	--

 2 Передвиньтесь на 1 по треку Битвы.	 3 Потеряйте 1 объект. Выбирает Грифона.	 3 Использует Щит, чтобы вернуть жетон в мешок.	 3 Теряет последлнего Сторонника. КРАХ!	X
---	--	---	---	---



3. ВРЕМЯ УЛУЧШЕНИЙ!

Алиса завершает Битву с жетоном Кузницы среди ее Активных жетонов и решает Прокатать свой жетон Розы (получая 2ОП от Розы - смотри изображение карты справа). Она размещает его на последнюю ячейку своего трека Силы Лидера и получает 1 Силу Лидера. Так как она завершила Прокатку этого трека, она также получает жетон Артефакта Фракции. Она берет жетон Артефакта (для нее это Меч Надежды) и кладет его в свой мешок.



В этом примере, Алиса получает 2 награды за владение Активным жетоном Розы: 1ОП в конце Битвы и 2ОП за улучшение жетона Розы.

ПРИМЕРЫ

ПРИМЕР КВЕСТА 1 (УМЕНИЕ)

Красная Королева завершает Битву в Дремучем Лесу с 2 Активными жетонами.



Она завершает раздел Умение карты Квеста "Call the Clams", который срабатывает если игрок останавливается с точным количеством Активных жетонов равным 2 или 6 в локации Дремучий Лес.



Она помещает ее перед собой в открытую, показывая, что Умение выполнено. В конце игры, она получит score 3 очка за выполнение раздела Квеста Умение.

ПРИМЕР КВЕСТА 2 (ЦЕЛЬ)

Красная Королева завершает игру с 5 различными типами жетонов Союзников на ее треках Кузницы.



Она завершает раздел Цель карты Квеста "Befriend Them All", который срабатывает если игрок улучшил 3 различных жетона Союзников.

В результате, она получает целых 9ОП: 3ОП за выполнение раздела Умение, 3ОП за выполнение раздела Цель, и дополнительный бонус в 3ОП за выполнение обоих разделов карты Квеста.

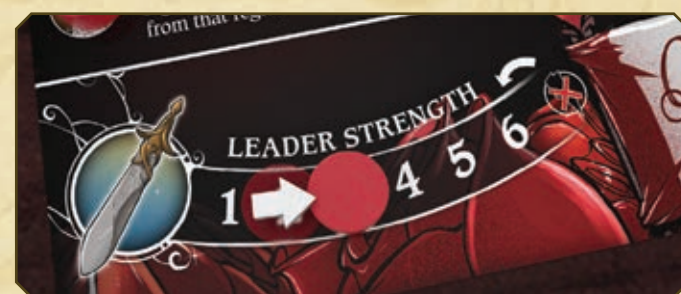


ПРИМЕР ПРОКАЧКИ

Как мы видим на примере Квеста слева, Красная Королева закончила Битву с жетоном Кузницы среди своих Активных жетонов. Она улучшает его размещая его на крайнюю ячейку ее 2го трека Кузницы (Сила Лидера).



Она увеличивает свою Силу Лидера на 1 за заполнение этой ячейки.



Она также получает награду в виде сокращения жетонов Безумия в ее мешке на 1 благодаря заполнению ячеек сверху и снизу иконки "Сбросьте 1 Безумие".



Наконец, она заполнила весь трек Кузницы и получает жетон Артефакта "Боевая Секира" в свой мешок.



ПРАВИЛА ИГРЫ В ДВОЕМ

БЛАГОДАРНОСТИ

ПОДГОТОВКА

1. Случайным образом вскройте 1 Квест. Регион из этого Квеста не будет использоваться в игре. Объекты и Замки не могут быть размещены в этом Регионе, и Битвы в нем проходить не будут.
2. Уберите все Квесты с этим Регионом и колоды Квестов.
3. Уберите жетон Победных Очков из этого Региона.
4. Разместите Стартовый Жетон по часовой стрелке сразу после неиспользуемого Региона. Затем бросьте кубик Осколков и передвиньте (Стартовый Жетон) по часовой стрелке на столько Регионов, сколько Осколков указано на кубике, пропуская неиспользуемый Регион при подсчете.
5. Переверните Планшет игрока на сторону "Игра вдвоем" (опознается по золотой рамке и надписи "2-PLAYER" в левом нижнем углу) которая имеет отличия в треках Кузницы. Некоторые Фракции также имеют отличные от базовых способности Фракции на стороне "Игра вдвоем".



БЕЗУМИЕ КАЧАЕТ

Каждый игрок начинает с одним дополнительным жетоном Кузницы в своем мешке.

УБЕРИТЕ КАРТЫ ЖИТЕЛЕЙ СТРАНЫ ЧУДЕС

При игре вдвоем, уберите Амулет Герцогини и Мартовского Зайца из колоды Жителей Страны Чудес.

ЧАЙ ДЛЯ ДВОИХ

В ходе Чаепития, каждый игрок получит 1 дополнительную карту (всего 5) перед размещением Лидера в Регионе.



МЕСТНОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ

Игроки должны иметь Силу равную или больше "Местному Сопротивлению" чтобы занять 1е или 2е места и получить Победные Очки Региона и размещать Замок.

В начале игры, возьмите 1 из трекеров Боевой Силы Фракции, не участвующей в игре, чтобы использовать как жетон "Местного Сопротивления".

В начале каждой Фазы Битвы, поместите жетон "Местного Сопротивления" на соответствующую игровому Раунду ячейку на треке Битвы.

ПЕРВЫЙ	ВТОРОЙ	ТРЕТИЙ
3	5	7

Если в Регионе расположены объекты только одного игрока, все равно будет Битва. Он должен пройти Местное Сопротивление, чтобы одержать победу в Регионе или свести к ничьей. Если Вы единственный игрок оставшийся в Битве и Вы прошли Местное Сопротивление на треке Битвы, Битва сразу завершается.

Если игрок завершает Битву с меньшей Силой, чем значение Местного Сопротивления, он не получает Победных Очков Региона (ни с первого места ни со второго). Он все еще может выполнять Квесты или делать Прокачку.

При игре вдвоем Ставки не делаются.

Эффекты и способности, воздействующие на оппонента не имеют эффекта на Местное Сопротивление. Когда Вы выигрываете Битву против Местного Сопротивления, получите Поедные Очки Региона и разместите Замок в этом Регионе.

ВОЗВОДИМ ЗАМКИ

Так как у Вас всего 1 противник, Вы ходите чтобы Ваши Замки были больше и величественнее. Чтобы построить Замок, Вам нужно выиграть 2 Битвы в Регионе. После выигрыша первой Битвы, поместите в Регионе Ваш замок на боку. После выигрыша в Битве, если у Вас в этом регионе есть Замки на боку, поднимите их прямо.

Карты Чаепития, или способности, позволяющие Вам размещать Замки, дают возможность разместить Замок на боку в Регионе, либо поднять Замок на боку прямо. Замки на боку все еще дают бонус в 2 Силы в начале Битвы.

Только прямостоящие Замки приносят победные очки в конце игры.

Основано на оригинальной идее Ben Eisner, Tim Eisner, Jon Gilmour, Ian Moss, и James Hudson.

ДИЗАЙНЕРЫ

Tim Eisner, Ben Eisner, and Ian Moss

ХУДОЖНИК

Manny Trembley

СЮЖЕТ

Manny Trembley and Ben Kepner

ПРОДЮСЕР

James Hudson

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР

Matt Paquette & Co.

КОМАНДА РАЗВИТИЯ

Derek Funkhouser, Ben Kepner, Matt Faulisi, Dan Stong, Aris Bionat, and James Hudson

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОИЗВОДСТВА

Kate Finch

ВЫЧИТКА ПРАВИЛ

Jonathan Cox, Maya Coleman, and Christina Ha

ПЛЕЙТЕСТЕРЫ ЛИДЕРОВ ФРАКЦИЙ

Jessica Dickens Waters, Carol LM Johnson, KP Michael, Mike Deich, Matt Gould, Corey Coleman, and Kyle Wilson

ПЛЕЙТЕСТЕРЫ КНИГИ ПРАВИЛ

Justin Clyburn, Jake Schwartfigure, Nickolas Zuniga, Travis Rhoads, Corbin Coyle, Ryan Halberg, Lauren Peterson (Flowchart Concept Designer), Alejandro Quesada Rodríguez, Christopher Wilson, Sean "Hawkins" Faeth, Rick May, Alicia Molstad, Chris Smolen, Jennifer Schmidt, Ty James, Cardinal Marking, and Gayle Richardson

ОТЛИЧНЫЕ ПЛЕЙТЕСТЕРЫ

Ryan Swisher, Evan Halbert, Ryan Mauk, Taran Kratz, Don Sheets, Scott Biersdorf, Petr Sorfa, Rob Randolph, Keith Eisner, Jeanne Marie Musca, Jake, David Dysart, Lamar Neal, Jake Bachman, Katie McKay, Nick Rhoads, Martin Mitev, Teresa Hedin, Krista Cox, Ryan Schoon, Alicia Molstad, Tami Hurlburt, Adam McCarty, Luke Seigars, John Heidrich, Michael Lencioni, Dawson Cowals, Rio Wibowo, Keith Farmer, Shawn Miller, Chase Van Epps, Joseph Owens, Mohammad Ali, Nathan Woll, Thor Hansen, Jake Schwartfigure, Micah Sawyer, Isaac Villa, Travis Magrum, Michael Addison, Sarah Addison, Mike Gallegos, Jim Schoch, Julia Vasquez, Chris Vasquez, Alvin Vasquez, Josh Swartz, Heather Swartz, Tate Thiel, Matt Paquette, Marshall Britt, Michael Chang, AJ Brandon, Curtis Clark, Dan Shoe, Kira Peavley, Jeremy Salinas, David Waybright, Lizzy Funkhouser, Chris Gerber, Luke Muench, Brad Bachelor, Kyle Williamson, Julie Ewald, Garrett Ewald, Anna Vann, Craig Schwenke, Vesa Luukonen, Christina Ensalata, Don Liles, Brianna Nivinski, Christina Ha, Tom Twedell, Jonathan Larson, and Herb Haneke

Перевод и верстка

ГЛОССАРИЙ

Объект

Сторонник, Житель Страны Чудес, или Лидер.

Сторонники

Эти объекты позволяют Вам принимать участие в Битвах Регионов, но не дают Боевой Силы.

Противник

Любой игрок с объектами (Сторонниками, Жителями Страны Чудес, Лидером) в Регионе в ходе Битвы. Включая остановившихся игроков.

Истощение

После Битвы, Ваши Активные жетоны Истощаются и перемещаются вниз на Планшете игрока.

Прилегание

Регионы соседствующие друг с другом считаются прилегающими. Озеро Слез и Витзэнд также считаются соседствующими.

Получение

Карты Чаепития, Ставки, и Прокачка позволяют Вам получать жетоны. Когда Вы получаете жетон, он кладется в Ваш мешок, если не указано иное.

Типы Жетонов

Существуют следующие типы жетонов:

- ☉ Союзники — каждый считается своим типом, включая жетоны Кузницы.
- ☉ Фракция — включая жетоны Артефактов.
- ☉ Житель Страны Чудес — каждый считается своим типом.
- ☉ Безумие
- ☉ Отравление

Глава Стола

Находится в изголовье зоны Чаепития, где начинают все Лидеры. Каждый раз когда Лидер проходит Главу Стола, он должен временно остановиться и бросить кубик Осколков и заполнить все ячейки зоны Чаепития, на которых нет карт или Лидеров.

Двойное Размещение Объектов

Если Вы получаете карту Чаепития с двумя разными иконками размещения объектов, Вы можете разместить каждый набор Объектов в разных Регионах.



Ч.Д.В.О.

Порядок Игроков

Если когда-либо возникнет вопрос какой игрок должен разыграть действия или способности, игрок с наименьшим числом ОП разыгрывает их первым. Если существует ничья в наименьшем количестве ОП, игрок с наибольшим числом Осколков разыгрывает действия или способности первым.

Жетоны Отравления

В случае получения, потеряйте 1 Сторонника и верните жетон Отравления Бармаглоту. Жетоны Отравления можно отразить Щитом. Если жетон Отравления отражен, он не имеет эффекта и возвращается в Ваш мешок. Жетоны отравления не идут на трек Безумия.

Если Бармаглот забирает карту Чаепития, на которую он ранее поместил жетон Отравления, жетон возвращается в его запас.



У Бармаглота ограничен запас жетонов Отравления, в зависимости от числа игроков (4-7). Если все жетоны Отравления уже в мешках игроков, он не может получить новые.

Способности Фракции

Способности Союзников, Жителей Страны Чудес и Фракций разблокированные благодаря Прокачке не гарантируют срабатывание их эффекта в текущей Битве. (Способность Алисы "Love of Learning" не даст ей возможность вернуть жетон Союзника в той Битве, в которой она Прокачалась, чтобы получить эту способность).

Награды Карт Чаепития

Вы можете выбрать последовательность получения наград и штрафов с карты Чаепития по Вашему усмотрению. Мы рекомендуем сначала размещать Ваши объекты, чтобы следующий игрок мог начинать свой ход.

Пустой Мешок

В редком случае, когда Вам необходимо вытянуть жетон, а Ваш мешок пуст, немедленно верните все Ваши жетоны из Истощения и трека Безумия в Ваш мешок.

Боевые Способности

Способности Союзников, Жителей Страны Чудес и Фракций, срабатываемые в одной Битве, не переносятся на последующие Битвы.

Фигурки Жителей Страны Чудес

Если Житель Страны Чудес потерян в результате вытягивания жетона Безумия, Вы не уменьшаете Стартовую Силу. Потерянные Жители Страны Чудес могут быть снова размещены в ходе Чаепития вместо размещения 1 Сторонника.

Отсутствие Сторонников для Размещения

Если в Вашем запасе не осталось Сторонников, а карта Чаепития или способность призывает Вас разместить Сторонников, Вы можете вернуть себе сторонника под Вашим контролем с игрового поля и разместить его в другом Регионе. Вы также можете вернуть Жителя Страны Чудес под Вашим контролем по той же схеме.

Цели Квеста

Вы можете использовать те же компоненты, чтобы завершить несколько Целей Квестов (нижняя часть карты квеста). Например, если у Вас 5 жетонов Роз, Вы можете использовать их чтобы завершить оба квеста "Иметь 7+ жетонов Роз и Созданий" и "Иметь 7+ жетонов Роз и Красных Ладей".



Щиты

Щиты переворачиваются на целую сторону только когда игрок терпит крах, вытягивает такой символ на карте Чаепития или благодаря использованию специальной способности (Алиса, Humpty's Gloves).

Остановка После Первого Получения

У игроков есть возможность остановиться начиная со второго вытягивания, вне зависимости от типа жетона, который они вытянули первым.



УТОЧНЕНИЯ

ЖИТЕЛИ СТРАНЫ ЧУДЕС

Белый Кролик

Срабатывает только на Силу прописанную на жетонах.

Валет Червей

Срабатывает только на Силу прописанную на жетонах. Считайте жетоны Безумия как нулевую Силу для этой способности. Если противник вытянул несколько жетонов, срабатывает только на разугранный жетон.

Мартовский Заяц

Игроки не могут опуститься ниже нуля в Силе.

Амулет Герцогини

Если у выгранного игрока пустой трек Безумия, не имеет эффекта.



Корона Валета

Срабатывает до применения других эффектов. Если следующий жетон, разыгранный противником, это жетон Безумия, его эффект игнорируется.

Карточные Солдаты

Неважно сколько жетонов Вы тяните, разыгрывается только 1 жетон.



Кальян Гусеницы

Если все вытянутые жетоны Безумия вернулись в мешок Щитом, Вы сбрасываете Осколок.

Герцогиня

Если Вы теряете Герцогиню, Вы не получаете ОП от потерянных объектов в том же получении.

Морж

Если Вы побеждаете в Регионе без сопротивления, Вы все еще получаете ЗОП и можете выбрать разместить Замок где угодно. Если у Вас ничья за наибольшую Силу, Морж не дает бонус.

СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИЙ

Королевский Нрав

Это происходит, когда разыгран жетон, до того как другие игроки добавят Силу с жетонов.

Вдвое Быстрее

Если Вы перешагнете другого Лидера и получите карту Чаепития с 0 объектов, Вы разместите дополнительного Сторонника.

Когти, Что Хватают и Жуткая Пасть

Если у Вас в запасе закончились жетоны Отравления, игнорируйте способность. Вы можете не давать жетон Отравления игроку, если хотите быть уверены, что останется хотябы один доступный жетон на следующее Чаепитие.

В случае, если несколько противников вызывают срабатывание Когтей, Что Хватают, в то время как у игрока в запасе только один жетон Отравления, игрок-Бармаглот может выбрать кому его отдать.

Презренный Враг/Manxome Foe

Срабатывает до прибавления Силы любым игроком.

Зелюки/Borogoves

Карта Чаепития должна содержать иконку Существа, чтобы получить дополнительное размещение объектов.

Поддержка Населения

Тяните карты их колоды Жителей Страны Чудес до тех пор, пока не найдете карту с фигуркой. Вмешайте неподошедшие карты Жителей Страны Чудес назад в колоду. Этот Житель Страны Чудес может быть размещен в любой Регион.

Повсюду Наконец

Алиса может быть размещена из любого Региона или из Вашего запаса.

Это Моя Вечерика

Заменяет обычный ход.

Инженер Войны

Срабатывает до прибавления Силы любым игроком. Когда Вы тяните двойной жетон Безумия, Вы теряете Сторонников по одному. Проверяйте свою позицию на треке Битвы после каждой потери Сторонника.

СПОСОБНОСТИ ЖЕТОНОВ СОЮЗНИКОВ

КАРТОЧНЫЙ СОЛДАТ

НАБОР В: Прилегающими Регионами являются предыдущий и следующий в очередности Битв.

НАБОР С: Вы можете разыграть только 1 жетон, даже если у Вас множество таких эффектов.

НАБОР D: При игре вдвоем, для этих жетонов Замки на боку считаются Замками.



СУЩЕСТВА

НАБОР В: В случае ничьей, никто не получает награды.

ФЛАМИНГО

НАБОР А: Эта способность срабатывает один раз. Она не группируется со способностями, дающими Вам Силу (Piping Hot, Wicked Smile), но работает со способностями, которые непосредственно увеличивают Силу жетонов (Manxome Foe, Paint it Red).

НАБОР В: Не работает на жетоны, вытянутые ранее, в качестве Активных жетонов.

НАБОР С: Включая символ Кузницы за Вами.

НАБОР D: Включая остановившихся игроков.



КРАСНАЯ ЛАДЬЯ

НАБОР А: Этот жетон не может быть Прокачан с помощью жетона Кузницы.

Он может быть Прокачан при остановке на символе Кузницы на Боевом треке или с помощью эффекта карты Чаепития.

НАБОР С: Негативное свойство этого жетона применяется только к Битвам, в которых уже есть Активный жетон Красной Ладьи.

НАБОР D: Каждая Активная Красная Ладья дает Вам Осколок в случае победы и один дополнительный Осколок за каждый жетон Сильной Красной Ладьи.

РОЗА

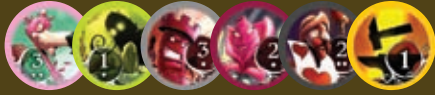
НАБОР А: Вы получаете только бонусных 2ОП с этого жетона если он Прокачан в ходе Битвы.

НАБОР С: Вы игнорируете Регион и требования раздела Умение этого Квеста.



Иконография и Ключевые понятия

Добавьте указанные жетон(ы) Союзников в Ваш мешок.



Поместите Замок в Регион, где у Вас нет ни одного.



Бройте кубик Осколков и получите такое количество Осколков. Поместите их рядом с Вашим планшетом.



Поместите указанное число объектов в один Регион.



Увеличьте Вашу Силу Лидера на 1. Если Ваша сила Лидера на максимуме (6), Вы сбрасываете 1 Осколок.



Разблокируйте 1 из способностей Вашей Фракции. Уберите диск со способности Фракции, которую хотите выучить.



Перманентно сбросьте из ваашего мешка 1 жетон обычного Безумия. Вы не можете сбросить ваш жетон двойного Безумия.



Переверните Ваш жетон Щита на целую сторону. Если Ваш Щит уже на целой стороне, эта награда не имеет эффекта.



Выберите одну из открытых карт Жителей Страны Чудес и поместите ее рядом с Вашим планшетом.



Эта награда позволяет Вам вытянуть 1 карту Квеста.



Эта награда позволяет Вам вытянуть 2 карты Квеста и сбросить одну с руки.



Получите 1 любой жетон Союзника указанного уровня: "●" круг символизирует слабый жетон, "●●" символизирует сильный жетон.



Сбросьте указанное число Осколков.



Вы можете бросить кубик Осколков, чтобы получить эту дополнительную награду.

■ ОБЪЕКТ

Сторонник, Житель Страны Чудес или Лидер.

■ СТОРОННИКИ

Эти объекты позволяют Вам воевать в Регионе, но не добавляют Вам Боевую Силу.

■ ПРОТИВНИК

Любой игрок с объектами (Сторонниками, Жителями Страны Чудес, Лидерами) в Регионе в течение Битвы. Включая остановившихся игроков.

■ ИСТОЩЕНИЕ

После Битвы, Ваши Активные жетоны Истощены и перемещаются вниз Вашего планшета.

■ ПРИЛЕГАНИЕ

Регионы, соседствующие друг с другом, считаются прилегающими. Омут Слез и Витзэнд также считаются прилегающими.

■ ПОЛУЧЕНИЕ

Карты Чаепития, Ставки и Прокачка позволят Вам получать жетоны. Когда Вы получаете жетон, он помещается сразу в Ваш мешок, если не указано иное.

■ ТИПЫ ЖЕТОНОВ

Существуют следующие:

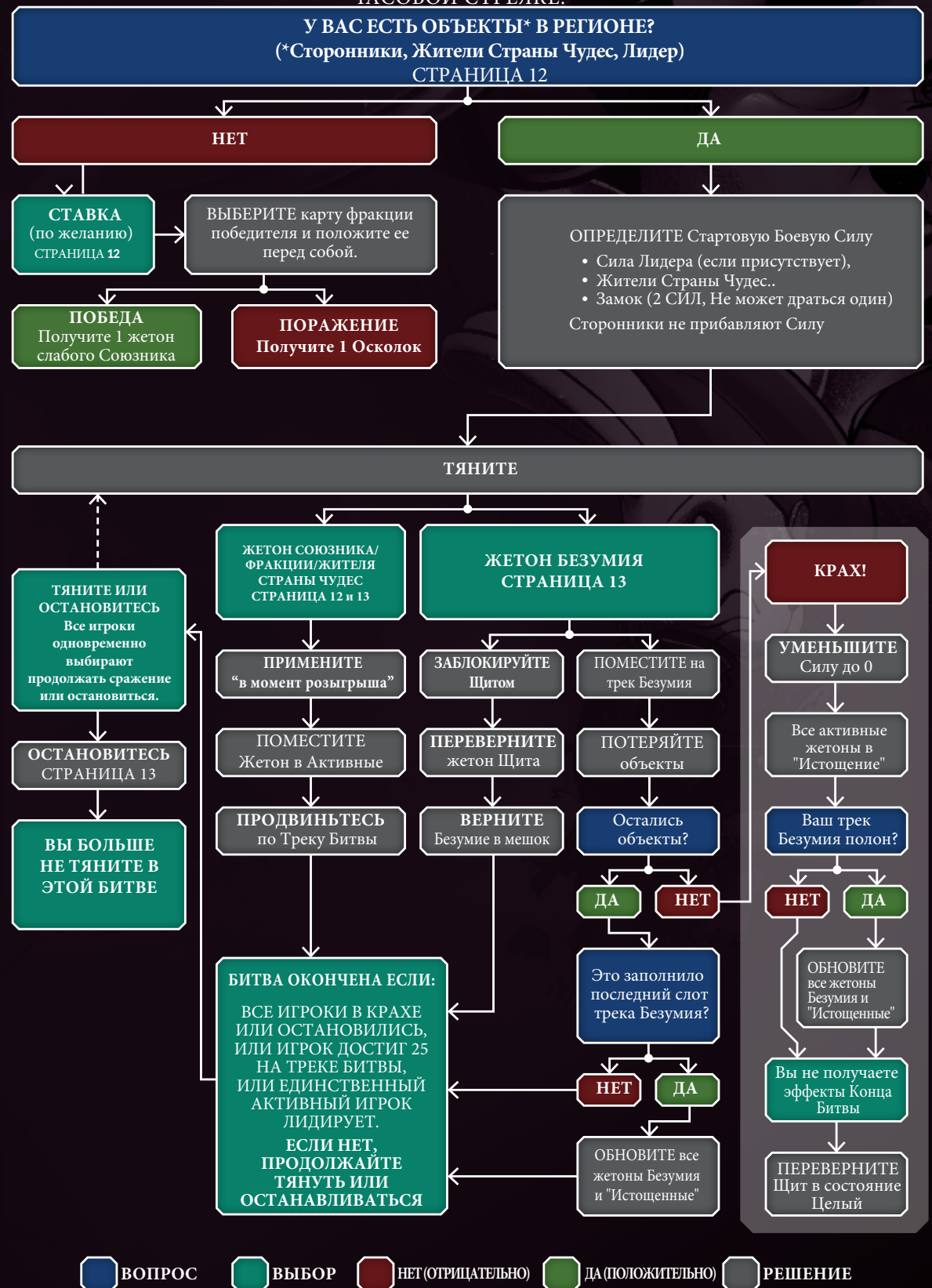
- Союзники
- Фракция
- Жители Страны Чудес
- Безумие
- Отравление

■ ГЛАВА СТОЛА

Это вершина зоны Чаепития, где начинают все Лидеры. Каждый раз, когда Лидер проходит Главу Стола, он должен временно остановиться и бросить кубик Осколков и заполнить места зоны Чаепития, на которых нет Лидеров или карт.

Военные Ставки

БИТВА ПРИСХОДИТ ЕДИНОЖДЫ В КАЖДОМ РЕГИОНЕ, НАЧИНАЯ С РЕГИОНА В КОТОРОМ РАСПОЛОЖЕН СТАРТОВЫЙ ЖЕТОН, ЗАТЕМ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ.



WARNING: This game contains small parts and could be a choking hazard.

WARNUNG: Dieses Spiel enthält kleine Teile und kann eine Erstickenngsgefahr darstellen.

AVERTISSEMENT: ce jeu contient de petites pièces et peut présenter un risque d'étouffement.

ATTENZIONE: questo gioco contiene piccole parti e potrebbe rappresentare un pericolo di soffocamento.

WAARSCHUWING: Dit spel bevat kleine onderdelen en kan verstikkingsgevaar opleveren.

VARNING: Detta spel innehåller små delar och kan utgöra en kvävningrisk.

VAROITUS: Tämä peli sisältää pieniä osia ja voi olla tukehtumisvaara.

OSTRZEŻENIE: Ta gra zawiera małe części i może grozić zadławieniem.

RABHADH: Tá páirteanna beaga sa chluiche seo agus d'fhéadfadh sé a bheith ina ghuais tachtadh.

FIGYELEM: Ez a játék apró alkatrészeket tartalmaz, és fulladásveszélyt jelenthet.

UPOZORNĚNÍ: Tato hra obsahuje malé části a mohla by představovat nebezpečí udušení.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Игра содержит мелкие детали, которые могут вызвать удушье.