

Лес сказок

теперь никакой боли не страшны. Но
лицо нервно и почкачало голова. Я все же пошел
попробовать твоего. — упрямый сказал он.

Правила игры



Однажды король Редминальд Мадный задумал заселить бескрайний таинственный Лес сказок. Каждый раз, когда его голову посещали мысли о золоте, которое будут платить ему жители его новых владений, сердце корыстолюбивого короля трепетало от алчности. Но, к сожалению, придворные строители — знаменитые три поросёнка — уже состарились, а последним их проектом стали домики в форме тыкв, постройка которых требовала необычных и дорогих ресурсов.

С возрастом братья-поросёта стали несговорчивыми и отказались что-то менять в проекте. Рассорившись с ними в пух и прах, король решил отыскать того, кто смог бы построить незамысловатые домики из простых и дешёвых ресурсов. Узнав об этом, племянники и племянницы знаменитых поросётов приехали в королевский дворец, чтобы показать своё мастерство. Условия состязания просты: тот, кто первым построит 3 домика, станет новым придворным строителем, и его счастье будет устроено...

Об игре

Вы будете играть за племянников и племянниц легендарных трёх поросётов. Для победы в соревновании за звание придворного строителя вам нужно быстрее других игроков построить **3 домика из соломы, дерева или кирпича**.

В ходе игры вы будете тайно путешествовать в разные части Леса сказок, чтобы раздобыть там ресурсы, необходимые для строительства. Чтобы быстрее справиться с этой задачей, игроки могут использовать 2 вида карт: с помощью **карт сказок** можно обхитрить и сбить с толку других игроков, а **карты друзей** позволят обрести волшебных помощников, живущих в Лесе сказок.

Если несколько игроков отправятся в одну и ту же локацию, они должны будут поровну разделить между собой доступные в ней ресурсы. Игрок, фигурка которого окажется **единственной фигуркой игрока** в выбранной локации, получает **все** доступные ресурсы.

Побеждает тот игрок, который первым построит **3 домика**. Каждый домик может быть построен из **любого типа ресурсов**: соломы, дерева или кирпича.

Состав игры

4 планшета локаций



Поле

Лес

Карьер

Рынок

4 карты-памятки

В памятках содержится краткая информация об основных фазах игры, а также указано, когда применяются свойства карт сказок (🍃) и друзей (🌸).



Лицевая сторона



Оборот

16 карт сбора

4 набора по 4 карты. Каждый набор отличается по цвету оборота входящих в него карт. Решив, в какую локацию отправиться за ресурсами в этом раунде, игрок взакрытую выкладывает перед собой нужную карту из своего набора.



Собрать солому

Собрать дерево

Собрать кирпич

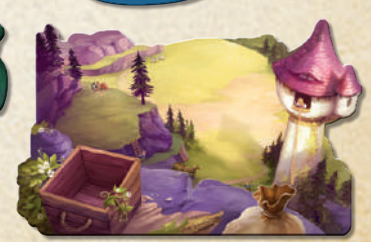
Сходить на рынок




Оборот оранжевого набора карт

4 планшета игроков


На каждом планшете игрока есть место для хранения ресурсов и 5 зон под постройку домиков. Эти зоны не имеют специального обозначения на планшете. Тем не менее в игре действует правило, по которому на планшете игрока может быть не более 5 домиков одновременно (включая достроенные и недостроенные домики).



56 карт сказок


 Карты сказок обладают свойствами, которые помогут вам обойти соперников на пути к славе. **Свойства любой карты сказки применяются 1 раз (если не указано иное).**


Держите свои карты сказок на руке и не показывайте их соперникам. На каждой карте указано, когда применяются её свойства и в чём они заключаются.

 Карты сказок для усложнённого варианта игры добавляют в игровой процесс некоторые новые механики, поэтому используются, только когда участники уже хорошо знакомы с игрой.



25 карт друзей


 Каждая карта друга обладает определёнными **постоянными** свойствами, действующими, пока эта карта лежит перед игроком. Перед каждым игроком может лежать только 1 карта друга. На каждой карте указано, когда применяются её свойства и в чём они заключаются.


 Карты друзей для усложнённого варианта игры также используются только при игре с опытными игроками.




Свойства карт подробнее описаны в конце буклета правил. Чтобы прочитать про карты сказок, откройте стр. 16, а если хотите узнать больше о картах друзей — стр. 20.

Особые типы карт сказок

 **Монстр.** Это карта коварного обитателя леса, который может прийти в любую локацию, чтобы помешать игрокам. Подробнее на стр. 8.

 **В следующем раунде.** Свойства этой карты применяются в следующем раунде, а не в текущем. Подробнее на стр. 16.

 **Уникальная локация.** Эта карта выкладывается на один из планшетов локаций. Её свойства действуют до соблюдения определённого условия сброса. Подробнее на стр. 16.

1 кубик наследного принца

Этот кубик вам понадобится при игре для 2 игроков. Подробнее на стр. 15.



45 секций домиков

Это секции, из которых вы будете строить соломенные, деревянные и кирпичные домики. В игре достаточно секций для постройки 5 домиков из каждого типа ресурсов.



50 малых жетонов ресурсов

20 жетонов соломы, 15 жетонов дерева и 15 жетонов кирпича. Когда в правилах или на картах указано «1 ресурс», имеется в виду 1 малый жетон ресурса.

В какой-то момент игры жетоны ресурсов могут закончиться. Это не значит, что данный ресурс больше не доступен, — вместо жетонов вы можете использовать условные предметы на ваш выбор.



1 малый жетон соломы



1 малый жетон дерева



1 малый жетон кирпича

15 больших жетонов ресурсов

По 5 жетонов соломы, дерева и кирпича. Обратите внимание, что для разных типов ресурса 1 большой жетон равен разному количеству малых жетонов. Во время игры вы можете разменивать жетоны ресурсов с помощью жетонов из запаса.



1 большой жетон = 5 малых жетонов



1 большой жетон = 4 малых жетона



1 большой жетон = 3 малых жетона

4 фигурки поросят



Оранжевый



Синий



Фиолетовый



Зелёный

3 жетона награды за первую постройку

Для игрока, который первым завершил постройку домика из определённого типа ресурсов, в игре предусмотрена особая награда (1 жетон для каждого типа ресурсов).



На обратной стороне этих жетонов указаны варианты награды.



1 карта друга

2 карты сказок

1 ресурс каждого типа

1 фигурка первого игрока

Показывает, кто является первым игроком в текущем раунде. Право хода передаётся по часовой стрелке.



6 фигурок монстров



Страшный серый волк



Великан



Троль



Дракон



Волк



Волк

Подготовка к игре

2

Дополнительные правила подготовки к игре для 2 игроков описаны на стр. 15.

4

Дополнительные правила подготовки к игре для 4 игроков указаны в выделенных секциях ниже.

- 1 Поместите **планшеты локаций** («Поле», «Лес» и «Карьер») в центр игровой зоны.

4

Дополнительно поместите в центр игровой зоны планшет локации «Рынок». Локация «Рынок» никогда не используется в игре с меньшим количеством игроков!

- 2 Сложите **малые** и **большие жетоны ресурсов** рядом с планшетами локаций. Это **запас**.

- 3 Положите 1 большой жетон соломы на планшет локации «Поле», 1 большой жетон дерева на планшет локации «Лес» и 1 большой жетон кирпича на планшет локации «Карьер».

4

Дополнительно положите по 1 малому жетону ресурсов каждого типа (*соломы, дерева и кирпича*) на планшет локации «Рынок».

- 4 Поместите 3 жетона **награды за первую постройку** рядом с планшетами локаций, на которых указаны соответствующие жетонам ресурсы.

- 5 Положите секции домиков (*основания, стены и крыши*) в **запас** рядом с планшетами локаций.

- 6 Отделите карты сказок от карт друзей и тщательно перемешайте карты в получившихся колодах. Затем поместите обе колоды лицевой стороной вниз рядом с планшетами локаций.

Сброс карт: карты друзей и карты сказок сбрасываются отдельно, формируя **2 разные стопки сброса**. Ни в коем случае не смешивайте их: некоторые карты, оставшиеся в колоде, могут взаимодействовать с одной из стопок сброса, никак не воздействуя на другую. Все карты помещаются в сброс лицевой стороной вверх.

- 7 Сформируйте **лагерь монстров**: поставьте фигурки монстров рядом с колодами карт.

- 8 Каждый игрок выбирает одну из фигурок поросят — это его **фигурка игрока**. В зависимости от цвета её подставки он берёт себе нужный планшет игрока и **3 карты сбора** («Собрать солому», «Собрать дерево» и «Собрать кирпич»).

4

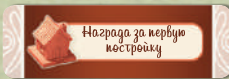
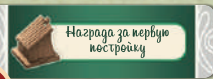
Каждый игрок также берёт карту «Сходить на рынок». Карта сбора «Сходить на рынок» не используется при игре с меньшим количеством игроков.

Каждый игрок берёт 1 карту-памятку.

- 9 Игрок, который последним ел бекон, получает фигурку первого игрока. Теперь вы можете начинать игру!



Подготовка игровой зоны



4



5



6

7



Подготовка игрока



4



8



9



Ход игры

2

4

Существуют дополнительные правила при игре для 2 или 4 игроков. Их можно найти на стр. 15.

Игра состоит из нескольких раундов. Каждый раунд в свою очередь состоит из 3 фаз:

1. Сбор | 2. Постройка | 3. Подготовка к новому раунду

Игровой раунд

1. Сбор

В этой фазе игроки отправляются в локации и собирают в них ресурсы для постройки домиков.



В начале каждой фазы не забудьте проверить, свойства каких раскрытых карт друзей или сказок вы можете применить.

Обратите внимание, что свойства карт сказок и друзей, срабатывающие «в начале раунда», применяются до выбора игроками карт сбора.

1. Каждый игрок должен выбрать с руки **1 карту сбора** и выложить её перед собой лицевой стороной вниз. Он может **дополнительно** выбрать **1 карту сказки** и также выложить её лицевой стороной вниз поверх выбранной карты сбора.
2. Игроки **одновременно** раскрывают выложенные карты сказок и применяют все их свойства, срабатывающие «**при раскрытии**». Все раскрытые карты считаются **сыгранными**.



Если на какой-либо из выложенных карт есть **символ монстра**, то, раскрыв такую карту, игрок должен найти соответствующую ей **фигурку** в лагере монстров и поместить её на планшет любой локации на свой выбор. **Игроки не могут поместить в одну и ту же локацию больше 1 монстра за раунд.**

Если в лагере нет необходимой фигурки монстра, вместо неё игрок может положить на планшет локации сыгранную карту монстра.



Если свойства выложенных карт сказок или друзей должны применяться одновременно, свойства каждой отдельной карты (в том числе и помещение фигурки монстра на планшет локации сбора) применяются в порядке хода.

3. Игроки **одновременно** раскрывают выложенные карты сбора и помещают свои фигурки в соответствующие им локации (на планшете такой локации указан тип ресурса, соответствующий выложенной игроком карте сбора). Затем они применяют все свойства карт сказок, срабатывающие «**перед сбором ресурсов**».
4. Если на планшете локации находится фигурка только одного игрока, этот игрок забирает из неё **все** ресурсы и кладёт их на свой планшет игрока. Если в одной локации находятся фигурки сразу нескольких игроков, они **поровну делят** доступные ресурсы между собой, округляя количество полагающихся каждому игроку ресурсов в меньшую сторону. *Если нужно, разменяйте ресурсы в запасе.* При этом не доставшиеся никому ресурсы остаются в локации до следующей фазы сбора.
5. Примените свойства карт сказок, срабатывающие «**в конце фазы сбора**».

6. Каждый игрок забирает выложенную карту сбора обратно на руку. Все сыгранные карты сказок помещаются лицевой стороной вверх в сброс рядом с соответствующей колодой, даже если их свойства не удалось применить из-за свойств других карт сказок или карт друзей.

При этом карты с символом ⌘ сбрасываются, только если были выложены в предыдущем раунде, а карты уникальных локаций (🏠) — если в этой фазе было выполнено их условие сброса. **Все фигурки монстров возвращаются с планшетов локаций в лагерь монстров.**

Пример фазы сбора

Каждый игрок выкладывает перед собой карту сбора, которую хочет сыграть. В отличие от участника, играющего за **оранжевого** поросёнка, играющие за **зелёного** и за **синего** поросёят, помимо карты сбора, выкладывают ещё и по карте сказки.



Игроки раскрывают выложенные карты сказок. Играющий за **синего** поросёнка выложил карту «Троль под мостом» (это карта монстра, поэтому игроку нужно немедленно поместить фигурку тролля на планшет одной из локаций на свой выбор), играющий за **зелёного** поросёнка раскрыл карту «Ни за что и никогда», свойство которой применяется «перед сбором ресурсов». Играющий за **синего** поросёнка помещает фигурку тролля на планшет локации «Карьер», надеясь поймать там других игроков, которые отправятся за кирпичом.



Теперь игроки раскрывают выложенные карты сбора. Играющие за **синего** и за **оранжевого** поросёят, раскрывают карты «Собрать солому» и отправляются в локацию «Поле». Игрок с **зелёным** поросёнком переворачивает карту «Собрать кирпич» и отправляется в локацию «Карьер», где находится тролль. Затем этот игрок применяет свойство своей карты сказки, которое позволяет ему переместить свою фигурку из локации с монстром в любую другую локацию. Он решает отправиться в локацию «Лес».



Так как играющий за **зелёного** поросёнка — единственный игрок в локации «Лес», он забирает всё доступное в локации дерево. Играющие за **синего** и **оранжевого** поросят вместе находятся в локации «Поле», поэтому они должны поделить между собой находящуюся здесь солому, разменяв в запасе 1 большой жетон соломы на 5 малых жетонов. Каждый из игроков забирает 2 малых жетона, а 1 малый жетон остаётся на планшете локации. Теперь применяется свойство карты «Троль под мостом», но поскольку в локации «Карьер» нет поросят, ему не у кого отбирать ресурсы.



Каждый игрок возвращает на руку выложенную им ранее карту сбора. Обе карты сказок (включая карту «Троль под мостом», который не смог никому навредить благодаря вовремя сыгранной карте «Ни за что и никогда») помещаются в сброс. Фигурка тролля возвращается в лагерь монстров.

2. Постройка

В этой фазе игроки в порядке хода выполняют действия, чтобы получить дополнительные ресурсы, взять карты сказок или использовать уже собранные ресурсы для постройки домиков. Перед тем как первый игрок начнёт выполнять действия, примените свойства карт сказок и друзей, срабатывающие «в начале фазы постройки».

В порядке хода каждый игрок должен выполнить **2 действия**. Игроки могут выполнить как разные действия, так и одно действие дважды. Ниже перечислены доступные игрокам действия:

А) Взять карту сказки

Возьмите на руку верхнюю карту из колоды сказок. Количество карт сказок, которое может быть у вас на руке, неограниченно.



Б) Получить 1 ресурс

Получите 1 любой ресурс из запаса. Количество ресурсов, которое вы можете хранить на своём планшете игрока, неограниченно.



В) Построить секцию домика

Постройте **1 секцию домика**. Для этого заплатите необходимое количество ресурсов, **вернув их в запас**, и поместите построенную секцию на свой планшет игрока. При постройке обращайте внимание на нужный тип ресурсов: постройку секции из соломы вы должны оплатить соломой и т. д.

ПРАВИЛА ПОСТРОЙКИ

- Ваш домик может быть построен **только** в следующем порядке: **сначала основание, затем стены, затем крыша**.
- На вашем планшете игрока может быть несколько незаконченных домиков, однако вы **не можете** начать постройку нового домика, если у вас уже есть незаконченный домик из **того же типа** ресурсов.

- Как только вы завершите постройку такого домика, вы **можете** начать постройку нового домика из того же типа ресурсов.
- В игре достаточно секций для постройки 5 домиков из каждого типа ресурсов. Если какие-либо секции закончились во время игры, **они больше не доступны и построить домик из этого типа ресурсов больше нельзя.**
- Вы можете начать постройку нового домика, только если у вас есть **свободная зона под постройку** на вашем планшете игрока. На каждом планшете игрока есть **5 зон под постройку.**

ТИП СЕКЦИИ	ЦЕНА	ДОПОЛНИТЕЛЬНО
<p>Основание</p> 	2	
<p>Стены</p> 	4	Возьмите из колоды друзей 1 карту и либо оставьте её себе, либо передайте другому игроку.
<p>Крыша</p> 	6	Возьмите жетон награды за первую постройку из соответствующего ресурса, если она не была получена одним из игроков ранее (см. стр. 12).

Вы решили использовать одно из действий, чтобы построить секцию домика. У вас есть **1 большой жетон дерева** и **3 малых жетона соломы**. Таким образом, вы можете построить либо соломенное основание, либо деревянные стены поверх построенного в предыдущем раунде деревянного основания. Несмотря на наличие у вас нужного количества дерева для деревянного основания, вы не можете его построить, так как ещё не закончили строить другой деревянный домик. Вы решаете построить деревянные стены и, заплатив большой жетон дерева в запас, берёте из запаса секцию с деревянными стенами и размещаете её на вашем деревянном основании.

Поскольку вы построили **стены**, вы берёте 1 карту друга из колоды и теперь должны решить, оставить её себе или передать сопернику.



Г) Особые действия

Некоторые карты **друзей** позволяют игрокам выполнять **особые действия**. Эти действия описаны на самих картах и в конце буклета правил. Игрок может выполнить особое действие карты друзей только **1 раз за раунд в качестве действия в фазе постройки**. Вы можете выполнить особое действие карты друга, чтобы получить новую карту друга и использовать её особое действие в этом же раунде.



Особое действие карты «Фея-Крёстная» позволяет игроку взять 2 карты сказок... Полезная штука!

ДРУЗЬЯ

Вашими друзьями в этой игре станут легендарные герои сказок. Карту друга можно получить:

- построив стены любого домика;
- при получении награды за первую постройку;
- благодаря свойствам некоторых карт сказок и друзей.

Получив карту друга, выложите её на стол лицевой стороной вверх и решите, оставите ли вы её себе или передадите сопернику (*при этом ваш соперник не может отказаться*).

Перед игроком может лежать только **1 карта друга**, поэтому вы **должны сбросить** выложенную вами ранее карту друга (*если она есть*) и выложить вместо неё новую, если:

- вы взяли новую карту друга из колоды и решили оставить её;
- вам передал карту друга один из ваших соперников.

На каждой карте друга указаны её свойства. Свойства карт друзей применяются **каждый раунд** в указанный на карте момент игры (*пока карта лежит перед игроком*) и не являются действием. Некоторые из карт друзей позволяют также **1 раз за раунд** выполнить **особое действие**. Оно выполняется **по желанию игрока в фазе постройки** и считается одним из двух доступных игроку действий.

НАГРАДА ЗА ПЕРВУЮ ПОСТРОЙКУ

Если игрок **первым** достраивает домик из какого-либо **типа ресурсов** (*соломенный, деревянный или кирпичный*), он получает **награду за первую постройку**. Этот игрок берёт жетон награды за домик из нужного типа ресурсов, кладёт перед собой и выбирает **один** из следующих бонусов:

- взять 1 карту друга с верха соответствующей колоды (*далее игрок следует стандартным правилам получения карт друзей*);
- взять 2 карты сказок с верха соответствующей колоды;
- получить по 1 малому жетону соломы, дерева и кирпича из запаса.

Награда за первую постройку даётся **только 1 раз за игру** (*за первый построенный в игре домик из ресурса каждого типа*). Она остаётся у игрока, даже если домик, за который игрок получил награду, позже будет разрушен каким-либо образом, например свойством карты **«Страшный серый волк»**.



Вы построили стены и взяли из колоды карту друга («Румпельштильцхен»). Перед вами уже лежит карта «Златовласка», и вы бы хотели оставить её у себя, поэтому вы передаёте карту «Румпельштильцхен» одному из соперников. Этому игроку придётся сбросить свою текущую карту друга и выложить вместо неё карту «Румпельштильцхен».



3. Подготовка к новому раунду

В этой фазе игроки завершают текущий раунд и готовятся к следующему.

1. Первый игрок текущего раунда передаёт фигурку первого игрока следующему участнику по часовой стрелке.
2. Каждый игрок забирает свою фигурку с планшета локации и ставит на свой планшет игрока. Также он забирает на руку выложенную в этом раунде карту сбора, если не сделал этого раньше.
3. Поместите по 1 большому жетону ресурсов соответствующего типа из запаса на планшет каждой локации (*в дополнение к ресурсам, которые могут остаться на них с предыдущего раунда*).

4

Дополнительно положите по 1 малому жетону ресурсов каждого типа (соломы, дерева и кирпича) на планшет локации «Рынок».

В конце фазы сбора на планшете локации «Карьер» остался 1 большой жетон кирпича, а на планшете локации «Поле» — 1 малый жетон соломы. После того как вы поместите на планшет каждой локации по 1 большому жетону ресурсов указанного на планшете типа, у игроков появится возможность серьёзно увеличить свои запасы в следующем раунде.



Конец игры

Если к концу фазы постройки хотя бы 1 игрок завершил строительство 3 домиков, игра заканчивается! При этом ресурс, из которого построены домики, **неважен**.

Если только 1 игрок построил 3 домика, то **он побеждает в игре!**

Если по 3 домика построили **сразу несколько игроков**, побеждает тот, чьи домики самые **прочные**. Кирпичные домики прочнее деревянных, а деревянные прочнее соломенных.

В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим количеством **построенных кирпичных домиков**. Если есть несколько таких игроков, побеждает тот из них, у кого построено **больше деревянных домиков**. Если победителя не удаётся определить и так, побеждает претендент, получивший **жетон награды за первую постройку домика из самого прочного типа ресурсов**.



*Игрок, первым построивший **любые 3 домика**, побеждает в игре. Чем прочнее его домики, тем выше его шансы на победу в случае ничьей!*



Пример определения победителя при ничьей: участник, играющий за **оранжевого** поросёнка, построил 2 кирпичных домика и 1 соломенный. Играющий за **синего** поросёнка построил 1 кирпичный домик и 2 деревянных. Поскольку у играющего за **оранжевого** поросёнка больше кирпичных домиков, он побеждает в игре!



Дополнительные правила

2

Особенности игры для 2 игроков

Если игроков двое, в игру входит виртуальный игрок — **наследный принц**. В каждой фазе сбора он забирает половину ресурсов из одной локации для того, чтобы однажды покинуть королевский дворец и построить собственный маленький замок.

При подготовке к игре поместите **кубик наследного принца** рядом с планшетами локаций.

В начале каждого раунда перед выбором карт сбора и применением свойств карт сказок и друзей, срабатывающих **«в начале раунда»**, бросайте кубик наследного принца. Результат, выпавший на кубике, — солома, дерево или кирпич — определит локацию, из которой принц заберёт **половину** ресурсов (*округляя в меньшую сторону*). Верните собранные им ресурсы в запас. Затем оба игрока выкладывают выбранные карты сбора и сказок, и игра продолжается по обычным правилам.

Если в локации скопилось **больше 10 ресурсов, не бросайте кубик**: в этом случае принц автоматически забирает половину ресурсов из локации с **наибольшим** их количеством. Если сразу в нескольких локациях скопилось больше 10 ресурсов и количество ресурсов в этих локациях равно, принц предпочтёт более прочный ресурс (*т. е. предпочтёт кирпич дереву, а дерево — соломе*).

Принц **не считается игроком** и **не находится ни в одной локации**, поэтому его присутствие в игре никак не влияет на применение свойств карт друзей и сказок.



Пример хода принца: в начале раунда один из игроков бросает кубик наследного принца, на котором выпадает результат «кирпич». Принц забирает из локации **«Карьер»** 2 малых жетона кирпича (половину от 5 доступных в локации ресурсов с округлением в меньшую сторону). Вы помещаете их в запас, оставляя на планшете локации 1 большой жетон кирпича.

4

Особенности игры для 4 игроков

Особенностью такой игры будет наличие в ней локации «Рынок». При подготовке к игре поместите планшет **локации «Рынок»** рядом с остальными локациями и положите на неё по 1 ресурсу каждого типа. Убедитесь, что у всех игроков на руках есть карты сбора **«Сходить на рынок»**.

Для локации «Рынок» действуют те же правила, что и для других локаций. Если несколько игроков в фазе сбора помещают свои фигурки в локацию «Рынок», то они получают ресурсы по очереди: в порядке хода каждый из них забирает **1 ресурс**, пока все игроки не соберут **равное количество** ресурсов, оставив излишки в локации. *Например, если на планшете локации «Рынок» находится 5 ресурсов и туда отправились 3 игрока, то каждый игрок соберёт в ней 1 ресурс. После этого на планшете локации «Рынок» должно остаться 2 ресурса.*

В фазе подготовки к новому раунду поместите на планшет локации «Рынок» **по 1 ресурсу каждого типа** (солома, дерево и кирпич) в дополнение к ресурсам, оставшимся там с предыдущего раунда.

В остальном правила игры остаются неизменными.

Карты сказок

Количество карт сказок на руке игрока неограниченно, однако он может сыграть только **1 карту сказки за раунд**. В фазе сбора игрок выбирает карту сказки, которую хочет сыграть, и выкладывает её перед собой лицевой стороной вниз поверх карты сбора. На каждой карте сказки есть описание её свойств, а также указание, когда они применяются. Свойства карты сказки обычно применяются **1 раз**, после чего она сбрасывается.



В следующем раунде — свойства карты сказки с этим символом применяются **в следующем раунде**, а не в текущем. Сыграв такую карту, положите её рядом с планшетами локаций так, чтобы все игроки могли видеть её. В начале следующего раунда напомните игрокам о свойствах этой карты.



Уникальная локация — сыгранная карта сказки с этим символом помещается **на планшет одной из локаций** и остаётся в игре, пока не будет соблюдено условие её сброса. На каждый планшет локации сбора можно положить **не более 1 карты уникальной локации**. Если условие сброса карты уникальной локации соблюдено, она сбрасывается в конце фазы сбора (в момент сброса всех карт сказок), после применения всех её оставшихся свойств.



Бродячий торговец

В конце фазы сбора

Каждый игрок (включая вас), находящийся в одной локации с вами, может обменять **2 ресурса одного типа** со своего планшета игрока на **3 ресурса другого типа** из запаса.



Волшебная дудочка

При раскрытии

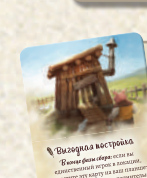
Заберите на руку **все карты монстров**, сыгранные в этом раунде. В этом раунде их свойства не применяются. Вы сможете сыграть их по обычным правилам, начиная со следующего раунда.



Великан

В конце фазы сбора

Монстр! Каждый игрок, находящийся в одной локации с великаном, должен сбросить свою **карту друга** (если она была выложена ранее), **все карты сказок** с руки (если есть) и **по 1 ресурсу каждого типа** со своего планшета игрока.



Выгодная постройка

В конце фазы сбора

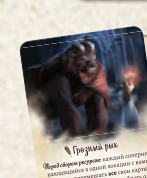
Если вы единственный игрок в локации, поместите эту карту на ваш планшет игрока. Она становится **дополнительной зоной под постройку**. При постройке любой секции домика в этой зоне платите на 1 ресурс меньше.



Волк

Перед сбором ресурсов

Монстр! Если хотя бы 1 игрок находится в одной локации с волком, переместите в запас **все ресурсы** с планшета этой локации до того, как игроки смогут их собрать.



Грозный рык

Перед сбором ресурсов

Каждый соперник, находящийся в одной локации с вами, должен перемешать **все свои карты сбора** (включая уже выложенную карту), **случайным образом** выбрать одну из них и немедленно переместиться в соответствующую ей локацию. (Если новой карте сбора соответствует та же локация, в которой находится игрок, он остаётся в этой локации.)



Дары фей В следующем раунде



В следующем раунде! В начале раунда поместите эту карту на планшет любой локации. В конце фазы сбора **все** игроки, находящиеся в этой локации, получают из запаса **по 3 ресурса** на свой выбор. Сбросьте эту карту после применения её свойств.



Королевская свадьба При раскрытии, в конце фазы сбора



Уникальная локация! Раскрыв эту карту, выложите её на любую локацию. В конце фазы сбора каждый игрок, **не находящийся** в этой локации, должен сбросить **1 ресурс любого типа** со своего планшета игрока. Сбросьте эту карту **если в этой локации нет игроков.**



Домик бабушки При раскрытии, в конце фазы сбора



Уникальная локация! Раскрыв эту карту, выложите её на любую локацию. Пока эта карта остаётся в игре, игроки должны размещать всех монстров **только** в этой локации (игнорируйте ограничение на количество монстров в локации). В конце фазы сбора **каждый** игрок, находящийся в этой локации, получает из запаса **2 любых ресурса**. Сбросьте эту карту в конце фазы сбора, если была сыграна хотя бы **1 карта монстра**.



Маленькие помощники В конце фазы сбора

Если вы единственный игрок в локации, вы можете выполнить **2 дополнительных действия** в фазе постройки.



Могущественный покровитель В конце фазы сбора

Каждый соперник, находящийся в одной локации с вами, сможет выполнить **только 1 действие** в фазе постройки текущего раунда. За каждого такого соперника вы можете выполнить **1 дополнительное действие** в фазе постройки текущего раунда.



Дракон Перед сбором ресурсов



Монстр! Каждый игрок, находящийся в одной локации с **драконом**, должен сбросить **все ресурсы** со своего планшета игрока.



Наёмные работники При раскрытии, в следующем раунде



В следующем раунде! Раскрыв эту карту, вы должны **либо** заплатить **2 любых ресурса** в запас, **либо** немедленно сбросить эту карту. Если вы заплатили 2 ресурса, то в следующем раунде, собрав ресурсы в какой-либо локации, получите **столько же ресурсов того же типа** из запаса.



Дружеская партия В конце фазы сбора

Возьмите **2 ресурса** на ваш выбор у одного из соперников, находящихся в одной локации с вами.



Налоги В следующем раунде



В следующем раунде! В конце фазы сбора каждый соперник, **не находящийся** в одной локации с вами, должен сбросить **половину общего количества всех ресурсов** со своего планшета игрока (округляя в меньшую сторону). При этом такой соперник должен сначала сбросить кирпич, затем (если нужно) дерево, а затем (если нужно) солому.



Колодец желаний При раскрытии

Поменяйте местами **2 любые карты сбора**, выложенные в этом раунде (не глядя на их лицевые стороны). Игроки, чьи карты вы поменяли местами, должны переместиться в локации, соответствующие картам, которые теперь лежат перед ними. (В конце раунда **каждый игрок забирает на руку карту своего цвета**.)

Эти игроки могут посмотреть на лицевые стороны своих новых карт сбора перед применением свойств выложенных ими карт сказок.



Недобровольное жертвоприношение
В конце фазы сбора

Каждый соперник, собравший в этом раунде 5 ресурсов или больше, должен отдать вам **2 ресурса из собранных**. (Если такой соперник собрал в этой фазе несколько типов ресурсов, он может выбрать типы отдаваемых вам ресурсов.)



Призрачный шёпот
В конце фазы сбора

Если вы единственный игрок в локации, возьмите из колоды сказок 4 карты. Выберите две из них и возьмите их на руку, остальные сбросьте.



Ни за что и никогда
Перед сбором ресурсов

Если вы находитесь в одной локации с монстром, вы можете переместиться в любую другую локацию (только 1 раз). Если в этом раунде не было сыграно ни одной карты монстра, возьмите из колоды сказок 1 карту.



Продуманный подарок
В конце фазы сбора

Отдайте 3 ресурса одного типа или меньше (включая 0 ресурсов) одному сопернику на ваш выбор. Этот соперник должен отдать вам **столько же ресурсов другого типа** (на свой выбор). Вы можете выбрать только того соперника, у которого достаточно ресурсов другого типа для такого обмена.



Ночь в таверне
При раскрытии

Возьмите из колоды друзей карты по количеству игроков, выберите 1 карту для себя и **случайным образом** раздайте по одной из оставшихся всем соперникам. Все игроки (включая вас) **должны** сбросить свою карту друга (если она была выложена ранее) и выложить полученную карту друга.



Старые хроники
В конце фазы сбора

Если хотя бы 1 соперник находится с вами в одной локации, выберите любые **2 карты из сброса карт сказок** и возьмите их на руку.



Одинокий замок
При раскрытии, в конце фазы сбора

Уникальная локация! Раскрыв эту карту, выложите её на планшет любой локацией. В конце фазы сбора игрок, который оказался единственным игроком в этой локации, получает **по 1 ресурсу каждого типа** из запаса. Сбросьте эту карту, если в этой локации находятся **3 или более** игроков (либо 2 игрока при игре вдвоём).



Страшный серый волк
В конце фазы сбора

Монстр! Выберите **1 соломенный или деревянный домик** (достроенный или недостроенный) на планшете каждого игрока, находящегося в одной локации со **Страшным серым волком**. Верните в запас **последние построенные секции** выбранных вами домиков.



Оракул
В конце фазы сбора

Если вы единственный игрок в локации, вы можете случайным образом взять 1 карту сказки с руки каждого соперника.



Таинственный незнакомец
В конце фазы сбора

Если вы единственный игрок в локации, возьмите из колоды друзей 1 карту. Вы можете оставить её себе или передать её другому игроку по обычным правилам.



Тайный погребок
В конце фазы сбора

Все игроки (включая вас), находящиеся в одной локации с вами, получают из запаса по 2 ресурса одного любого типа, указанного на планшете локации. (Если эта локация — «Рынок», каждый игрок может выбрать любой тип ресурсов.)



Тёмное проклятие При раскрытии

Каждый ваш соперник должен перемешать **все** свои карты сбора (включая уже выложенную карту), **случайным образом** выбрать одну из них и выложить её в качестве своей карты сбора в этом раунде. Ваши соперники могут посмотреть, какие новые карты сбора они выложили перед применением свойств сыгранных ими карт сказок.




Хрустальный шар При раскрытии

Выберите 1 соперника и посмотрите выложенную им карту сбора. Затем вы можете заменить выложенную вами карту сбора другой картой сбора с руки.



Троль под мостом В конце фазы сбора

 **Монстр!** Выберите 1 соперника, находящегося в одной локации с **троллем**. Этот игрок должен отдать вам **половину** собранных в этом раунде ресурсов (округляя в меньшую сторону).



Шпионская сеть В конце фазы сбора

Возьмите из колоды сказок 1 карту за каждого игрока (включая вас), находящегося в одной локации с вами.



Урожайная луна В конце фазы сбора

Получите **половину ресурсов** (округляя в меньшую сторону) с планшета локации, в которой в этом раунде **ни один из игроков** не собирал ресурсы.



Карты друзей

Каждый игрок может выложить **не больше 1 карты друга**. Если вы получили карту друга (любым способом), вы должны положить её перед собой лицевой стороной вверх или передать другому игроку (подробнее на стр. 12). Её свойства применяются каждый раунд, пока карта не будет сброшена. На каждой карте друга указано, когда применяются её свойства и в чём они заключаются. Игроки должны **самостоятельно** следить за тем, чтобы свойства их карт друзей применялись в нужный момент игры.



Если свойства нескольких карт друзей и/или сказок нужно применить в один и тот же момент игры, применяйте их в порядке хода.



Аладдин В начале раунда

Слушаю и повинуюсь: попытайтесь угадать, окажетесь ли вы единственным игроком в локации в фазе сбора, и объявите ваше предположение другим игрокам.

В конце фазы сбора получите из запаса **по 1 ресурсу каждого типа**, если вы оказались правы.



Гензель и Гретель В фазе постройки

Я вот съем кусочек крыши...: все ваши соперники платят 1 дополнительный ресурс (нужного для постройки типа) за постройку стен любого домика. Этот ресурс они должны отдать **вам**, а не заплатить в запас.



Али-Баба В начале раунда

Сим-сим, откройся!: выберите 1 соперника и украдите с его планшета игрока **1 ресурс** на ваш выбор. Если в фазе сбора этот соперник окажется в одной локации с вами, верните ему украденное.



Джек После раскрытия карт сбора

Покоритель великанов: добавьте из запаса в выбранную вами для сбора локацию **2 ресурса** одного любого типа, указанного на планшете этой локации.

Вы **можете сбросить** эту карту, чтобы отменить все свойства карты «Великан».



Белоснежка В конце фазы сбора

Всех красивей во всей стране: каждый соперник, находящийся в одной локации с вами, должен отдать вам **1 карту сказки с руки на свой выбор**. Если у такого игрока на руке **нет** карт сказок, он должен отдать вам **1 ресурс на ваш выбор**.



Дровосек Особое действие, сброс

С тобой мой топор!: В качестве **особого действия** вы можете получить 2 малых жетона дерева из запаса и добавить на планшет локации «Лес» 2 малых жетона дерева из запаса. Вы **не можете** выполнить **особое действие** на полноту — если вы решили получить 2 малых жетона дерева, вы должны добавить из запаса столько же на планшет локации «Лес».

Вы **можете сбросить** эту карту, чтобы отменить все свойства любой карты монстра.



Дюймовочка

После раскрытия карт сбора

Крылатые друзья: 1 раз за фазу сбора вы можете случайным образом выбрать 1 карту сбора из **не выложенных** вами в этом раунде и переместиться в соответствующую ей локацию.



Златовласка

Особое действие

А вот эта в самый раз!: в качестве **особого действия** вы можете взять из колоды сказок 3 карты. Оставьте **одну из них** у себя на руке, а остальные верните на верх колоды в любом порядке.



Злая королева

В начале раунда

Колдовской морок: подождите, пока все ваши соперники не выложат карты сбора и сказок. Затем выберите 1 соперника и посмотрите **либо** выложенную им карту сбора, **либо** выложенную им карту сказки. **После этого** выберите, какие карты сбора и сказки выложить самому.



Золушка

После раскрытия карт сбора

Волшебная карета: переместитесь в выбранную локацию и получите 2 находящиеся в ней ресурса **до того**, как ваши соперники переместятся в локации для сбора ресурсов. После этого вы по-прежнему будете собирать ресурсы по обычным правилам.

Вы получаете 2 ресурса до того, как их украдёт волк. Полученные с помощью этой карты ресурсы **не считаются «собранными»**, хотя игрок получает их из локации, а не из запаса. Такие ресурсы не учитываются при применении свойств карт «Троль под мостом» и «Недобровольное пожертвование».



Король-лягушонок

В конце фазы сбора

Чары развеяны: если в одной локации с вами находится хотя бы 1 соперник, сбросьте эту карту и возьмите 1 карту из сброса карт друзей. **Вы не можете забрать обратно на руку карту «Король-лягушонок».** Затем получите из запаса 1 ресурс на ваш выбор.



Кот в сапогах

Особое действие

Очаровательный плут: в качестве **особого действия** вы можете построить 1 секцию домика. Для оплаты этой постройки вы можете использовать 1 **необходимый ресурс** с планшета одного из соперников на ваш выбор.



Красная Шапочка

Особое действие, сброс

Волчи сказки: в качестве **особого действия** сбросьте 5 карт с верха колоды сказок. Если среди них есть карты «Волк», возьмите их все на руку. Если среди них **нет** таких карт, возьмите из колоды сказок 1 карту.

Вы можете сбросить эту карту, чтобы отменить свойства карты «Волк» или «Страшный серый волк».



Мальчик-с-пальчик

В начале раунда

Камушки и хлебные крошки: вы можете получить 1 ресурс с планшета любой локации на ваш выбор.



Матушка-гусыня

В конце фазы сбора

Золотые яйца: если вы единственный игрок в локации, получите из запаса 1 ресурс на ваш выбор.

Вы можете сбросить эту карту в ваш ход, чтобы получить из запаса 2 ресурса на ваш выбор.



Охотник

В начале раунда

Гроза чудовищ: в начале раунда **каждый** ваш соперник **должен** сыграть карту сказки (если есть на руке). Отмените все свойства **одной** карты монстра, находящегося в одной локации с вами, чтобы получить из запаса по 1 ресурсу каждого типа.



Пиноккио
В начале раунда

Вруша, вруша...: объявите, какую карту сбора вы выложите в этом раунде. В конце фазы сбора получите из запаса **2 ресурса одного любого типа**, указанного на планшете этой локации, если в начале раунда вы сказали правду.



Пряничный человечек
После раскрытия карт сбора

И от вас я убежу, это уж точно!: вместо того чтобы переместиться в выбранную вами локацию (и перед тем как другие игроки отправятся в выбранные ими локации), вы можете получить **по 1 ресурсу** из каждой локации.

После применения свойств этой карты вы **не будете собирать ресурсы** в этом раунде. Таким образом, на вас **не будут распространяться свойства карт**, действующих на единственного игрока или игрока, в одной локации с которым находится хотя бы 1 соперник.



Рапунцель
В начале раунда, особое действие

Сокровище в высокой башне: в начале раунда возьмите из запаса **2 ресурса любого типа** и положите их на эту карту. Если вы единственный игрок в локации, вы можете получить **все ресурсы** с этой карты в качестве **особого действия** в фазе постройки.

Ресурсы будут оставаться на карте, пока вы не заберёте их, выполнив **особое действие** этой карты. Каждый раунд вы можете класть на карту «Рапунцель» **разные ресурсы**. Если вы **сбросите** эту карту, все накопленные на ней ресурсы возвратятся в запас.



Робин Гуд
В фазе постройки

Благородный разбойник: каждый соперник, у которого на конец фазы постройки на планшете игрока ресурсов **больше**, чем у вас, должен отдать вам **1 ресурс на свой выбор**.



Русалочка
Выложив в качестве друга, особое действие

Страшный договор: выложив эту карту в качестве карты друга, оставьте на руке **2 любые карты сбора**, а остальные поместите лицевой стороной вниз под эту карту. Пока Русалочка остаётся вашим другом, вы не можете использовать эти карты (но вы сможете забрать их обратно на руку, если замените эту карту другой картой друга). В качестве **особого действия** вы можете получить **по 1 ресурсу каждого типа** из запаса.



Румпельштильцхен
В начале фазы постройки, особое действие

Искусный мастер: в начале фазы постройки получите **1 малый жетон соломы** из запаса. В качестве **особого действия** вы можете переместить в запас **всю солому** со своего планшета игрока, чтобы взять такое же количество дерева **или** такое же количество кирпича из запаса.



Семь гномов
В конце фазы сбора

Подземные ходы: если вы единственный игрок в локации, вы можете выполнить **1 дополнительное действие** в фазе постройки.



Спящая красавица
В начале раунда

Сто лет сновидений: выберите любого игрока (включая вас). В этом раунде он должен сыграть **верхнюю карту колоды сказок** вместо карты сказки с руки (не глядя на её лицевую сторону). В этом раунде он **не может** сыграть другие карты сказок. Этот игрок **не может** посмотреть, какую карту сказки он сыграл, до её раскрытия и должен выложить карту сбора, не зная свойств выложенной им карты сказки.



Фея-Крёстная
Особое действие

Волшебная палочка: в качестве **особого действия** вы можете взять из колоды сказок **2 карты**.

Вы можете сбросить эту карту в ваш ход, чтобы обменять 2 карты сказок с руки на 2 ресурса (одного или разных типов на ваш выбор) из запаса.

Важные игровые понятия

Получение ресурсов: в отличие от **собранных** ресурсов, все ресурсы, которые вы **получаете**, всегда берутся из **запаса** (если не сказано иное).

Сбор ресурсов: игрок **собирает** ресурсы из локации в фазе сбора. Сбор **не включает** в себя получение ресурсов благодаря свойствам карт друзей или сказок.

Единственный игрок: вы считаетесь единственным игроком в локации, если на её планшете нет фигурок других игроков, даже если в этой локации с вами находится монстр.



Создатели игры

Автор игры: Тим Айснер
Художник: Мистер Каддингтон

Команда разработки и производства Weird City Games:

Бэн Айснер, Райан Суишер, Стивен Кармол

Оформление книги правил: Джош Каппел

Ведущий разработчик: Иэн Аллен

Самый полезный тестировщик: Мак Нельсон

Менеджер проекта: Джеймс Хадсон

Финансовый директор (ака Дамблдор): Даг Батлер

Druid City Games ©2017

Все права защищены www.druidcitygames.com



Мы бы хотели поблагодарить всех наших замечательных тестировщиков и всё сообщество разработчиков настольных игр, которые помогли сделать эту игру великолепной! Благодарность выражается Киту Айснеру, Марти Бутцену, игровой студии «Gamelab», Кей Си Хамфри, Роберту Лакосу, Энтони Галлелу, а также конкурсу дизайнеров «Kublason», Кэлу Дэвидсону, Джереми ДеБоттису, Хёрки Готфриду, Бену Харрису, Тимоти Мэттсу, Дейву Хэнли, гильдиям разработчиков игр «Stumptown Gamecrafters» и «Portland Gamecrafters», объединению «Pigsquad», Мохаммеду Али, Скотту Бирсдоффу, Джо Стерджису, Райану Спанглеру, Джоди Свитман, Чейзу Ван Эппсу, Ди Кей Рейнемеру, Джордану Доновану.

Оригинальный концепт-арт для игры разработали Райан Суишер и Джей Рейнольдс.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Дополнительная вычитка: Александр Кожевников

Переводчик: Кирилл Войнов

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Дизайн русского логотипа: uildrim

Корректоры: Ольга Португалова, Анна Полянская

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru. Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2019 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно



Дюймовочка



Белоснежка



Робин Гуд



Красная Шапочка



Кот в сапогах



Золушка



Али-Баба



Джек