

ИГРА ЛЮДОВИКА МОБЛАНА И ФЛОРИАНА ГРЕНЬЕ
ИЛЛЮСТРАЦИИ: АГНЕС РИПОШ



Невообразимая катастрофа поразила Европу. В считанные недели Париж покрыла буйная растительность. Те немногие, кто выжили, должны объединиться, чтобы построить новую цивилизацию — в этом новом Эдеме.

СОСТАВ

- ❶ 1 игровое поле, изображающее разрушенный Париж.
- ❷ 20 кубиков Выживших, которые нужно будет собирать.
- ❸ 16 жетонов Событий (по 4 на каждый сезон).
- ❹ 32 карты Миссий.
- ❺ 75 карт Зданий.
(по 15 для каждого из 5 типов Выживших).
- ❻ 29 жетонов Выживших
(4 Механика,
4 Громилы,
4 Целителя, 4 Мудреца,
4 Фермера и 9 Бездельников).
- ❼ 12 жетонов Снаряжения
(4 пули, 4 книги,
4 капсулы).
- ❽ 30 Жетонов Консервов.
- ❾ 1 жетон Бинокля.
- ❿ 1 жетон Биты.
- ⓫ 1 жетон Героини.
- ⓫ 4 кубика-маркера — для подсчёта численности населения в каждом убежище.
- ⓫ 4 диска-маркера — для подсчёта очков.
- ⓫ 4 индивидуальных Планшета и заглушки для 2–3 игроков



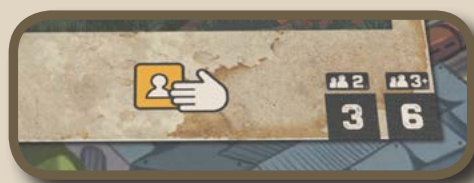
ЦЕЛЬ ИГРЫ

У вас есть один год, чтобы построить своё убежище. Во время каждого из 4х сезонов вы будете собирать новых Выживших в постапокалиптическом Париже, развивать убежище, переживать события и обеспечивать население продовольствием.

В конце зимы победит игрок, набравший наибольшее количество победных очков.

ПОДГОТОВКА

- Разместите Игровое поле в центре стола **1**.
- Для каждой из пяти Локаций на Игровом поле возьмите указанное количество Кубиков (в зависимости от числа игроков), бросьте их и разместите на соответствующих Локациях **2**.
Для 2-х и 3-х игроков, уберите неиспользуемые Кубики в коробку.

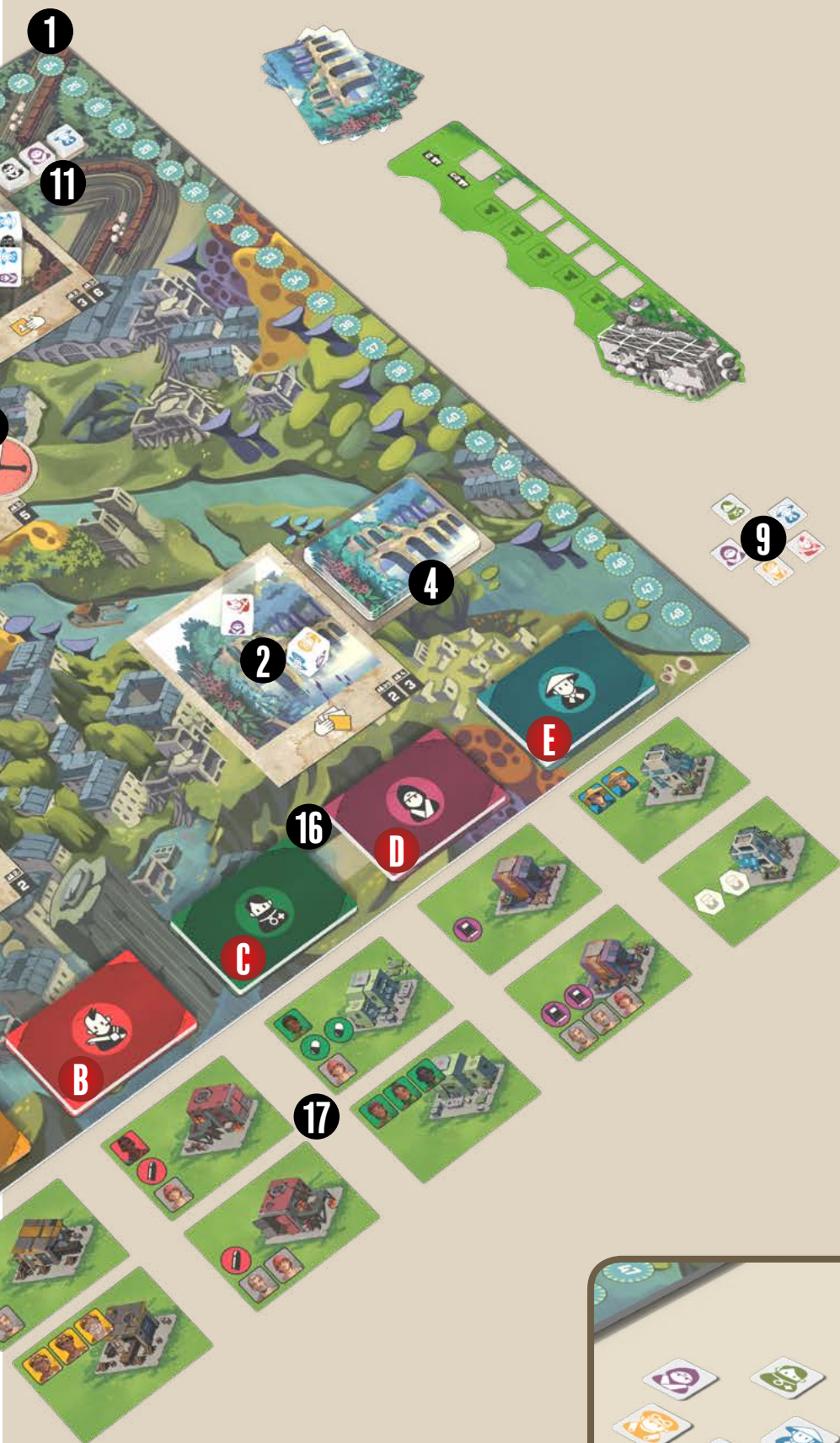


3 кубика для 2-х игроков;
6 кубиков для 3 и 4-х игроков.

- Перемешайте Карты Миссий в закрытую и раздайте по 3 карты каждому игроку **3**. Оставшуюся колоду карт разместите рядом с Локацией Мост **4**.
- Положите Жетоны Консервов рядом с Локацией Ресторан **5**.
- Положите Жетоны Биты и Бинокля рядом с Локацией Городской Центр **6** а Жетон Героини — рядом с Локацией Башня **14**.
- Перемешайте Жетоны Снаряжения в закрытую и возьмите любые 3 из них. Положите их в открытую на 3 ячейки рядом с Локацией Городской Центр **7**. Оставшиеся Жетоны Снаряжения разделите на 3 стопки по 3 жетона для следующих 3 сезонов и разместите их в соответствующей области Игрового поля **8**.
- Положите рядом с Игровым полем 5 жетонов Выживших по 1 шт: Фермера, Мудреца, Громилу, Механика и Целителя. **9**.
- Перемешайте оставшиеся Жетоны Выживших и возьмите 6 из них. Положите их светлой стороной вверх (стороной Кубика) на 6 ячеек рядом с Локацией Вокзал **10**. Затем создайте 3 стопки по 6 Жетонов Выживших светлой стороной вверх для следующих 3 раундов и разместите их в соответствующей зоне игрового поля **11**.
- Перемешайте 4 Жетона Событий Весны (с номером «1»), возьмите 3 из них и разместите по одному в открытую рядом с Локацией Башня **12**. Оставшийся жетон уберите в коробку. Положите другие жетоны Событий (остальные сезоны) рядом с Игровым полем **13**.

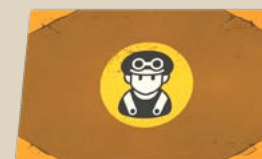
ПРИМЕР РАСКЛАДКИ ДЛЯ
3 ИГРОКОВ.





- Возьмите колоду карт Зданий Механиков **А**. Отложите 6 карт с надписью «END». Перемешайте обе колоды отдельно. Сначала положите стопку карт «END» лицом вниз на соответствующее место на Игровом поле. Сверху положите вторую часть колоды **15**.

В игре на 2-х 3-х человек уберите первые 3 карты из колоды Механиков. Уберите в коробку, они не участвуют в партии.



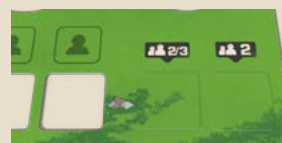
- Перемешайте колоды карт Зданий: Громил **В**, Целителей **С**, Мудрецов **Д** и Фермеров **Е**. Разместите их на Игровом поле **16**.



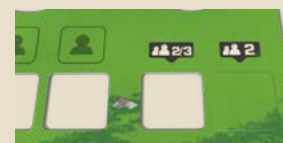
- Откройте верхние карты каждой колоды и выложите их в столбик под своей колодой, ниже Игрового поля **17**: по 2 карты для 2-х и 3-х игроков, и по 3 карты для 4-х игроков.

- Каждый игрок получает Индивидуальный планшет, деревянный Кубик и Диск своего цвета. Кубик кладётся рядом с Игровым полем, а Диск ставится на отметку «0» трека Победных очков **18**.

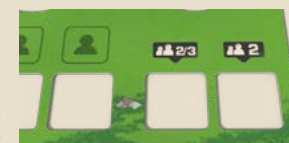
Примечание: При игре втроем или вчетвером закройте ненужные ячейки на Планшете, чтобы избежать ошибок.



2 joueurs



3 joueurs



4 joueurs

- Самый молодой игрок становится первым игроком.

ПРЕЛЮДИЯ

Начиная с игрока, сидящего справа от первого игрока, и двигаясь против часовой стрелки, каждый игрок выбирает один из пяти Жетонов Выживших, отложенных во время подготовки, и кладёт его светлой стороной вверх (со стороной Кубика) на соответствующее место своего Индивидуального планшета.

Затем каждый игрок выбирает 1 из 3-х полученных Карт Миссий и кладёт её взакрытую перед собой.

Две оставшиеся карты возвращаются под колоду Карт Миссий.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра длится 4 раунда, которые называются Сезоны.

Каждый Сезон состоит из 4 этапов:

1. Сбор Выживших.
2. Получение Зданий.
3. Разрешение события и Обеспечение людей продовольствием.
4. Подготовка к следующему Сезону.

1/ СБОР ВЫЖИВШИХ

По очереди, начиная с Первого игрока и далее по часовой стрелке, выберите 1 Кубик с одной из пяти локаций игрового поля и выполните следующее:

- А. Возьмите Кубик.
- В. Выполните действие Локации.

А) ВОЗЬМИТЕ КУБИК

Добавьте выбранный Кубик на соответствующее место своего игрового планшета, **не меняя его грань**.

Каждая грань куба соответствуют одному из 5-и типов Выживших:



Механики / Громилы / Целители / Мудрецы / Фермеры

Шестая грань — джокер, её можно использовать в качестве любого из типов Выживших, который у вас уже собран.

Количество Кубиков, которые можно взять за 1 Сезон, зависит от числа игроков (см. раздел «Подготовка», стр. 3).



В) ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЕ ЛОКАЦИИ

Вы должны выполнить действие той Локации, с которой взяли Кубик.

Всего есть 5 Локаций, каждая со своим эффектом:



БАШНЯ

Выберите одно из Событий, которое всё ещё лежит лицом вверх, и переверните его лицом вниз. Если вы первый игрок, выполнивший это действие — дополнительно возьмите Жетон Героини.

События позволяют получить Победные очки, если вы выполните их условия в конце Сезона.

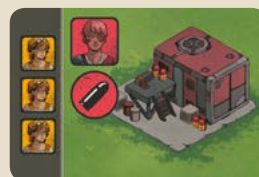
Жетон Героини можно использовать как джокер (любой тип Выжившего) для выполнения условий Событий.



МОСТ

Возьмите 3 верхние Карты Миссий и выберите 1 из них. Две оставшиеся карты положите обратно под низ колоды. Карты Миссий позволяют получать новые Здания или зарабатывать Победные очки в конце игры.

Новые Здания:



Если вы выполняете условия на левой стороне карты, вы можете разместить эту карту как дополнительное Здание (см. стр. 6) и получить дополнительных экипированных Выживших или Жетоны Консервов.



Секретные Миссии:

Эти карты хранятся в закрытую и раскрываются в конце игры. За каждую выполненную Миссию вы получаете Победные очки (ПО), указанные на карте.

Описание всех Секретных Миссий приведено на стр. 8.



РЕСТОРАН

Возьмите 1 жетон Консервов. Держите его на своём Планшете до тех пор, пока он вам не понадобится.



Жетоны Консервов нужны, чтобы кормить ваших Выживших, если у вас недостаточно Фермеров.



ГОРОДСКОЙ ЦЕНТР

Выберите один из доступных Жетонов Снаряжения.



Жетоны Снаряжения: В сочетании с вашими Выжившими они помогают выполнять События (см. стр. 6). Сохраняйте их до конца игры.



Жетоны Биты: позволяют победить при равенстве сил во время этапа получения Зданий. Сохраняйте их до конца текущего раунда.



Жетоны Бинокля: позволяют вам стать Первым игроком в следующем Сезоне и приносят 2 Победных очка в конце игры. Сохраняйте их до конца текущего раунда.



ВОКЗАЛ

Выберите один из доступных Жетонов Выживших и сразу добавьте его светлой стороной вверх (со стороной Кубика) на свой игровой планшет.

Жетоны Выживших сначала помогают получать Здания, а затем становятся постоянными жителями вашего Убежища.

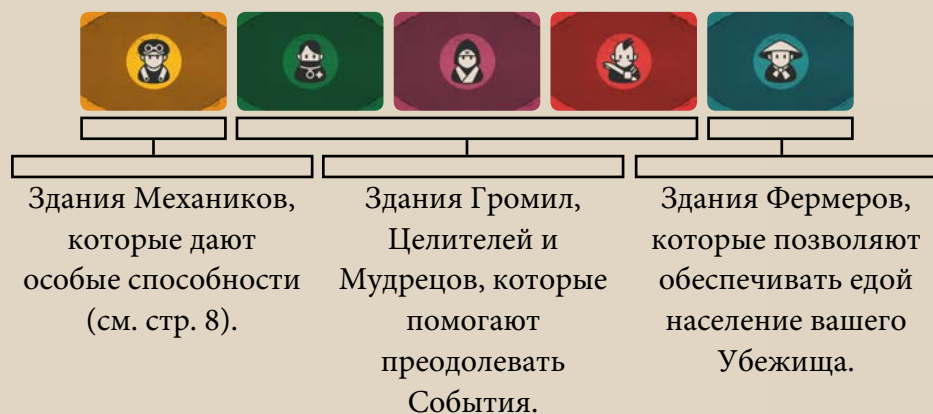
Пример: Люси идёт на Локацию Вокзал. Она выбирает Кубик с гранью Целителя и добавляет его на свой Планишет. Затем берёт Жетон Выжившего со стороны Джокера и также помещает его на свой Планишет.



2/ ПОЛУЧЕНИЕ ЗДАНИЙ

Во время этого этапа вы будете расширять своё Убежище, получая новые Здания в зависимости от Кубиков и Жетонов Выживших, собранных на Этапе 1.

Существует 5 типов Зданий:



Карты Зданий распределяются слева направо, начиная с Зданий Механиков и заканчивая Зданиями Фермеров.

Для каждого из типов Зданий сделайте следующее :

- Объявите свою силу.
- Получите Здание.
- Сбросьте использованные Кубики и добавьте Жетоны Выживших в Убежище.

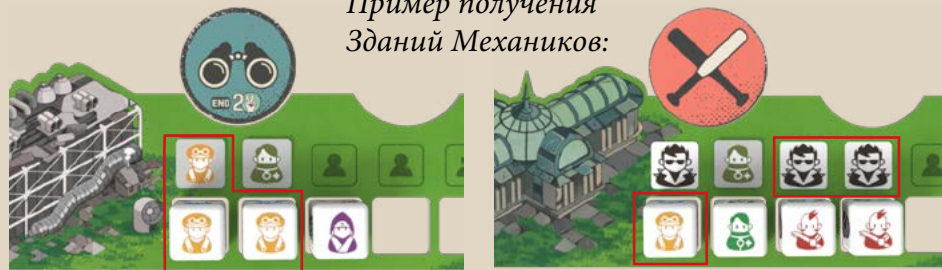
А) ОБЪЯВИТЕ СВОЮ СИЛУ

Начиная с игрока, у которого есть Жетон Бинокля, и далее по часовой стрелке, каждый игрок объявляет свою силу для текущего типа Здания.

Во время своего хода подсчитайте количество Кубиков и Жетонов Выживших на своём Планишете, соответствующих этому типу Здания, и объявите общую сумму.

Если ваша сила ≥ 1 , вы по желанию можете добавить любое количество своих джокеров, чтобы увеличить силу на соответствующее число.

Пример получения Зданий Механиков:



У Марка есть Жетон Бинокля, поэтому он первым объявляет свою силу. Начинаем всегда с Механиков. У него 2 Кубика с гранью Механика и 1 Жетон Выжившего-Механика, поэтому его сила равна 3.

У Люси есть 1 кубик с гранью Механика и 3 жетона Выживших Джокера. Она решает использовать 2 Джокера и тоже объявляет силу 3.

Пример: У Максима 4 жетона Выживших-Джокеров, но ни одного кубика с гранью Механика. Он объявляет силу 0, т.к не может использовать свои жетоны джокеров, чтобы увеличить силу такого Выжившего, жетонов и кубиков которого у него нет.



В) ПОЛУЧИТЕ ЗАДАНИЕ

В порядке убывания силы, каждый игрок должен выбрать 1 Карту Здания. При игре вчетвером один из игроков может остаться без карты. Если несколько игроков одинаковый уровень силы, побеждает тот, у кого есть Жетон Биты, или же ближайший к нему игрок по часовой стрелке.

ВАЖНО: чтобы взять Карту Здания, нужно иметь силу не меньше 1. Поэтому, возможно не все карты будут взяты.

ВАЖНО: Когда игрок получает Здание Фермера, он также берёт столько Жетонов Консервов, сколько указано на этой Карте Здания.

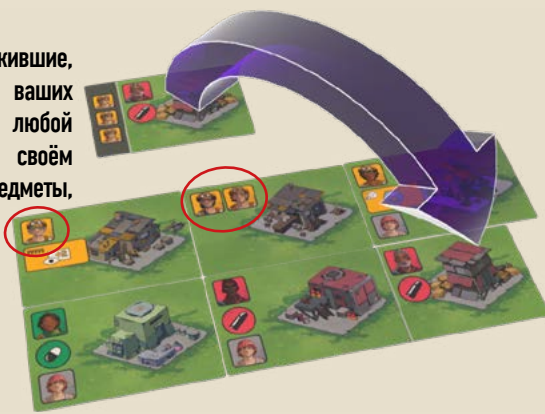
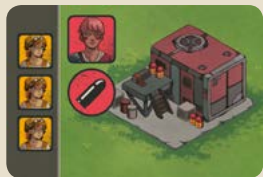


Пример: Люси и Марк оба имеют силу 3 по Зданиям Механиков. Поскольку у Люси есть Жетон Биты, она выбирает Здание первой и добавляет его в своё Убежище. Марк получает оставшееся Здание.



Новые Здания:

Если в вашем Убежище есть все Выжившие, указанные на левой стороне одной из ваших карточек Миссий, вы можете в любой момент разместить её лицом вверх в своём Убежище чтобы получить предметы, указанные на правой стороне карточки.



С) СБРОСЬТЕ КУБЫ И ДОБАВЬТЕ ВЫЖИВШИХ В УБЕЖИЩЕ.

После того как Карты Зданий распределены, сбросьте с Планшета все использованные Кубики Выживших и Джокеров. И использованные Жетоны Выживших переворачиваются на цветную сторону и размещаются в Убежище игрока. Теперь они считаются постоянными жителями как Выжившие на Картах Зданий.

Примечание: И использованные Джокеры становятся Бездельниками.

Пример: Люси сбрасывает свой Кубик Механика и переворачивает 2 использованных Жетона Джокеров на цветную сторону. Теперь они лежат в Убежище как Бездельники.

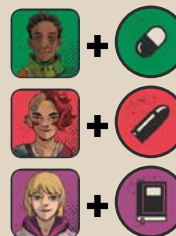


3/ РАЗРЕШЕНИЕ СОБЫТИЯ И ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОДОВОЛЬСТВИЕМ

А) РАЗРЕШЕНИЕ СОБЫТИЯ

В конце раунда на Игровом поле останется 1 Жетон События, повернутый лицом вверх. Этот жетон указывает, сколько Выживших со Снаряжением должно быть в вашем Убежище, чтобы успешно преодолеть Событие.

Каждый указанный тип Выжившего должен иметь собственный Жетон Снаряжения:



Жетон Героини можно использовать как одного Выжившего с Снаряжением любого типа — по вашему выбору.

Примечание: Выживший и его Снаряжение не обязательно должны находиться на одной Карте Здания.

Если вы успешно преодолеваете Событие, вы получаете количество Победных очков, указанных на Жетоне События.

Пример: Чтобы преодолеть Событие, Люси должна иметь в своём Убежище комбинацию из 4-х Целителей и/или Мудрецов со Снаряжением. У неё есть 3 Целителя, 2 капсулы, 1 Мудрец и 2 книги. Ей не хватает 1 капсулы или 1 Мудреца, поэтому Событие не выполнено — она не получает Победных очков.



Пример: У Марка должны быть Снаряженными 3 Громилы и 3 Мудреца, чтобы преодолеть Событие. В его Убежище есть 4 Громилы, 5 пуль, 2 Мудреца, 2 книги и Жетон Героини. Марк использует Героиню как одного Мудреца с Снаряжением, которого ему не хватало, и получает 6 Победных очков.



В) ОБЕСПЕЧЕНИЕ ЛЮДЕЙ ПРОДОВОЛЬСТВИЕМ

Подсчитайте всех Выживших в своём Убежище — как напечатанных на Картах Зданий, так и добавленных с помощью Жетонов Выживших, полученных на Локации Вокзал.

Передвиньте свой Кубик населения по треку населения, чтобы отметить общее количество жителей вашего Убежища.

Зона, где находится ваш маркер, показывает, сколько Фермеров требуется, чтобы прокормить население.

Если Фермеров не хватает, вы можете потратить 1 Жетон Консервов за каждого недостающего Фермера, чтобы обеспечить людей продовольствием.

Если вы успешно накормили всех жителей, вы получаете количество Победных очков, указанных в зоне, где находится ваш маркер населения.

Пример: У Марка 24 Выживших в его Убежище; ему нужно 6 Фермеров, чтобы накормить людей. У него только 4 Фермера, поэтому он тратит 2 Жетона Консервов, чтобы всех накормить и получает за это 6 Победных очков.



4/ ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ СЕЗОНУ

Игра длится 4 Сезона; Если вы завершили 4-й Сезон (Зиму) — переходите к разделу Конец игры. Для Сезонов 1-3 выполните шаги:

Кубы: Для каждой из 5 Локаций возьмите нужное количество Кубиков, перебросьте их и вновь разместите на Игровом поле.

Вокзал: Добавьте 6 Жетонов Выживших. Для 2-х игроков сначала сбросьте оставшиеся Жетоны Выживших, а затем добавьте новые 6.

Центр: Верните Жетоны Бинокля и Биты на свои места на Игровом поле. Добавьте следующие 3 Жетона Выживших из стопки для нового Сезона.

Башня: Сбросьте использованные Жетоны Событий. Перемешайте 4 Жетона Событий следующего Сезона, возьмите 3 из них и разместите их лицом вверх на соответствующих местах Игрового поля. Оставшийся жетон уберите в коробку. Затем верните Жетон Героини на её место рядом с Локацией Башня.

Карты Зданий: Сбросьте все оставшиеся Карты Зданий. Затем откройте новые Карты Зданий для каждого типа, и разместите их в столбик под соответствующими колодами (по 3 карты при игре вчетвером, по 2 карты — при игре вдвоём или втроём.)

Первый игрок: Игрок, владевший Жетоном Бинокля, становится Первым игроком следующего Сезона.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

В конце игры, помимо Победных очков (ПО) за События и обеспечение людей продовольствием, все игроки раскрывают свои Секретные Миссии и проверяют, выполнены ли они. (см. на стр.8).

За каждую выполненную Миссию добавьте указанное на карте количество Победных очков. Не забудьте: некоторые Здания Механиков также приносят Победные очки.

Жетон Бинокля приносит дополнительно 2 ПО в конце игры.

Игрок, набравший наибольшее количество Победных очков, побеждает. Если несколько игроков имеют одинаковое количество очков, побеждает тот, у кого больше Выживших в его Убежище.



СПОСОБНОСТИ МЕХАНИКОВ



Когда вы берёте свой первый Кубик — получите дополнительно 1 Жетон Консервов.



Когда вы берёте свой первый Кубик, вы можете поменять местами 2 Кубика на разных Локациях (до взятия Кубика).



Когда вы берёте свой первый Кубик, вы можете взять второй Кубик с другой Локации (при этом просто закончите фазу раньше).



В локации Мост вы можете оставить себе 1 дополнительную Карту Миссии.



В локации Мост вы тянете 2 дополнительные Карты Миссий.



Когда вы получаете Здание, можете взять верхнюю карту из колоды вместо одной из открытых карт на столе.



Возьмите 2 Жетона Консервов.



Считается как 1 Снаряжение каждого типа для проверки Событий и Миссий.



Каждая невыполненная Миссия приносит 2 ПО.

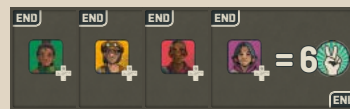


Каждый Механик в вашем Убежище приносит 1 ПО.



Получите 4 Победных очка в Конце игры.

СЕКРЕТНЫЕ МИССИИ



Получите 6 ПО, если у вас больше всех Выживших указанного типа. В случае равенства очки не начисляются.



Получите 2 ПО, если у вас не менее 2 пар указанного типа (Выжившие + Снаряжение).



Получите 6 ПО, если у вас больше всех Снаряжения указанного типа. В случае равенства очки не начисляются.



Получите 4 ПО, если у вас не менее 4 предметов Снаряжения указанного типа.



Получите 6 ПО, если у вас больше всех способностей Механиков. В случае равенства очки не начисляются.



Получите 2 ПО, если у вас не менее 2 способностей Механиков.



Получите 6 ПО, если у вас больше всех Снаряжения. В случае равенства очки не начисляются.



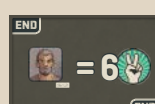
Получите 4 ПО, если у вас не менее 2 пар каждого типа Снаряжения.



Получите 4 ПО, если у вас не менее 2 пар каждого типа Выживших.



Получите 6 ПО, если у вас 10 или больше Бездельников.



Получите 6 ПО, если у вас меньше всех Бездельников.



Получите 6 ПО, если у вас больше всех Выживших. В случае равенства очки не начисляются.



Получите 2 ПО, если у вас есть Жетон Бинокля в конце игры.



Получите 6 ПО, если у вас не менее 13 Зданий.