



... ПРАВИЛА ИГРЫ ...

За окном тёплая летняя ночь. В тёмном лесу, среди изумрудной листвы скрывается маленькая таверна. Сегодня она заполнена различными посетителями, среди которых по случайности оказываетесь и вы. Внезапно громкий голос бармена выуживает вас из толпы. Тот улыбается, словно вы какая-то золотая рыбка.

– Ты! Да, ты. Поди сюда – смотри, это твой шанс стать прославленным менестрелем! Победи других случ... знаменитых музыкантов королевства! Сложи песни о бывалых и небывалых подвигах героев Южных королевств! Каждая песня – это увлекательная головоломка: наполни её (с умом!) благородными разбойниками, несметными сокровищами, жадными драконами, доблестными рыцарями, мудрыми волшебниками и прекрасными принцессами – и публика будет у твоих ног.

Тот, кто сегодня сложит самую восхитительную песню, заслужит признание народа и звание величайшего менестреля Южных королевств! ...Ну, или лучшего в таверне.

СОСТАВ ИГРЫ



Поле с запасом
и счётчиком ★
(победных очков)

Карточки
сложных
заданий
12 шт.



Карточки
героев
9 шт.



Карточки
квестов
9 шт.



Жетон
первого
игрока

Жетоны
менестрелей
8 шт.

Карточки
простых
заданий
6 шт.

Кубики
2 шт.

Жетоны
монет
32 шт.



Деревянные
фишки персонажей
60 шт.

Памятки
4 шт.



Планшеты
4 шт.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Стать лучшим певцом в таверне и заслужить больше всего симпатий публики. Другими словами – заработать больше победных очков (★), чем другие игроки.

Как это сделать: размещайте деревянные фишки персонажей на вашем планшете так, чтобы собрать самые выгодные комбинации и заработать как можно больше ★.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок берет компоненты выбранного им цвета – планшет игрока и 2 жетона менестреля. Лишние жетоны уберите обратно в коробку.
2. Положите поле с **запасом** и счётчиком победных очков (далее **счётчик** ★) в центр стола.
3. Каждый игрок кладёт на клетку «0/50» счётчика ★ свой жетон менестреля лютней вверх.
4. Отсортируйте фишки персонажей по цвету и количеству в зависимости от числа игроков:
2 игрока: 4 Дракона, 4 Принцессы, 6 Волшебников, 6 Рыцарей, 8 Разбойников, 8 Сокровищ.
3 игрока: 6 Драконов, 6 Принцесс, 8 Волшебников, 8 Рыцарей, 10 Разбойников, 10 Сокровищ.
4 игрока: 8 Драконов, 8 Принцесс, 10 Волшебников, 10 Рыцарей, 12 Разбойников, 12 Сокровищ.

Верните оставшиеся фишки персонажей в коробку.

Затем положите отсортированных персонажей в запас на соответствующие места:



5. Перемешайте отдельно карточки **простых заданий** и **сложных заданий**. Положите их лицом вниз: сначала сложные, а на них – простые. Это **колода заданий**. Разместите колоду под полем, оставив немного места слева от неё. Возьмите сверху колоды 3 карточки заданий и положите их в ряд лицом вверх в подготовленное для них место. Это **рынок**.
6. Положите жетоны монет (①) рядом с полем. Это **банк**.
7. Каждый игрок берёт из банка по 7① и размещает 5 из них на своём планшете: 2① на любой клетке крайнего левого столбца, и по 1① на любой клетке каждого оставшегося столбца. Оставшиеся 2① положите рядом со своим планшетом – это ваш **личный запас**. Вы можете использовать их в ходе игры, начиная с первого раунда.
8. Каждый игрок получает памятку и размещает рядом со своим планшетом.
9. Первым игроком становится тот, кто последним пел. Он кладёт перед собой оба кубика и жетон первого игрока. При игре вдвоём второй игрок получает ещё 1 дополнительную ①. Вы готовы к игре!

ХОД ИГРЫ

Игра делится на несколько раундов. Раунд состоит из двух фаз: **общий ход** и **ход игрока**.

ОБЩИЙ ХОД

Первый игрок бросает 2 кубика. Остальные смотрят что выпало и планируют свои действия: выпавшие результаты применяются для всех игроков.

На каждой грани кубика есть цифра и символ персонажа. Каждому игроку нужно выбрать, какой кубик укажет **персонажа**, а какой – номер клетки, – на которую его разместить.

Важно: в начале игры вы можете выбрать клетки только в первом столбце. В следующем раунде – уже в первом и втором столбцах и т.д. См. на стр. 12.

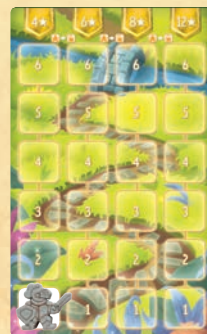
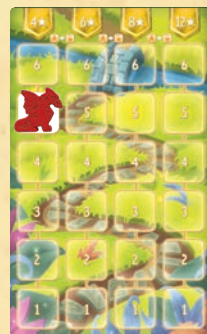
Совет: персонажей надо размещать так, чтобы они принесли много ★. См. стр. 7 и памятку.



1 – персонаж
5 – номер клетки



5 – персонаж
1 – номер клетки



ХОД ИГРОКА

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход игрок последовательно выполняет этапы хода, затем передаёт ход игроку слева.

1. Изменение значений кубиков

Вы можете **для себя** изменить выпавший результат на каждом из кубиков за 1. За каждую сброшенную в банк 1 **мысленно** измените значение на одном кубике в большую или меньшую сторону (можете это делать пока у вас хватает 1).

Изменение проводится последовательно, **например**: если на кубике выпало 2, вы можете заплатить 1 и изменить выпавшее значение на 1 или 3. Если вы сбросите 2, то значение можно изменить на 1 (т. к. ниже этого нельзя) или 4.

Важно: вы не можете изменить значение кубика с 1 на 6 или с 6 на 1 за 1.

2. Размещение фишки персонажа

Возьмите из запаса фишку выбранного персонажа и разместите её на выбранной ранее клетке. Клетка должна быть пустой (т.е. без фишек персонажей, при этом там может лежать 1) и в доступном вам столбце.

Вы не можете выбрать персонажа, если его не осталось в запасе.

Если на клетке, на которой вы разместили персонажа, была 1 – возьмите её и положите в личный запас.

На кубике выпал Дракон. Евгению нужна грань с Разбойником. За 1 он мысленно меняет его на грань с Волшебником, затем за ещё за 1 на желаемую грань с Разбойником.



Если у вас на планшете нет подходящих пустых клеток и вы не можете потратить 1, чтобы изменить значение кубика, вы должны **спасовать**. За это получите 1 из банка. Вы всегда можете спасовать вместо своего хода.

Далее **немедленно** получите ★ в соответствии с эффектами размещённого вами персонажа. Всякий раз, получая ★, передвиньте ваш жетон менестреля на счётчике ★ на количество клеток, равное полученным ★. Затем проверьте – заполнен ли столбец на вашей планшете – если да, то получите указанное над столбцом количество ★. Подробнее см. на стр. 12.

Если жетон менестреля, лежащий лютней вверх, прошёл круг и достиг клетки «0/50» (или прошёл дальше неё) – переверните его на сторону 50. Если жетон со стороной 50 вновь прошёл круг – замените его на новый, со стороной 100 и т.д.

3. Выполнение задания



← простые

→ сложные



Задания бывают простые и сложные. Простые требуют выполнить 1 из предложенных условий, а сложные – оба.

Проверьте, есть ли на рынке заданий карточка, условия которой вы выполнили.

Для этого прочитайте условия и сверьте их с положением персонажей на планшете.

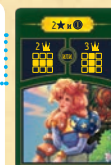
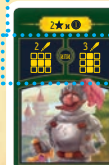
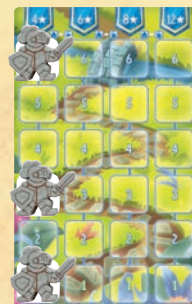
Если подходящих несколько – выберите одну из них и получите указанное количество ★ и ①.

Сбросьте эту карточку и на её место положите новую, взятую сверху колоды заданий.

В задании с Рыцарем требуется иметь на планшете 2 Рыцаря в ряду или 3 Рыцаря в столбце.

На планшете у Екатерины есть 3 Рыцаря в столбце.

Она выполняет это задание. Получает награду в 2 ★ и ① и сбрасывает карточку, заменяя её новой.



4. Выполнение квеста (только режим игры «Квесты»)

Проверьте, выполнили ли вы условия своего квеста. Квест можно выполнить частично или полностью. Слева на карточке указана награда за частичное выполнение, справа – за полное. **Квест частично выполнен**, если на указанных клетках вашего планшета находятся ЛЮБЫЕ персонажи. **Квест полностью выполнен**, если на отмеченных клетках находятся указанные персонажи. После выполнения квеста игрок тут же получает за него награду.

5. Проверка окончания игры

В конце своего хода игрок проверяет условие окончания игры:

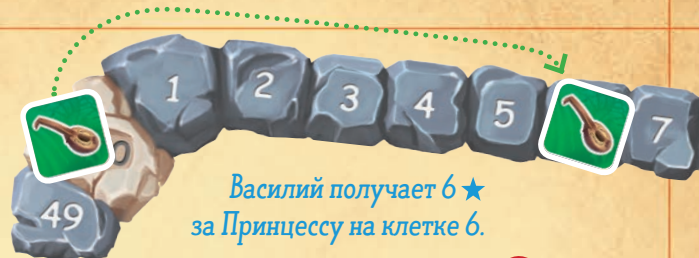
Если в запасе осталось 2 или менее типов персонажей, то игра продолжается до конца раунда (пока не походят все игроки, по кругу, до первого игрока), затем заканчивается.

6. Конец хода игрока

Ваш ход завершается. Игрок слева от вас начинает свой ход.

После того, как каждый игрок завершит свой ход (слева от закончившего ход игрока окажется первый игрок), раунд закончится. Затем первый игрок передаёт жетон первого игрока игроку слева (при игре вдвоём **не передаётся**).

Тот начинает новый раунд, становясь новым первым игроком. Предыдущий первый игрок становится замыкающим.



Василий получает 6 ★ за Принцессу на клетке 6.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

После того, как было выполнено условие окончания игры в конце этого раунда, игроки проводят подсчёт очков за оставшихся персонажей:

Возьмите из запаса по одной фишке оставшихся персонажей разных типов. Фишку типа, которого в запасе меньше, положите в центре поля под дорожный знак 5★, а фишку типа, которого больше, – под знак 3★.

Если в запасе был 1 тип – положите фишку под дорожный знак 5★.

Подсчитайте количество фишек этих персонажей на вашем планшете (каждый тип фишки отдельно) – тот, у кого больше всего фишек первого типа получает 5★. Тот, у кого больше всего фишек второго – 3★.



В случае спорной ситуации положите обе фишки под дорожный знак 3★.

Если у игроков число фишек на планшетах совпало – каждый претендент получает ★.

Далее каждый игрок получает ★ за ① в личном запасе. 1① = 1★.

Не возвращайте их в банк!

Теперь посмотрите на значения на шкале подсчёта ★. Игрок, набравший больше всех ★, становится победителем!

При определении победителя в случае **ничьей**, победителем становится игрок, у которого больше всего ① в личном запасе. Если и в этом случае ничья, победителем становится игрок, полностью заполнивший у себя на планшете больше всего столбцов. Если ничья сохраняется – игроки делят победу.



ЭФФЕКТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

При размещении фишки персонажа на планшет игрока срабатывают различные эффекты, которые могут принести вам ★.



Дракон

Получите по 3★ за каждую Принцессу в столбце **И** ряду с только что размещённым Драконом. Затем получите по 3★ за каждое Сокровище в столбце **И** ряду с только что размещённым Драконом.



Волшебник

Получите количество ★, равное количеству ❶ в вашем личном запасе. Вы получаете 1★ за 1❶, которую вы получили в этом ходу с планшета, размещая фишку Волшебника.



Разбойник

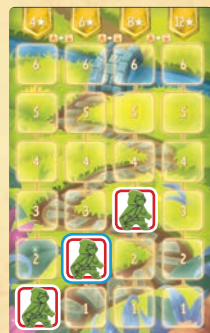
Получите ★ за цепочку других связанных с ним ортогонально расположенных Разбойников. Если рядом **нет** ортогонально расположенных Разбойников – вы получаете 1★, как указано в таблице.

	0	1	2	3	4+
★	1	3	6	10	15



Евгений размещает Разбойника и получает 10★ за цепочку из трёх Разбойников, связанных с размещённой фишкой.

Евгений получает лишь 1★, т.к. разбойники не связаны цепочкой с его размещённой фишкой Разбойника.



Сокровище

Получите по 2★ за каждое Сокровище на вашем планшете и еще по 1★ за каждого оппонента, у которого в данный момент меньше Сокровищ, чем у вас.



Рыцарь

Получите по 2★ за каждую уникальную фишку персонажа (не повторяющуюся; это может быть 1 другой Рыцарь) на соседних клетках с только что размещённым на планшете Рыцарем, включая ортогональные и диагональные клетки. Соседними клетками являются 8 клеток, окружающих фишку размещённого Рыцаря.

Василий получает 8★. Повторное Сокровище не приносит ему ★.



Принцесса

Получите количество ★, равное числу на занимаемой клетке. Чем выше клетка – тем больше ★ вы получите.

РЕЖИМ ИГРЫ «КВЕСТЫ»

– Здорово не только сочинить новую песню, но и вплести в неё старые добрые мотивы, любимые всеми.
Помнишь какие? Отлично. Укрась выступление знакомыми историями.

«Квесты» – это новый способ заработать ★.

Попробуйте этот режим после нескольких партий по базовым правилам.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка совпадает с базовыми правилами, за несколькими исключениями. В начале шага 7 подготовки к игре перемешайте колоду квестов и случайно раздайте каждому игроку по 1 карточке. Затем, вместо раскладывания 5① на случайные клетки, игроки раскладывают их так, как указано на карточке квеста. После чего игроки кладут карточки лицом вниз рядом со своим планшетом. Верните колоду квестов в коробку.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Во время игры у игроков дополнительная цель: карточка квеста указывает на определённые клетки планшета, на которые в ходе игры нужно разместить персонажей. За размещение каких-либо персонажей на всех отмеченных клетках вы тут же получите 4★.

Если же вы разместите на клетках всех указанных в карточке квеста персонажей – вы тут же получите 8★.

Если же часть указанных клеток в конце игры всё ещё пустые – вы не получаете ★, т.к. квест не выполнен.



РЕЖИМ ИГРЫ «ГЕРОИ»

– Ты хочешь спеть и о своих свершениях? Ну, что ж, попробуй ...погоди, а ты вообще человек?

Попробуйте этот режим после нескольких партий по базовым правилам, когда вы освоили эффекты различных персонажей. В этом режиме в игре появляется ассиметричный игровой процесс – каждый игрок представляет героя с уникальным эффектом, который может быть как привязан, так и не привязан к конкретному персонажу. Попробуйте новые неожиданные стратегии!

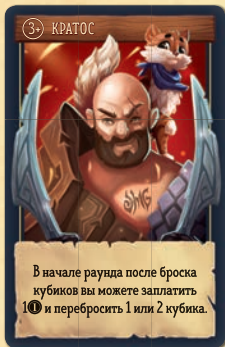
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка та же, что и в базовых правилах, за одним исключением. В конце подготовки перемешайте колоду карточек героев и раздайте каждому игроку по 2 карточки. Игрок выбирает одну и кладёт её рядом со своим планшетом. Остальные карточки возвращаются в коробку. При игре вдвоём уберите из игры карточку с пометкой «3+». При соло-игре уберите также карточку с пометкой «2+».

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Во время игры вы представляете героя, который либо заменяет эффект определённого персонажа на новый, либо вводит новый набор правил. Новый эффект персонажа или новые правила действуют всю игру и исключительно на обладателя карточки героя.

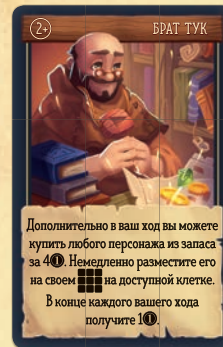
НОВЫЕ ЭФФЕКТЫ И ПРАВИЛА



Кратос: в начале раунда после броска кубиков вы можете заплатить 1 и перебросить 1 или 2 кубика. Результаты переброшенных кубиков распространяются не только на вас, но и на остальных игроков. Вы можете продолжить перебрасывать кубики, пока вы способны заплатить по 1 за каждый переброс (1 или 2 кубиков).



Дон Кихот: размещая Рыцаря, получите по 5★ за каждую комбинацию фишек на вашем планшете, состоящую из 1 Сокровища, 1 Разбойника, 1 Волшебника и 1 Рыцаря. Эти фишки могут присутствовать где угодно на вашем планшете, но каждая подсчитывается для комбинации только 1 раз и не может участвовать в другой комбинации в этом раунде.



Брат Тук: дополнительно в ваш ход вы можете купить любого персонажа из запаса за 4. Немедленно разместите его на своем планшете на доступной клетке. Это действие совершается в дополнение к вашему обычному размещению персонажа. В конце каждого вашего хода получите 1 из банка.



Эсмеральда: если на кубиках выпадает дубль (например, 2 Дракона), вы получаете 2 из банка. После выполнения задания вы можете **дополнительно** сбросить с рынка любую открытую карточку задания. Выложите на её место новую.



Арканцлер: размещая Волшебника, получите ★ за каждый набор ① в вашем личном запасе:
1① = 1★; 3① = 4★.

Посчитанные в этом раунде ① не могут быть частью другого набора – т.е. посчитанная 1① не может быть частью набора из 3①.



Рапунцель: размещая Принцессу, получите по 2★ и 1① за каждое Сокровище в одном столбце и ряду с ней. Затем по 2★ и 1① за каждого Разбойника в одном столбце и ряду с ней.



Мимик: размещая Сокровище, получите по 1① за каждую комбинацию фишек на вашем планшете, состоящую из 1 Разбойника и 1 Рыцаря.

Эти фишки могут присутствовать где угодно на вашем планшете, но каждая считается для комбинации только 1 раз и не может участвовать в другой комбинации в этом раунде.



Робин Гуд: размещая Разбойника рядом с Сокровищем (ортогонально по отношению к нему), получите по 3★ за каждое соседнее Сокровище.



Зубастик: размещая Дракона, получите 2★ и Х①. Х = номеру клетки, на которую вы разместили эту фишку Дракона.



СОЛО-ИГРА

Мягкое сияние затухающих свечей погружает посетителей таверны в сладкую дрёму.
– Когда Турнир Менестрелей подходит к концу, мы проводим финальное соло выступление.
Вот он – твой шанс заставить сердца врасплох и тронуть их души!

Перед чтением правил для соло-игры прочитайте базовые правила игры. В этом режиме вы пытаетесь заработать как можно больше ★ и заслужить наивысший ранг из всех возможных. Станьте легендарным солистом Южных королевств!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка та же, что и в базовых правилах, за несколькими исключениями.

Выложите компоненты только для одного игрока.

Далее игрок кладёт в запас столько жетонов, сколько используется при игре для 3-х игроков: 6 Драконов и 6 Принцесс, 8 Волшебников и 8 Рыцарей, 10 Разбойников и 10 Сокровищ.

В этом режиме вы можете использовать карточки квестов и героев (не используются герои с пометкой 2+ и 3+).

Подробнее о них вы можете узнать в правилах соответствующих режимов (стр. 8–10).

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игровой процесс тот же, что и в базовых правилах, за несколькими исключениями:

- Игрок всегда является первым игроком.
- В конце каждого раунда (т.е. после вашего хода) – возьмите 2 фишки персонажей, которые вы выбросили на кубиках в этом раунде (в случае Кратоса – учитывается последний выпавший результат) и верните их в коробку.
- Если во время раунда вы выбросили дубль – верните 2 фишки данного персонажа. Также сбросьте 1 карточку задания с рынка: дубль 1 или 2 – первую карточку (лежащую дальше всего от колоды), дубль 3 или 4 – вторую, дубль 5 или 6 – третью (лежащую ближе всего к колоде).

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Отличия в подсчёте:

- Не проводите подсчёт очков за оставшихся персонажей.
- Сверьтесь с таблицей. Постарайтесь заслужить лучший титул!

★	Титул
150+	Творец легенд
120–149	Королевский бард
100–119	Звезда таверн
70–99	Соловей
40–69	Начинающий певец
1–39	Павлин

СПРАВОЧНИК И ПОЯСНЕНИЯ ПО ПРАВИЛАМ ИГРЫ



Столбец

Это клетки на вашем планшете, идущие по прямой, с нумерацией снизу вверх.

Если в столбце есть хотя бы 1 фишка – вам становится доступен следующий столбец (справа). На это указывает памятка на планшете .

Полное заполнение столбца принесёт вам указанное над столбцом количество ★ – чем дальше заполненный столбец, тем он ценнее.



Ряд

Это клетки на вашем планшете, идущие по прямой, слева направо.

Пустая клетка

Клетка считается пустой, если на ней нет фишки персонажа. На ней может быть жетон ①.

Размещать фишку персонажа можно только на пустых клетках доступных столбцов.

Изменение значений кубиков

В начале своего хода вы можете **для себя** изменить выпавший результат на каждом из кубиков за ①. За каждую сброшенную ① **мысленно** измените значение на одном кубике в большую или меньшую сторону. В свой ход вы можете менять значения на обоих кубиках. Сброшенные ① уходят в банк. Сбрасывать ① можно до тех пор, пока они у вас есть.

Важно: все изменения вы проводите мысленно и изменяемый кубик или кубики вы не трогаете!

Счётчик ★

Это счётчик на поле, на котором вы отмечаете победные очки. Для этого вы используете жетоны менестрелей своего цвета.

Жетон менестреля

Отмечает ваши победные очки. Может быть на одной клетке с другими жетонами менестрелей. Если жетон менестреля, лежащий лютней вверх, прошёл круг и достиг клетки «0/50» (или прошёл дальше неё), переверните его на сторону «50». Если жетон менестреля, лежащий стороной «50», прошёл круг и достиг клетки «0/50» (или прошёл дальше неё), замените его на жетон того же цвета «100» стороной вверх. Если жетон, лежащий вверх стороной «100», достигает клетки «0/50», переверните его на сторону «150».

Персонажи

Всего в игре 6 типов персонажей, каждый представлен деревянной фишкой.

Эффект персонажа

Каждый тип персонажа имеет свой эффект, который при размещении фишки персонажа на вашем планшете принесёт вам ★. Эффекты базовых персонажей подробно описаны на стр. 7.

Герои

Могут изменять эффекты персонажей. Подробно они описаны на стр. 9–10. Персонаж, эффект которого был изменён при помощи карточек героя всё равно учитывается для всех эффектов, затрагивающих персонажей. **Пример:** Дракон всё равно получает ★ за Принцессу, даже если у вас карточка героя Рапунцель.

Задания

Делятся на простые и сложные. На карточках заданий всегда имеются два условия – у простых достаточно выполнить лишь одно из них, а у сложных нужно выполнить оба. В свой ход вы можете выполнить только одно задание. После выполнения задания получите награду, сбросьте эту карточку и положите на её место новую.

Получение ★

Всякий раз получая ★, передвиньте ваш жетон менестреля на счётчике ★ на количество клеток, равное полученным ★.

Получение ①

Когда игровой эффект предписывает вам получить ①, вы всегда получаете её из банка и кладёте в свой личный запас. Исключение – монеты с вашего планшета, их вы берёте с планшета и кладёте также в свой личный запас.

Запас

Это зона в центре поля, которую окружает счётчик ★. Здесь вы размещаете фишки персонажей при подготовке к игре и отсюда вы берёте их во время игры.

Личный запас

Это место рядом с вашим планшетом. Здесь вы храните полученные ①.

Квесты

Представлены карточками с инструкцией по размещению персонажей, которое можно выполнить частично или полностью. Частично – если вы разместите на указанные клетки любых персонажей. Полностью – если вы разместите на отмеченных клетках указанных персонажей. После выполнения задания сразу же получите обозначенную в карточке награду, в соответствии с тем как вы его выполнили. Также карточки квестов указывают, где именно при подготовке к игре размещать монеты на вашем планшете. Квесты не заставляют вас размещать фишки персонажей только на указанных клетках.

Банк

Это зона, где хранятся все жетоны ①, не принадлежащие игрокам. Сюда платятся или сбрасываются ①. Если ① закончились – вы не можете их больше получить.

Рынок

Это зона, где лежат лицом вверх карточки заданий. Там всегда имеется по 3 карточки заданий, кроме редких случаев, когда колода карточек заданий закончилась.

Размещение персонажа

Для размещения персонажа вы берёте его фишку из запаса и размещаете на выбранную клетку на вашем планшете.



КРАТКИЕ ПРАВИЛА

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Заработать больше всего ★.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разместите поле с запасом и счётчиком ★ в центре стола. Каждый игрок берёт по памятке, а также компоненты своего цвета и кладёт на счётчик ★ жетон менестреля лютней вверх на клетку «0/50».
2. Отсортируйте фишки персонажей по цвету и количеству, в зависимости от числа игроков:
2 игрока: 4♠, 4♣, 6♠, 6♣, 8♠, 8♣.
3 игрока: 6♠, 6♣, 8♠, 8♣, 10♠, 10♣.
4 игрока: 8♠, 8♣, 10♠, 10♣, 12♠, 12♣.

Положите их в запас на соответствующие им места.

3. Перемешайте карточки простых и сложных заданий, положите стопку простых заданий на стопку сложных. Получившуюся колоду заданий разместите под полем. Сверху колоды возьмите 3 карточки и положите их лицом вверх, возле колоды в ряд.
4. Положите жетоны монет рядом с полем. Каждый игрок берёт по 7① и размещает 5 из них на своём планшете: 2 на любой клетке крайнего левого столбца, и по 1 на любой клетке каждого оставшегося столбца. Оставшиеся 2 положите рядом со своим планшетом.
5. Первым игроком становится тот, кто последним пел. Он берёт жетон первого игрока и кладёт его перед собой. При игре вдвоём второй игрок берёт 1 дополнительную ①.

ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько раундов. Раунд состоит из двух фаз: **Общего хода** и **Хода игрока**.

ОБЩИЙ ХОД

Первый игрок бросает кубики. Все игроки **одновременно** выбирают клетки, на которых они будут размещать персонажей: верхняя грань одного кубика покажет персонажа, второго – клетку размещения фишки персонажа.

ХОД ИГРОКА

Теперь игроки ходят по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход игрок последовательно выполняет этапы хода, затем передаёт ход игроку слева.

1. Игрок может изменить **для себя** выпавшее значение кубиков (не касаясь кубиков), заплатив по 1① за каждое изменение выпавшего значения кубика.
2. Игрок размещает выбранного персонажа на своём планшете. За это игрок получает ★ за эффект размещённой фишки, а также за заполненный столбец (если такой есть). Отмечаются полученные ★ жетоном менестреля вашего цвета на счётчике ★.
3. Игрок проверяет условия заданий и выполняет 1 из них, если может.
4. Игрок выполняет условия квеста (если вы играете с карточками квестов), если может и желает – квест можно выполнить частично или попытаться выполнить полностью.
5. Игрок проверяет выполнение условия окончания игры: если на поле осталось 2 или менее типов персонажей, то игра заканчивается в конце этого раунда.
6. После того как каждый игрок завершит свой ход, раунд заканчивается. Затем первый игрок передаёт жетон первого игрока игроку слева и тот начинает новый раунд, становясь первым игроком. Начинается новый раунд.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Когда игра закончилась, проведите подсчёт очков за оставшихся персонажей. Возьмите из запаса по одной фишке персонажей разных типов. Фишку типа, которого в запасе меньше, положите в центре поля под дорожный знак 5★, а фишку типа, которого больше, – под знак 3★.

Если в запасе был 1 тип – положите фишку под дорожный знак 5★.

Игрок, у которого на планшете больше всего фишек первого типа, получает 5★. Аналогично с фишками второго типа – игрок получит 3★. Затем ★ принесут ① в личном запасе игроков: 1① = 1★. Тот, кто набрал больше всего ★ за игру, – становится победителем.

СИМВОЛЫ И ИХ ЗНАЧЕНИЯ



– Дракон



– Волшебник



– Разбойник



– Сокровище



– Рыцарь



– Принцесса



– количество очков, которое вы получите за заполнение столбца.



– напоминание о том, что вам нужно иметь хотя бы 1 фишку персонажа в столбце, чтобы стал доступен столбец справа.

① – монета

★ – победное очко



– ряд



– столбец



– планшет



НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:

Автор игры: Евгений Петров
Менеджер проекта: Виталий Терехов
Иллюстрации: Александра Тихоня
Дизайнер: Екатерина Самухина
Продюсер: Константин Комаров
Общее руководство: Евгений Панов

Автор игры благодарит: Анастасию Петрову,
Артёма Сотскову, Аркадия Ящука, Александра Сташевского, Валерию Сташевскую,
Романа Мухамедиева, Степана Турбина, Егора Ковалева, Александра Зайцева и других.