

АВТОРЫ ИГРЫ:
МАТИНО КЬЯККБЕРА И МИКЕЛЕ ПИККОЛИНИ



КОМПОНЕНТЫ



12 КАРТОЧЕК СЕКТОРОВ

3 КАРТОЧКИ ПОВОРОТОВ

12 КАРТОЧЕК СЦЕНАРИЯ

ОБЗОР ИГРЫ

Победите **мрачного Василиска**, вашего воображаемого противника, который будет уворачиваться от ваших ударов при помощи своей особой колоды.

Действия Василиска будет направлять колода врага, указывая, куда поместить соратников и какие эзрэффекты применять. Василиск будет действовать, как действовал бы настоящий соперник!

Василиск будет **получать очки благосклонности** как в ходе игры, так и в её конце, **собирать ресурсы и осколки луны**, а также **применять способности соратников и эзрэффекты секторов**.

Три особые **карточки поворотов**, замешанные в **колоду врага**, гарантируют, что Василиск всегда будет действовать в соответствии с последовательной, но отличающейся от игры к игре стратегией.

В конце игры **результат игрока и Василиска** сравнивается, и тот, у кого больше очков благосклонности, **объявляется победителем**.

Когда вы освоите соло-режим, мы советуем вам опробовать **нарративный соло-режим**.

Выберите одну из четырёх **колод сценариев** и наслаждайтесь расширенной версией соло-режима с **историей из 3 актов**, включающей в себя **повороты сюжета, множественный выбор и специальные правила**, которые гарантируют **уникальный нарративный опыт** во вселенной Рёдзена.

ПОБЕДА В ИГРЕ

В конце игры проходит финальный подсчёт очков: побеждает либо Василиск, либо игрок в зависимости от того, у кого больше очков благосклонности.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

КАК ВАСИЛИСК ПОЛУЧАЕТ И ТРАТИТ РЕСУРСЫ И ОСКОЛКИ ЛУНЫ

В соло-режиме Василиск получает и тратит ресурсы и осколки луны, как обычный игрок.

Если Василиск должен выбрать, какие ресурсы или осколки луны ему получить, он всегда выбирает ресурсы или осколки луны, которых у него на данный момент меньше всего. При этом Василиск берёт ресурсы и осколки луны по одному за раз. В случае ничьей по количеству ресурсов или осколков луны применяется золотое правило, и выбор за Василиска делает уже игрок.

Пример: Василиск помещает Торговца и, следовательно, должен получить 1 ресурс на свой выбор. Так как у Василиска сейчас нет ни монет, ни свитков, игрок решает, какой из этих двух ресурсов получит Василиск.

Аналогично, если Василиск должен потратить или потерять ресурсы или осколки луны, он всегда тратит или теряет ресурсы или осколки луны, которых у него на данный момент больше всего. При этом он тратит или теряет их по одному за раз. В случае ничьей по количеству ресурсов или осколков луны применяется золотое правило, и выбор за Василиска делает уже игрок.

Пример: из-за комбинации эзрэффектов Василиск должен потерять 2 осколка луны на свой выбор. Так как у него есть 1 осколок коралловой луны, 2 осколка нефритовой луны и 3 осколка агатовой луны, то первым он теряет осколок агатовой луны. Теперь он должен потерять второй осколок луны, но поскольку у него 2 осколка нефритовой луны и 2 осколка агатовой луны, игрок решает, какой из них потеряет Василиск.

КАРТОЧКИ ОТКРОВЕНИЙ ВАСИЛИСКИ

Когда Василиск **приобретает карточки откровений**, он **сразу сбрасывает их, получая указанное на карточке количество очков благосклонности**.

КОЛОДА ВРАГА

В **колоде врага** есть **карточки секторов** и **карточки поворотов**.

На **карточках секторов** указан основной сектор, где Василиск будет выполнять действия в этот ход. На некоторых карточках секторов также есть **дополнительные указания или специальные эзрэффекты**.

Если открывается одна из этих карточек, Василиск должен **поместить своего соратника в указанный сектор** (если это возможно). Подробнее о том, как Василиск размещает соратников, см. пункт 2 описания хода Василиска («ВАСИЛИСК ПОМЕЩАЕТ СОРАТНИКА»).

Карточки поворотов привносят в игру элемент **глубины и стратегии**, позволяя Василиску от игры к игре выбирать разные тактики.

Примечание: всегда сначала читайте указания на карточке.

Карточки сектора «Окраина/Алтарь»

Карточки сектора «Окраина/Алтарь» – особые карточки, на которых указано сразу 2 сектора. Если была открыта одна из этих карточек, Василиск должен поместить своего соратника на главный сектор из двух указанных. Если это невозможно, Василиск помещает своего соратника на другой (второстепенный) сектор из этих двух.

Примечание: всегда сначала читайте указания на карточке.



СТОПКА ВАСИЛИСКИ

Стопка Василиска представляет собой его руку тайлов соратников, которых он будет размещать в ходе игры: в отличие от обычного игрока, враг будет тянуть и помещать соратников из своей стопки.

СЕКТОР ДОМА КЛАНОВ И ЗАМЕНА СОРАТНИКОВ ДЛЯ ВАСИЛИСКИ

Чтобы применить дневной эзрэффект сектора Дома кланов, Василиск выполняет следующие действия:

1. Открывает нового соратника с верха своей стопки клана в Доме кланов.
2. Нанимает готового соратника из Дома кланов, потратив указанное на игровом поле количество монет.
3. Если у Василиска в стопке всё ещё есть Подмастерье, он заменяет его только что нанятым соратником (просмотрите стопку и замените одного Подмастерья).

Если у Василиска в стопке нет Подмастерьев, но есть хотя бы один Подмастерье в игре, выберите одного Подмастерья на игровом поле и замените его только что нанятым соратником (применяется золотое правило).

Примечание: стопку Василиска можно просматривать в целях замены. Точно так же игроки могут проверять скрытых соратников Василиска.

Если у Василиска нет ни одного Подмастерья ни в стопке, ни на игровом поле, он заменяет первого соратника из своей стопки только что нанятым соратником. Если в стопке Василиска нет соратников, выберите любого соратника и замените его только что нанятым (применяется золотое правило).

4. Затем перемешайте стопку Василиска.

ВАЖНО: при замене соратника всегда кладите **нового соратника той же стороной вверх** (скрытой или раскрытой).

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО: каждый раз, когда нужно одновременно применить сразу несколько эзрэффектов, игрок применяет эзрэффекты в порядке очерёдности хода.

Когда Василиск применяет способности или эзрэффекты, которые подразумевают выбор, не определяемый каким-либо правилом, то эти решения принимает игрок, что ограничивает силу этих способностей/эзрэффектов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Следуйте стандартным правилам подготовки к игре с 2 участниками (шаги 1–11 в базовых правилах) со следующими изменениями:

1. Поместив игровое поле на стол, замешайте 12 карточек секторов с 3 карточками поворотов, чтобы сформировать колоду врага.
4. Василиск получает жетон первого игрока – положите его рядом с колодой врага.
5. Выберите цвет клана и положите стартовый набор соратников для игры с 2 участниками перед собой. Затем выберите цвет клана для Василиска. Выбор стартового набора соратников для Василиска описан в шаге 8.

Если вы играете в нарративном режиме, убедитесь, что цвет клана Василиска соответствует цвету колоды сценария.

6. Возьмите стартовые ресурсы для себя и для Василиска: 4 монеты, 3 свитка и 2 фронара.

6А. Выберите уровень сложности для вашей игры: **лёгкий, средний, сложный или героический**. От уровня сложности зависит количество очков, получаемое Василиском за карточки поворотов.

В зависимости от выбранного уровня сложности, отрегулируйте количество стартовых ресурсов, как указано ниже:

ЛЁГКИЙ: СРЕДНИЙ: СЛОЖНЫЙ: ГЕРОИЧЕСКИЙ:



6Б. Выберите, в какой соло-режим вы будете играть – **стандартный** или **нарративный**.

• **СТАНДАРТНЫЙ СОЛО-РЕЖИМ:** в соответствии с правилами игры с 2 участниками и выбранным цветом клана Василиск помещает свой стартовый набор соратников перед собой (5 Подмастерьев и 1 Воин). Затем он немедленно заменяет двух Подмастерьев двумя случайно вытянутыми тайлами соратников из своей стопки клана.

• **НАРРАТИВНЫЙ СОЛО-РЕЖИМ:** в соответствии с правилами игры с 2 участниками и выбранным цветом клана Василиск помещает свой стартовый набор соратников перед собой (5 Подмастерьев и 1 Воин).

Затем выберите одну из четырёх колод сценариев, не глядя на них, и положите эти карточки в виде стопки лицом вниз рядом с колодой врага, отсортировав в порядке возрастания номеров актов (акт I должен оказаться сверху стопки).

Переверните первую карточку колоды истории (карточка «Акт I») и следуйте указаниям на карточке (указания на карточке «Акт I» обычно вносят изменения в стартовую руку Василиска).

Примечание: карточки «Акт II» и «Акт III» открываются в начале 2-го и 3-го раундов соответственно.

9. Для стандартного и нарративного соло-режима: сразу после шага 6Б замешайте стартовый набор соратников Василиска в стопку и положите её **лицом вверх** рядом с колодой врага.

Это стартовая рука соратников Василиска, называемая **стопкой Василиска**. Поместите все оставшиеся тайлы соратников Василиска в сектор Дома кланов.

10. Поместив тайл Алтаря, возьмите все тайлы деревень и, прежде чем перемешать их, уберите из игры следующие деревни:



ИГРОВАЯ ЗОНА ВАСИЛИСКИ



ХОД ИГРЫ

Следуйте стандартным правилам игры вдвоём со следующими изменениями и дополнениями.

ФАЗА ДНЯ

Если вы играете в нарративный режим, следуйте указаниям на карточке акта с номером, соответствующим номеру текущего раунда (прочитайте карточку «Акт I» в начале первого раунда, карточку «Акт II» в начале второго раунда и карточку «Акт III» в начале третьего раунда).

Карточки актов могут содержать неподвижные изменения или решения, которые вам придётся принимать и которые повлияют на ход игры!

ХОД ВАСИЛИСКА

Ход Василиска состоит из следующих действий:

1. Василиск открывает карточку Врага.
2. Василиск помещает соратника.
3. Василиск применяет дневной эффект.

1. ВАСИЛИСК ОТКРЫВАЕТ КАРТОЧКУ ВРАГА

Откройте верхнюю карточку колоды врага и примените её эффекты.

Если в колоде врага закончатся карточки, перемещайте сброс карточек врага и сформируйте новую колоду.

• Если была открыта КАРТОЧКА СЕКТОРА:

Положите её в сброс карточек врага рядом с колодой врага.

Всегда держите карточки в сбросе карточек врага лицом вверх. Игрок не может просматривать эти сброшенные карточки в ходе игры.

Затем поместите верхнего соратника из стопки Василиска на сектор, указанный на только что сброшенной карточке сектора.

• Если была открыта КАРТОЧКА ПОВОРОТА:

Василиск получает очки благосклонности, указанные на карточке в зависимости от уровня сложности игры:

ЛЁГКИЙ:  СРЕДНИЙ:  СЛОЖНЫЙ:  ГЕРОИЧЕСКИЙ: 

Уберите из игры открытую карточку поворота (положите её обратно в коробку).

Затем возьмите нижнюю карточку из колоды врага, не глядя на неё, и замешайте её в сброс карточек врага, затем положите перемешанные карточки сверху на колоду врага лицом вниз.

Наконец, откройте новую верхнюю карточку из колоды врага и примените её эффекты.

Особые случаи:

- В редком случае, когда первой открывается карточка поворота, просто возьмите нижнюю карточку из колоды врага и положите её сверху на колоду.
- В редком случае, когда карточка поворота открывается последней, просто замешайте её в сброс карточек врага, не добавляя карточек в колоду врага.
- В случае если карточка поворота открывается сразу после другой карточки поворота, просто следуйте тем же инструкциям повторно: уберите новую карточку поворота из игры, затем возьмите последнюю карточку из колоды врага и положите её сверху колоды, прежде чем продолжить.

2. ВАСИЛИСК ПОМЕЩАЕТ СОРАТНИКА

Возьмите верхнего соратника из стопки Василиска и положите его на бесплатное место в секторе, указанном на открытой карточке сектора.

Василиск всегда помещает своего соратника на бесплатное место (если таковое есть).

В случае если последнее свободное место в этом секторе платное, Василиск должен уплатить указанную стоимость, затем поместить туда своего соратника.

Если Василиск не может поместить своего соратника из-за отсутствия свободных мест или отсутствия ресурсов, чтобы заплатить за платное место, соратника нужно поместить во Дворец.

Примечание: всегда в первую очередь обращайтесь к карточке сектора.

- Если способность соратника можно применить (есть подходящие цели), соратника помещают раскрытой стороной вверх, и Василиск применяет его способность.
- Если способность соратника применить нельзя, соратника помещают скрытой стороной вверх, потратив на это 1 монету.
- Если Василиск не может применить способность соратника и у него нет монет, чтобы поместить соратника скрытой стороной вверх, соратника помещают раскрытой стороной вверх, но его способность не применяется.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО: каждый раз, когда нужно применить два или более эффекта одновременно, игрок применяет их в порядке очерёдности хода.

Когда Василиск применяет способности/эффекты, которые включают в себя выбор, который не определяется каким-либо правилом, эти решения будут приниматься игроком, который может попытаться ограничить эффективность действий Василиска.

Пример: Василиск применяет способность Следопыта, позволяющую ему переместить жетон Исследователя на следующую построенную деревню или получить бонус деревни, на которой находится его жетон Исследователя. Выбор за Василиска делает игрок — в его интересах выбрать наименее выгодный вариант для Василиска.



Примечание: не все решения принимаются игроком.

Пример: когда Василиск применяет способность Торговца, он делает выбор в соответствии с правилами в разделе «Как Василиск получает и тратит ресурсы и осколки луны».

3. ВАСИЛИСК ПРИМЕНЯЕТ ДНЕВНОЙ ЭФФЕКТ

Согласно открытой карточке сектора Василиск теперь может применить дневной эффект сектора, в который он поместил своего соратника.

Пример: Василиск ранее поместил своего скрытого соратника в сектор Врат и теперь переходит к применению дневного эффекта. Василиск получает 1 фонарь и убирает одну карточку события. При выборе, какую карточку события убрать, применяется золотое правило, и решение принимает игрок.



В случае если Василиск поместил своего соратника во Дворец (либо из-за отсутствия свободных мест в указанном секторе, либо из-за нехватки ресурсов), он применяет дневной эффект Дворца следующим образом:

- Если у Василиска есть хотя бы 1 фонарь в запасе ресурсов: он применяет второй вариант дневного эффекта Дворца, а именно тратит 1 фонарь, применяет дневной эффект выделенного сектора и, наконец, поворачивает Дворец на 1 сектор (по часовой стрелке или против неё).
 - Если сектор, указанный на карточке, выделен, примените дневной эффект этого сектора. (Если карточка сектора является карточкой «Окраина/Алтарь», примените основной сектор из двух изображённых.)
 - Если сектор, указанный на карточке, не выделен, Василиск выбирает один из 3 выделенных в данный момент секторов и применяет его дневной эффект (применяется золотое правило).
- Если у Василиска не осталось фонарей: он применяет первый вариант дневного эффекта Дворца, а именно получает один ресурс по своему выбору и поворачивает Дворец на один сектор (по часовой стрелке).



ПРИМЕР ХОДА ВАСИЛИСКА

Сейчас ход Василиска.

Вы открываете верхнюю карточку колоды Врага: это карточка сектора Столицы.

Теперь Василиск должен поместить верхнего соратника из своей стопки (Лучник) на свободное место в секторе Столицы. Это позволило бы Василиску нанести удар по соратнику соперника в противоположном секторе (Источники), однако в секторе Столицы не осталось свободных мест!



Василиск помещает своего соратника (не применяя его способность) во Дворец и, поскольку у него достаточно фонарей, тратит 1 фонарь и применяет второй вариант дневного эффекта Дворца, а именно дневной эффект выделенного сектора (в данном случае – Столицы).



В результате Василиск получает 2 свитка и, так как он первый на треке столицы, также получает 3 очка благосклонности (как указано на карточке сектора Столицы).

После этого игроки поворачивают Дворец на один сектор.



Если бы у Василиска не было фонарей, которые он может потратить, он бы просто поместил своего соратника во Дворец, получив за это 1 любой ресурс (это была бы монета, потому что их у Василиска меньше, чем других ресурсов).

ФАЗА НОЧИ И ФАЗА РАССВЕТА

Фаза Ночи и фаза Рассвета проходят по стандартным правилам обычной игры.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как и в обычной партии, конец игры наступает после третьей фазы Ночи, и игрок переходит к финальному подсчёту очков.

Очки благосклонности Василиска подсчитываются так же, как и у обычного игрока.

Если в конце игры фишка первого игрока находится у Василиска, посчитайте её как осколок луны того типа, который принесёт врагу максимальное количество очков.

Пример: у Василиска есть 3 осколка коралловой луны, 2 осколка нефритовой луны и жетон первого игрока. Жетон первого игрока считается за осколок нефритовой луны: собрав набор из 3 осколков нефритовой луны, враг получает 9 очков благосклонности, что больше, чем если бы он обменял жетон первого игрока на осколок коралловой или агатовой луны.

