

Правила настольной игры «Времена года: Путь Судьбы» (Seasons: Path of the Destiny)

Автор игры: Режи Боннессе (Regis Bonnessee).

Перевод на русский язык: Ирина Башкатова, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 участников от 14 лет

Путь Судьбы – второе дополнение к игре «Времена года», включающее в себя 21 новую карту мага (каждая в 2 экземплярах). Эти карты прекрасно сочетаются с уже имеющимися картами базовой игры и первого дополнения. Также здесь появляются 6 дополнительных жетонов особых способностей, которые усилят вашего Чародея, и 10 новых карт чар. Некоторые из карт чар способны приоткрыть перед вами таинственные силы кубика Судьбы!

Вперёд, маг, навстречу Судьбе!

Компоненты игры



1. 42 карты мага
2. 1 кубик Судьбы
3. 6 жетонов особых способностей
4. 20 жетонов Судьбы
5. 10 карт-дублей (для карты «Множитель Эолис»)
6. 10 карт чар
7. 2 жетона ловушки
8. 2 жетона мёртвой хватки

Подготовка к игре

При игре с этим дополнением вы можете использовать одну, несколько или сразу все новые механики. Они описаны ниже.

Карты мага

- Добавьте карты мага из «Пути Судьбы» к картам базовой игры начального (карты №№1-30) или продвинутого (карты №№1-50) уровня сложности, чтобы создать новую зачарованную колоду карт.
- Вы также можете ввести в игру и карты из дополнения «Времена года: Зачарованное Королевство». Экспериментируйте, составляя свою собственную колоду карт.
- Каждая карта «Пути Судьбы» помечена символом ☾, поэтому вы легко отличите их от других карт.


Промо-карта «Играмул Изгоняющий»

Играмул Изгоняющий – фамильяр, включённый в первое издание «Пути Судьбы». Эффект этой карты был разработан Федерико Латини, участником конкурса, прошедшего в сентябре 2013 года.

Карты чар

- Перед началом первой фазы игры, Прелюдии, случайным образом выберите одну из 10 карт чар. Положите выбранную карту лицом вверх, чтобы все игроки могли её видеть.

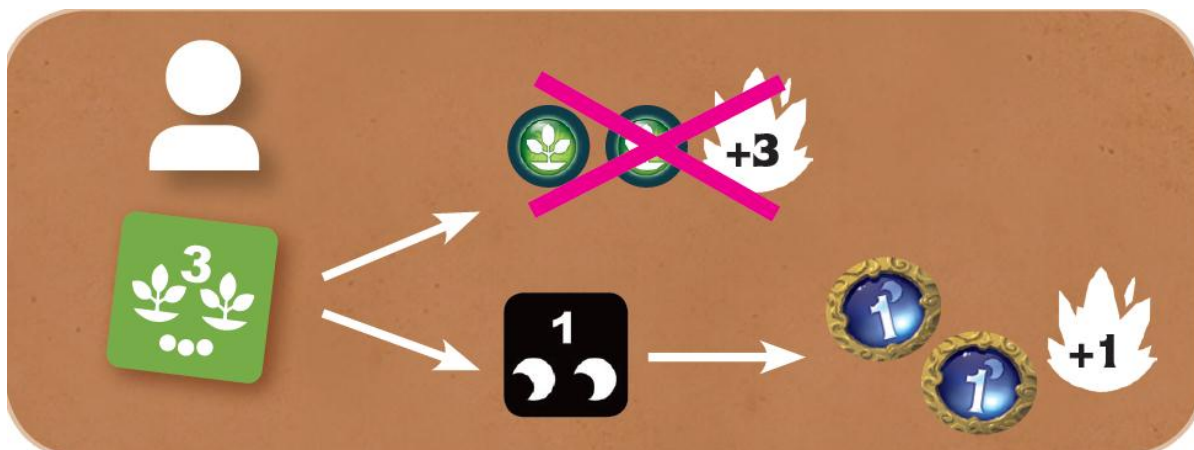
На заметку: в качестве альтернативы игроки могут сами выбрать карту чар.

- Каждая карта чар вносит изменения в правила для всех игроков в течение всей партии. Игроки должны учитывать эффект карты, планируя свою стратегию.
- Перед тем как выбрать карту чар, вы можете добавить карты чар из «Зачарованного королевства» к тем, что представлены в «Пути Судьбы».
- Каждая карта чар «Пути Судьбы» помечена символом , поэтому вы легко отличите их от других карт.

Карты чар и кубик Судьбы

- Две карты чар из «Пути Судьбы» – «Divine Destiny» («Божественная Судьба») и «Force of Destiny» («Сила Судьбы») используются вместе с кубиком Судьбы.
- Кубик Судьбы позволяет игрокам зарабатывать жетоны Судьбы. Действие, выпавшее на этом кубике, разыгрывается вместо действия обычного кубика сезона.
- После того как кубики сезонов брошены и разобраны игроками, игрок может перед началом своего хода выбрать кубик Судьбы, бросить его, использовать выпавший результат вместо обычного кубика сезона и получить указанное на кубике количество жетонов Судьбы.





- Каждый игрок решает сам: кинуть кубик Судьбы или выполнить действие, указанное на кубике сезона.
- В конце игры игрок с наибольшим количеством жетонов Судьбы получает дополнительные 20 кристаллов.
- В случае ничьей все игроки с равным количеством жетонов Судьбы получают по 10 кристаллов.

Значения кубика Судьбы



Получите 1 любой жетон энергии и 2 жетона Судьбы



Получите 1 жетон Судьбы и 2 любых жетона энергии



Увеличьте силу Призыва на 1 и получите 1 жетон Судьбы



Получите 3 кристалла и 2 жетона Судьбы



Получите 1 кристалл и 2 жетона Судьбы



Получите 3 жетона судьбы

Жетоны особых способностей



В игре «Времена года: Путь Судьбы» появляются 6 новых жетонов особых способностей. Эти жетоны дают игроку особую способность, которую он сможет в дальнейшем применить в течение своего хода.

Если у вас нет дополнения «Зачарованное Королевство», используйте эти жетоны по правилам, указанным ниже. В противном случае, играйте по правилам «Зачарованного Королевства».

- Перед началом Прелюдии каждый игрок случайным образом выбирает жетон особых способностей и кладёт его в круглый вырез личного планшета.



- Этот жетон даёт игроку особую способность, которую тот сможет применить позже в игре в течение своего хода, после выбора кубика сезона и розыгрыша указанных на нём эффектов. Способность можно применить только один раз за игру. После того как способность использована, переверните жетон. Число на обратной стороне жетона

указывает, сколько кристаллов игрок получит или потеряет в конце игры.

На заметку: вы не обязаны использовать свою способность. В таком случае жетон продолжает лежать лицевой стороной вверх, и в конце игры вы не теряете или не получаете кристаллы.

Описание жетонов особых способностей



Жетон 13: Посмотрите первую карту Мага в колоде сброса. Если вы использовали эту способность, потеряйте 5 кристаллов в конце игры.



Жетон 14: Передвиньте свой кубик Мага на одно деление назад на треке бонусов. Если вы использовали эту способность, получите 3 кристалла в конце игры.



Жетон 15: Сбросьте из резерва 5 жетонов энергии огня и возьмите карту Мага. Если вы использовали эту способность, получите 10 кристаллов в конце игры.



Жетон 16: Бросьте кубик Судьбы. Разыграйте выпавшее значение кубика Судьбы и выбранный кубик сезона. Если вы использовали эту способность, получите 5 кристаллов в конце игры.

На заметку: эта способность используется только в том случае, если в игре участвует карты чар «Божественная судьба» («Divine Destiny») и «Сила Судьбы» («Force of Destiny»).



Жетон 17: Бросьте ещё раз кубик сезона, не разыгрывая его, и разыграйте результат нового броска. Если вы использовали эту способность, получите 9 кристаллов в конце игры.



Жетон 19: Выберите карту мага, сейчас находящуюся под жетонами библиотеки (2-го или 3-го года), и возьмите её к себе в руку. Если вы использовали эту способность, получите 9 кристаллов в конце игры. Эту способность нельзя использовать в 3-м году.

Прочие компоненты

Жетон ловушки



Поместите жетон ловушки на карту «Urmian Psychic Cage» («Урмиан Ловец разума»), когда эта карта входит в игру.



Жетон мёртвой хватки



Поместите жетон мёртвой хватки на фамильяра другого игрока, когда «Argosian Tangleweed» («Аргосский клубок змей») входит в игру. Удалите жетон, если «Argosian Tangleweed» удалён из игры.



Replica Power cards (Карты-дубли)



Карты-дубли входят в игру вместе с картой «Eolis's Replicator» («Множитель Эолис»). Число карт-дублей ограничено (10 шт.)

Новые термины

- **Карта поворачивается обратно (Straightened):** позволяет применить эффект уже повернутой на 90° (уже активированной) карты мага. Повернутая обратно карта снова может быть активирована в текущем раунде.
- **Стол (Play area):** зона, в которой игроки могут разыгрывать карты мага.
- **Карта удаляется из игры (Remove from the game):** верните карту мага в коробку. Эта карта не будет участвовать на протяжении всей игры.
- **Карта убирается с игрового стола (Remove from play):** это действие относится к карте мага, которая жертвуется или возвращается в руку игрока.

На заметку

Порядок розыгрыша эффектов, действующих в конце раунда: действующие в конце раунда эффекты разыгрываются в порядке хода игроков. Каждый игрок сам определяет последовательность эффектов своих карт.

Например: Иван и Фёдор играют вдвоём. Иван – первый игрок. Он разыгрывает действующие в конце раунда эффекты в произвольном порядке. Когда он разыграл все такие эффекты, свои действующие в конце раунда эффекты разыгрывает Фёдор, также в произвольном порядке.

Выбор первого игрока: в игре «Времена года: Путь судьбы» первый игрок определяется так же, как и в базовой игре, но до начала Прелюдии.

Пояснения и уточнения к картам

Карты мага

1/20 Dragonsoul (Душа Дракона)

- «Душа Дракона» играется бесплатно.
- Чтобы активировать эту карту, вы должны потратить 1 кристалл.
- Эффект карты «Душа Дракона» не применяется к самой этой карте, к другой «Душе Дракона» или к копии этой карты.

2/20 Magma Core (Сердце Магмы)

- Стоимость «Сердца Магмы» зависит от количества игроков.
- Эффект «Сердца Магмы» не действует на карты, появляющиеся в игре в результате действия других карт (таких, как «Crystal Orb» («Хрустальный шар»), «Divine Chalice» («Священная Чаша») и др.), а не разыгрываемые игроками.

3/20 Twist of Fate (Поворот Судьбы)

- Эффект этой карты действует только в фазе Прелюдии.
- Примените эффект «Поворота Судьбы» после выбора 9 карт мага и перед тем, как положите на них жетоны библиотеки. Затем удалите Поворот Судьбы из игры (поместите карту не в сброс, а в коробку).
- Убедитесь, что в сбросе нет карт «Поворота Судьбы» (любая такая карта должна быть удалена из игры).
- Если у двух игроков есть «Поворот Судьбы», обе карты разыгрываются в порядке хода игроков.
- Все карты, которые игрок смотрит с помощью «Поворота судьбы», другим не показываются.
- В случае если игрок вскрывает или смотрит эту карту в течение фазы Поединка, он должен удалить эту карту из игры и взять следующую.

4/20 Potion of the Ancients (Зелье Древних)

- Когда вы жертвуете «Зелье Древних», вы должны выбрать 2 из 4 указанных на карте эффектов.

- Вы сами выбираете, в каком порядке разыгрывать выбранные эффекты.
- Эффект превращения «Зелья Древних» действует так же, как и «Зелье Жизни» из базовой игры.
- Если вы, используя «Зелье Древних», берёте 2 карты мага, вы должны одну из них взять в руку, а вторую сбросить.

5/20 Ethiel's Fountain (Фонтан Этиэль)

- Если у вас на момент смены сезонов нет карт в руке, получите 3 кристалла.
- При смене года разыграйте эффект «Фонтана Этиэль» перед тем, как взять карты следующего года.

6/20 Dial of Colof (Колофский циферблат)

- Свойство этой карты работает даже в том случае, если вы не являетесь игроком с наибольшим количеством выложенных карт. Эта карта приносит вам бонус, если хотя бы у одного игрока сыграно меньше карт, чем у вас.
- Если у вас в игре больше карт, чем у противника, вы можете бросить ещё раз кубик сезона, который не выбрали остальные игроки (тот, который должен подвинуть маркер сезона).
- Вы должны применить этот эффект перед тем, как двигать маркер сезона.
- Вы не можете использовать свойства переброшенного кубика. Назначение этого кубика – исключительно перемещение маркера сезона, как и в базовой игре.

7/20 Chalice of Eternity (Чаша Вечности)

- На жетоны энергии, помещённые на «Чашу Вечности», не действуют эффекты таких карт, как «Ratty Nightshade» («Крысь Ночная Тень»), «Lantern of Xidit» («Светоч Ксидита»), «Wondrous Chest» («Волшебный сундучок») или «Beggar's Horn» («Рог попрошайки»).
- Когда «Чаша Вечности» используется, чтобы ввести другую карту в игру, нужно учитывать Силу мага (количество карт, которое может перед собой выложить игрок).

- Когда «Чаша Вечности» удаляется из игры, жетоны энергии на ней (если таковые имеются) сбрасываются.

8/20 Staff of Winter (Посох зимы)

- С помощью этой карты вы можете зимой превращать любую энергию в 3 кристалла (это свойство не суммируется с обычной стоимостью жетонов энергии).

Например: у Павла есть «Посох зимы». Зимой он превращает 2 жетона воды и 1 жетон огня в 9 кристаллов.

- Также зимой любые ваши жетоны энергии могут использоваться как энергия земли и позволяют разыгрывать или активировать карты, для которых нужна земля.
- Вы можете активировать «Посох зимы», сбросить магический предмет и получить 3 жетона энергии из резерва.
- Постоянное действие этой карты работает даже тогда, когда она уже активирована.

9/20 Sepulchral Amulet (Мрачный амулет)

- Если в колоде сброса меньше 3 карт, примените те эффекты «Мрачного амулета», которые можно применить в описанном на карте порядке.

10/20 Eolis's Replicator (Множитель Эолис)

- После активации «Множителя Эолис» введите в игру карту-дубль.
- В конце игры каждая карта-дубль считается магическим предметом и приносит 7 очков Престижа.
- Сила мага должна быть достаточно высока, чтобы ввести карту-дубль в игру. Дубли занимают место на столе наравне с другими картами.
- На карты-дубли не распространяются эффекты таких карт, как «Staff of Spring» («Посох весны»), «Arcano-Leech» («Арканская пиявка»), «Yjang's Forgotten Vase» («Позабытая ваза Йанга») и т.д.
- Количество карт-дублей ограничено. Если карты-дубли закончились, «Множитель Эолис» больше нельзя активировать.
- Карты-дубли никогда не уходят в руку игроку. Вместо этого они удаляются из игры.
- Карты-дубли могут появиться в игре только с помощью «Множителя Эолис» или карты «Raven the Usurper» («Рэйвена-узурпатора»), подражающего «Множителю Эолис».

11/20 Estorian Harp (Эсторианская арфа)

- Вы можете активировать «Эсторианскую арфу», чтобы получить 3 кристалла даже тогда, когда ваша Сила мага достигла максимума (15).

12/20 Chrono-Ring (Кольцо времени)

- Стоимость разыгрывания этой карты зависит от текущего числа игроков.
- Эффект «Кольца времени» суммируется с эффектом карты «Temporal Boots» («Сапоги-сороходы»), когда сезонный кубик передвигает маркер сезона.
- Эффект «Кольца времени» срабатывает только в том случае, когда маркер сезона двигается вперёд сразу на 3 или более делений.

13/20 Arus's Mimicry (Имитатор Аруса)

Пояснения не требуются.

14/20 Carnivora Strombosea (Стромбоцея хищная)

- Снизьте свою Силу мага на 1 только в том случае, если вы берёте карту силы в руку.
- «Стромбоцея хищная» не может снизить Силу мага ниже количества разыгранных вами карт (хотя количество разыгранных карт не защищает, например, от карты «Demon of Argos» («Демон Аргоса») или «Argos Hawk» («Аргосский ястреб»), которые требуют понизить Силу мага).
- Если количество разыгранных карт равно вашей Силе мага, вы не можете взять карту в руку. После того, как вы её посмотрели, верните её наверх колоды.

15/20 Urmian Psychic Cage (Урмиан Ловец разума)

- Эффект «Урмиана Ловца разума» сказывается не только на других игроках, но и на вас.
- «Урмиан Ловец разума» действует на разыгрываемые карты так же, как карты «Chalice of Eternity» («Чаша Вечности»), «Potion of Dreams» («Зелье мечты»), «Eolis's Replicator» («Множитель Эолис»), «Crystal Orb» («Хрустальный шар») и др.

- Если владелец «Урмиана Ловца разума» хочет сбросить карту, которую на данный момент разыгрывает другой игрок, тот обязан заплатить стоимость карты, не используя её эффектов.
- Вместо того чтобы сбросить разыгрываемую карту, игрок может сбросить другую, уже разыгранную им карту.
- Если у игрока нет разыгранных ранее карт, он обязан сбросить разыгрываемую сейчас карту.
- «Урмиан» может сбросить сам себя из игры.
- Если «Урмиан Ловец разума» (с жетоном ловушки на нём или без него) возвращается в руку игрока и разыгрывается снова, на нём снова появляется жетон ловушки.

16/20 Servant of Ragfield (Служитель Регфилда)

- На игрока, у которого меньше 10 кристаллов, эффект этой карты не распространяется.
- Карты тянутся всеми игроками по очереди, начиная с того, кто разыграл «Служителя Регфилда».

17/20 Argosian Tangleweed (Аргосский клубок змей)

- Положите жетон мёртвой хватки на фамильяра другого игрока, когда «Аргосский клубок змей» входит в игру. Жетон мёртвой хватки отменяет все (постоянные и активируемые) эффекты фамильяра.
- Уберите жетон мёртвой хватки с фамильяра, если Аргосский клубок змей убирается со стола.
- Вы можете разыграть эту карту, даже если у ваших противников нет выложенных фамильяров, но особой пользы она тогда не принесёт.

18/20 Io's Minion (Любимец Айо)

- Игрок, который разыгрывает или вводит в игру при помощи другой карты «Любимца Айо», получает бонус, который даёт эта карта, появляясь в игре.
- Вы не можете получать кристаллы никакими способами, пока у вас есть «Любимец Айо».
- «Любимец Айо» не отменяет действий таких карт, как «Arcano-Leech» («Арканская пиявка»), «Figrim the Avaricious» («Алчный Фигрим») или «Thieving Fairies» («Феи-воровки»): другие игроки продолжают терять кристаллы, но владелец этой карты их не получает.

- Вы можете превращать энергию, будучи владельцем «Любимца Айо», но получать кристаллы не можете.
- Владелец «Любимца Айо» может терять кристаллы, как и прочие игроки.

19/20 Otus the Oracle (Отус Прорицатель)

- Возьмите карты по числу игроков и положите их в центр стола.
- Каждый игрок может разыграть только одну из этих карт в свой ход. Но если не все эти карты были сыграны в течение одного хода, игроки могут разыграть оставшиеся карты в следующем ходу.
- Эти карты считаются разыгранными и испытывают на себе эффекты таких карт, как «Staff of Spring» («Посох весны»), «Arcano-Leech» («Арканская пиявка»), «Yjang's Forgotten Vase» («Позабытая ваза Йанга»), «Hand of Fortune» («Рука Судьбы») и проч., если они тоже разыграны.
- В конце игры сбросьте все неразыгранные карты, находящиеся в центре стола.
- Если карта «Отус Прорицатель» сбрасывается из игры, карты из центра стола также сбрасываются.

20/20 Malicious Nightshade (Малициус Ночная Тень)

- Вы должны отдать одну из своих карт другому игроку с наименьшим количеством разыгранных карт, даже если у вас разыграно ещё меньше карт, чем у него.
- Карта, которую вы отдаёте противнику, не обязательно должна быть одной из тех двух, что вы получили благодаря карте «Малициус».
- Если у ваших противников одинаковое количество разыгранных карт, вы сами выбираете, кому отдать карту.

21/20 Igramul the Banisher (Играмул Изгоняющий), Автор – Федерико Латини

- Вы получаете энергию, только если названная карта сброшена.
- Вы не получаете энергию, если карта оплачивалась только кристаллами.
- Если открыты обе копии названной карты, они обе сбрасываются.
- Если открыты обе копии названной карты, вы можете получить их стоимость в энергии только один раз.

Карты чар

1. Divine Destiny (Божественная Судьба)

- В игре появляется кубик Судьбы (см. «Карты чар и кубик Судьбы»).

2. Arus's Cunning Schemes (Коварные планы Аруса)

- При смене года каждый игрок должен передать одну карту из руки игроку слева от себя.
- Карты передаются одновременно.
- Даже если у игрока на руке одна карта, он обязан передать её соседу слева.
- Если у игрока нет карт на руке, он не передаёт ничего налево, но получает карту справа.
- Правило смены годов относится и к концу игры.

3. Io's Mastery (Мастерство Айо)

- Когда игрок за одно превращение энергии в кристаллы получает 15 или больше кристаллов, он может посмотреть верхнюю карту в колоде и либо взять её в свою руку, либо сбросить.

4. Seasons' Turn (Смена сезонов)

- Если в конце раунда у игрока есть все 4 вида энергии (вода, земля, огонь и воздух), он передвигает свой маркер на треке кристаллов на 4 деления вперёд.
- Правила очередности эффектов конца раунда продолжают действовать.

5. Into the Void (В пустоте)

- При смене года каждый игрок должен сбросить любую свою карту, лежащую на столе.
- Когда первый год сменяется вторым, этот эффект не распространяется на тех, у кого есть хотя бы 15 кристаллов.
- Когда второй год сменяется третьим, этот эффект не распространяется на тех, у кого есть хотя бы 30 кристаллов.
- Когда год меняется последний раз, этот эффект не распространяется на тех, у кого есть 50 и более кристаллов.

6. Force of Destiny (Сила Судьбы)

- Помимо эффекта, полностью совпадающего с картой « Divine Destiny» («Божественная судьба»), эта карта имеет ещё один: если игрок решает сбросить кубик Судьбы, он автоматически получает 3 кристалла.
- Игрок совершает действия, указанные на кубике Судьбы.

7. Fertile Grave (Плодородие могилы)

- Раз за игру каждый игрок может посмотреть колоду сброса, выбрать оттуда одну карту и разыграть её. Эта карта разыгрывается и оплачивается так же, как карты из руки.
- Поскольку карта из сброса разыгрывается игроком по обычным правилам, она активирует эффекты таких карт, как «Staff of Spring» («Посох весны»), «Arcano-Leech» («Арканская пиявка»), «Yjang's Forgotten Vase» («Позабытая ваза Йанга») и др.

8. Tailwind (Попутный ветер)

- В конце раунда каждый игрок может сбросить один жетон воздуха и подвинуть свой маркер на 4 деления вперёд по треку кристаллов.
- Правила эффектов конца раунда продолжают действовать (см. стр.8)

9. Natural balance (Естественное равновесие)

- Каждый из типов энергии при превращении теперь приносит 2 кристалла в любое время года. Значения, указанные на колесе сезонов, не учитываются.

Например: зимой Павел превращает 1 энергию огня и 1 энергию воды. Если срабатывает эффект карты «Естественное равновесие», то он получает 4 кристалла.

- Карта «Io's Purse» («Кошель Айо») и другие бонусы к превращению продолжают действовать и могут суммироваться.
- Карты «Balance of Ishtar» («Равновесие Иштар»), «Potion of Life» («Зелье жизни») и «Potion of the Ancients» («Зелье древних») действуют как обычно.

10. Crossed Paths (Перекрёсток)

- Эта карта действует в фазу Прелюдии.
- В фазе Прелюдии все игроки получают по 9 карт мага, выбирают одну из них и передают её соседу слева. Эта полученная от другого игрока карта станет первой в вашей руке. Остальная часть Прелюдии (распределение карт по годам) происходит по правилам базовой игры.
- Фаза поединка проходит по правилам базовой игры.