

ПРОБУЖДЕНИЕ ТЕИ



Создатели игры

Руководитель проекта и арт-директор: Андреа Коллетти
Разработчики: Марко Монтанаро, Диего Фонсека, Леонардо Романо, Микеле Морозини
Графический директор: Паоло Шиппо
Графические дизайнеры: Диана Маранцано, Элиза Фьоре
Концепт-художники: Джованни Пирротта, Анджелика Донарини
Художник по окружению: Кристиан Казадо Отацу, Паоло Шиппо
Ведущий скульптор: Фернандо Арментано

Скульптор: Томмазо Инчекки
Тестирование: Альберто Грилло, Альберто Сандрон, Алессандро Броджи, Кьяра Спагнолетто, Даниэле Самеле, Даниэле Вендиттоцци, Федерико Морара, Флавио Гальмачи, Франческо Пика, Франческо Red Raven, Франческо Xunil83, Франческо Ротоло, FrankZappa, Габриэле Маккиоро, Джованни Пунцо, Джованни Милани, Лоренцо Меуччи, Лука Бенедетти, Лука Франческанджели, Лука Перра, Марко Дж. defiar, Маурицио Сальви, Паоло guerrieronuvola, Паоло Бянки, Паскуале Каротенуто

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Юлия Колесникова
Переводчик и корректор: Мария Шульгина
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Лицензионный менеджер: Александр Ильин
Редакция благодарит Сергея Ярушка за помощь в подготовке игры к изданию. 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.



Играть интересно

© 2023 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru



LUDUS MAGNUS
STUDIO

© 2022 Ludus Magnus Studio
All rights reserved
www.ludusmagnusstudio.com

Содержание

Состав игры	4
Фигурки	5
Компоненты аватара.....	6
Компоненты легендарного сценария	7
Аватар	8
Особые правила аватара: Гея.....	9
Жетоны корней 	9
Древо жизни	9
Навыки Геи	10
Прислужник: Потомок	11
Особые правила	11
Тропы	12
Как использовать тропы	13
Получение карты тропы	14
Достижение переходной точки 	14
Достижение конечной точки 	14
Конец игры: дополнительные 	15
Легендарный сценарий:	
«Остановить угрозу»	18
Дополнительная подготовка	18
Правила сценария	19
Особая честь.....	19
Варианты построения ложи.....	20

Состав игры



1 КАРТА МАГА

Талию можно выбрать в качестве мага на шаге 8 подготовки, описанной в буклете правил базовой игры.



1 ПАМЯТКА ШКОЛЫ

На шаге 9 подготовки вы можете заменить одну из школ магии базовой игры школой геомантии.



3 КАРТЫ ЛИЧНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ



36 КАРТ ЗАКЛИНАНИЙ ГЕОМАНТИИ



1 КАРТА ЗАБЫТОГО ЗАКЛИНАНИЯ

Добавьте её в колоду забытых заклинаний базовой игры.



1 КАРТА ЗАБЫТОГО ВОПЛОЩЕНИЯ

Добавьте её в колоду воплощений базовой игры.

Фигурки



ГЕЯ



ПАЛИЯ

Компоненты аватара



1 КАРТА АВАТАРА



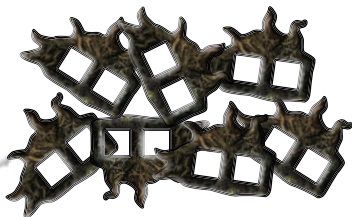
1 КАРТА ВОПЛОЩЕНИЯ
«ПОТОМОК»



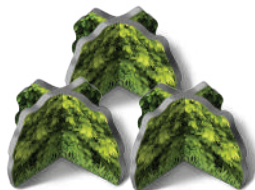
30 КАРТ ПРИКАЗОВ



1 ЖЕТОН
ПОТОМКА



12 ЖЕТОНОВ
КОРНЕЙ (⚙️)



3 ЖЕТОНА ДРЕВА
ЖИЗНИ

Компоненты легендарного сценария



6 КАРТ НАЧАЛА
ПУТИ



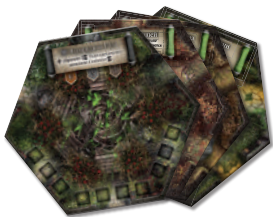
24 КАРТЫ ТРОПЫ



3 КАРТЫ ЛЕГЕНДАРНОГО
СЦЕНАРИЯ



4 ЖЕТОНА АКТИВАЦИИ



4 КОМНАТЫ



Аватар

Гея — могущественное первобытное создание, почитаемое фавнами как божество.

Любой, кто ступит на земли её лесного царства, посягнёт на их святость и навлечёт на себя её гнев.

Самых везучих из нарушителей выследят, схватят и казнят её прислужники-фавны.

Те же, кому повезло меньше, испустят последний вздох, задыхаясь в корнях самой Геи.

СТРУКТУРА КАРТЫ АВАТАРА



А **Способность аватара:** эффект на карте аватара, отмеченный символом ⚙, должен применяться каждый раз, когда в тексте эффекта на карте приказа встречается символ ⚙.

Б **Инструмент аватара** ⚙: символ ⚙ в тексте эффектов указывает, что аватар использует инструмент. Инструмент Геи — это жетон корней.

В **Навыки аватара:** подробное описание навыков аватара можно найти на странице 10.

ПОДГОТОВКА ГЕИ

На **шаге 3** подготовки аватара выполните указанные ниже дополнительные шаги.

- Поместите фигурку **Геи** в зал *Чёрной Розы*.
- Поместите жетон **Потомка** в *Тронный зал*.
- Поместите карту **Потомка** в ячейку ♠ на планшете аватара.
- Поместите жетон корней ⚙ в каждую 🌳.
- Уберите из колоды забытых заклинаний карту «Гнев природы».









Особые правила аватара: Гея

ЖЕТОНЫ КОРНЕЙ

Некоторые эффекты, связанные с Геей, помещают в комнату **жетон корней**.

В каждой комнате может находиться только один жетон корней. Если эффект указывает поместить жетон корней в комнату, но в ней уже есть такой жетон либо в запасе не осталось таких жетонов, не помещайте его.

Жетоны корней подчиняются следующим правилам.

- **Размещение:** жетон корней помещается в комнату слева от ячеек нестабильности , добавляя этой комнате 2 ячейки нестабильности. Жетон корней можно поместить даже в восстановленную комнату.
- **Нестабильность:** когда в комнату с жетоном корней помещается , она сперва помещается в ячейки на жетоне корней (если возможно). Считается, что  на жетоне корней помещается в комнату с этим жетоном. Если жетон корней находится в восстановленной комнате, помещать на него  может только Чёрная Роза.
- **Разрушение:** жетон корней считается фигуркой . Его можно выбрать целью, как и обычную фигурку, и к нему применяются эффекты, выбирающие целью комнату с ним . Жетон корней полностью игнорирует эффект, если только эффект не нанесит ему хотя бы 2  — в этом случае жетон корней убирается из ложи и все  с него возвращаются в запасы их владельцев.

- **Восстановление:** когда комната с жетоном корней восстанавливается, этот жетон убирается.

ДРЕВО ЖИЗНИ

Жетоны древа жизни  обозначают влияние Геи на ложу и учитываются во время применения эффектов, связанных с Геей.



Навыки Геи

Цветущий взрыв

В начале этапа очистки (перед розыгрышем шага 1 этого этапа) 🌸 получает 1 🍀 за каждый находящийся в ложе жетон древа жизни и жетон корней с двумя занятыми ячейками. Затем, если в ложе находится хотя бы 3 жетона древа жизни, 🌸 немедленно побеждает в игре.

Владычество

Если Гея должна активироваться, когда находится в келье, она не активируется и помещается в зал Чёрной Розы.



ПРИОРИТЕТ ГЕИ

1 🍀: - 🌸 > + 🍀 > + 🍀

Гея выбирает цель в следующем порядке:

- 🌸: комната, где нет 🌸. Если таких несколько, то среди них:
- + 🍀: комната, где больше всего 🍀. Если таких несколько, то среди них:
- + 🍀: комната, где больше всего 🍀. Если таких несколько, решает корона.

2 🍀: - 🌸 > + 🍀 > - 🍀

Гея выбирает цель в следующем порядке:

- 🌸: комната, где нет 🌸. Если таких несколько, то среди них:
- + 🍀: комната, где больше всего 🍀. Если таких несколько, то среди них:
- 🍀: комната, где меньше всего 🍀. Если таких несколько, решает корона.

Прислужник: Потомок

Прислужник — это воплощение, у которого есть особая связь с аватаром.

Потомок — это прислужник Геи, представленный в ложе соответствующим жетоном (считающимся обычной фигуркой воплощения) и собственной картой воплощения-прислужника. Карта воплощения-прислужника никогда не сбрасывается из ячейки ♠ на планшете аватара, даже если Потомок побеждён или убран.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Приоритет

При выборе цели Потомок следует приоритету на своей карте воплощения-прислужника (см. справа), передвигается в сторону цели и атакует её.

Укоренение

Когда Потомок побеждён, он помещается 1 ⚙ в ⓪ от комнаты, в которой он был побеждён.

Возращение

Если Потомок должен активироваться, но его фигурки нет в ложе (он был побеждён или убран ранее), Потомок не активируется, а ♠ помещает его фигурку в зал Чёрной Розы.

ФИГУРКА ПОТОМКА

Прислужник Геи Потомок принадлежит к народу фавнов примаэви из игры Nova Aetas Renaissance. Если у вас есть эта игра, вы можете заменить жетон Потомка фигуркой любого фавна.



ПРИОРИТЕТ ПОТОМКА

♠: + Ⓜ > + ♡ > - Ⓝ > + ♣

Потомок выбирает цель в следующем порядке:

+ Ⓜ: маг, у которого больше всего Ⓜ. Если таких несколько, то среди них:

+ ♡: маг, у которого больше всего ♡. Если таких несколько, то среди них:


- Ⓝ: ближайший маг. Если таких несколько, то среди них:

+ ♣: маг, у которого больше всего ♣. Если таких несколько, решает корона.





Если Потомок не может достичь цели, он передвигается как можно ближе к ней.

Если в момент активации Потомка в ложе нет магов, он не передвигается и заканчивает свою активацию.

Тропы





Правила этого раздела позволят игрокам использовать тропы, при помощи которых маги могут получить дополнительные .

Вы можете добавить тропы в любую партию игры «Войны Чёрной Розы: Возрождение». Для этого завершите обычную подготовку к игре, а затем выполните следующие шаги.













- Сформируйте колоду тропы из доступных карт троп, не включая в неё карты начала пути.
- Поместите колоду тропы рядом с колодой заданий.
- Назначьте каждому магу карту начала пути. Этот маг кладёт её перед собой и помещает на символ  свою .
- Начиная с обладателя  и далее по часовой стрелке, каждый маг берёт три карты из колоды тропы, выбирает одну из них и помещает её справа от своей карты начала пути так, чтобы **пути**  на обеих картах совмещались. Затем он перемешивает две оставшиеся карты и кладёт их под низ колоды тропы.



СТРУКТУРА КАРТЫ НАЧАЛА ПУТИ

-  Начало пути 
-  Путь
-  Условие продвижения

СТРУКТУРА КАРТЫ ТРОПЫ

-  Путь
-  Условие продвижения
-  Конечная точка 
-  Эффект
-  Пустая точка
-  Переходная точка 
-   Поле штрафных очков
-   Поле бонусных очков

Как использовать тропы

В ходе игры маг должен попытаться выполнить **условие продвижения В** той карты тропы или начала пути, на которой находится его **Б**. Выполнив его, маг может передвинуть свою **Б** по указанному **пути Б** от текущей **точки** к следующей.

Цель мага — продвинуть свою **Б** как можно дальше, передвигаясь по картам тропы, и в итоге достигнуть **конечной точки** **Г** (см. на следующей странице).



ПОЛУЧЕНИЕ КАРТЫ ТРОПЫ

Маг может получить карту тропы двумя способами.

Продвижение: каждый раз, когда маг передвигает свою **♣** в точку на новой карте (кроме **конечной точки** **♣** **Г**), он берёт три карты из колоды тропы, выбирает одну из них и кладёт её справа от своей последней карты тропы так, чтобы **пути** **Б** на обоих картах совмещались. Затем он перемешивает две оставшиеся карты и кладёт их под низ колоды тропы.

Задания: каждый раз, когда маг должен взять карту задания, вместо этого он может взять три карты из колоды тропы, выбрать одну и положить её справа от своей последней карты тропы так, чтобы **пути** **Б** на обоих картах совмещались. Затем он перемешивает две оставшиеся карты и кладёт их под низ колоды тропы.



ДОСТИЖЕНИЕ ПЕРЕХОДНОЙ ТОЧКИ **♣**


Когда маг передвигает свою **♣** в **переходную точку** **♣** **Ж**, он может применить эффект **А** карты тропы, на которой находится его **♣**. Эти эффекты считаются эффектами сработавшего заклинания **ловушки** (**♣**) и подчиняются правилам, описанным на с. 18 буклета правил базовой игры.






ДОСТИЖЕНИЕ КОНЕЧНОЙ ТОЧКИ **♣**

Когда маг передвигает свою **♣** мага в **конечную точку** **♣** **Г**, он завершает свою тропу, и **♣** получает **♣**, указанные в тексте эффекта рядом с **конечной точкой** **♣**.



До конца партии этот маг больше не может выполнять **условие продвижения** **В** карты тропы, на которой находится его **♣**, и не может получать новые карты тропы. Он должен дождаться завершения игры и затем подсчитать **♣** за свои карты тропы.

Конец игры: дополнительные



При подсчёте очков в конце игры маги получают дополнительные  за свои карты тропы, как указано ниже.

- Маг с завершённой тропой получает сумму , указанную в  поле бонусных очков **И** на карте с его  и на всех картах тропы слева от неё.
- Маг без завершённой тропы теряет сумму , указанную в  поле штрафных очков **З** на всех своих картах тропы.



Завершённая тропа: : +2



Незавершённая тропа: : -6





Легендарный сценарий: Остановить угрозу

Легендарный сценарий — это особая партия, в которой вы разыгрываете событие из мира игры «Войны Чёрной Розы: Возрождение» при помощи особых правил и специальных карт легендарного сценария.

В сценарии «Остановить угрозу» маги должны будут остановить пробуждение прародительницы титанов Геи, которая стремится подчинить себе силу Чёрной Розы.

Дополнительная подготовка

При стандартной подготовке к игре примените следующие указания.

- **Шаги 1, 2 и 3:** вместо этих шагов выложите комнаты и кельи в зависимости от числа игроков так, как указано на с. 20.
- **Перед шагом 4:** замените зал Чёрной Розы на зал Изумрудной Розы. Замените Кузницу, Сад и Сокровищницу на Шпастую поляну, Фонтан жизни и Лес под крышей.





Когда подготовка завершена:

1. Поместите фишку второй фазы луны в ячейку «5», фишку третьей фазы луны в ячейку «21», а фишку Чёрной Розы в ячейку «28» на планшете силы.
2. Выполните подготовку аватара Геи.
3. Выполните дополнительные шаги подготовки для включения в партию колоды тропы.
4. Поместите карты легендарного сценария «Остановить угрозу» на верх каждой из трёх колод событий соответствующих фаз луны. В начале каждой фазы луны эти карты событий будут разыгрываться первыми.







Правила сценария

При игре с этим легендарным сценарием используйте следующие правила.

- **Ложные идолы:** когда маг побеждает Гею, он не присваивает  от .
- **Дань:** когда маг убирает жетон корней, он присваивает 1  от .

Особая честь

В конце игры маг, у которого больше всего  от , получает 3 , если таких магов несколько, эти  не получает никто.



Варианты построения ложи

ОДИН ИГРОК



ЧЕТЫРЕ ИГРОКА



ДВА ИГРОКА



ПЯТЬ ИГРОКОВ



ТРИ ИГРОКА

