

РЕЖИ БОННЕССЕ

Найад – М. Лессенн – П. Мафайон – Й. Ривьер – П. Друан

TM

# Seasons

ДОРОГА СУДЬБЫ

Правила дополнения



14+



2-4



60  
МИН

*В глубине Аргосского леса разгорается нешуточная борьба между сильнейшими чародеями королевства, каждый из которых убеждён в своей непобедимости. Немалая храбрость и решительность понадобятся им для воплощения в жизнь их высоких стремлений, ведь всем известно, сколь капризна фортуна. Приблизься, маг, и узри свою судьбу!*

Libellud

## Состав дополнения




- |                             |                                   |
|-----------------------------|-----------------------------------|
| 1 42 карты способностей.    | 5 10 карт способностей «Реплика». |
| 2 1 кубик судьбы.           | 6 10 карт коловства.              |
| 3 6 жетонов особых свойств. | 7 2 жетона ловушек.               |
| 4 20 жетонов очков судьбы.  | 8 2 жетона пут.                   |

## Подготовка к игре

Вы можете играть с дополнением «Дорога судьбы», используя входящие в него компоненты по отдельности или все сразу.



### Карты способностей

- Смешайте карты способностей из дополнения «Дорога судьбы» с картами способностей среднего (карты 1–30) или продвинутого (карты 1–50) уровня базовой игры – у вас получится новая колода карт способностей.
- Вы можете также смешать их с картами способностей из дополнения «Заколдованное королевство». Если хотите, соберите собственную уникальную колоду.
- На картах способностей из дополнения «Дорога судьбы» изображён символ , упрощающий их поиск в колоде.



### Промокарта «Играмаль Изгнатель»

«Играмаль Изгнатель» – это карта фамильяра, придуманная Федерико Латини в рамках посвящённого дополнению «Дорога судьбы» конкурса, который проходил в сентябре 2013 года.



### Карты колдовства

- Перед началом первой фазы игры (прелюдии) случайным образом возьмите 1 из 10 карт колдовства и положите её лицевой стороной вверх в пределах видимости всех участников.

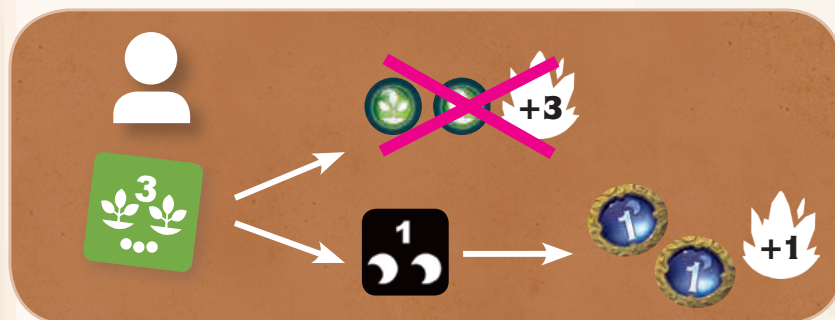
**Примечание:** по договорённости игроки могут выбрать конкретную карту колдовства.

- Каждая карта колдовства меняет правила игры для участников на протяжении всей партии. Продумывая стратегию, игроки должны принимать во внимание эффекты действующего колдовства.
- Перед выбором карты колдовства можете смешать карты колдовства из дополнений «Закодованное королевство» и «Дорога судьбы».
- На картах колдовства из дополнения «Дорога судьбы» изображён символ ☾, упрощающий их поиск.



### Карты колдовства и кубик судьбы

- Для использования двух карт колдовства из этого дополнения («Зов судьбы» и «Сила судьбы») необходим кубик судьбы.
- С помощью кубика судьбы игроки получают очки судьбы. Действия, указанные на кубике судьбы, выполняются вместо действий кубика сезона.
- После того как первый игрок бросил кубики сезона и все выбрали себе по кубику, каждый участник в начале своего хода может бросить кубик судьбы вместо того, чтобы выполнить действия выбранного им кубика сезона. Затем игрок выполняет действия, указанные на кубике судьбы, и получает соответствующее число очков судьбы.



- Каждый игрок сам решает, бросать ли ему кубик судьбы или выполнять действия своего кубика сезона.
- В конце игры участник с наибольшим числом очков судьбы получает в награду 20 очков престижа.
- В случае ничьей между 2 и более игроками каждый претендент получает по 10 очков престижа.

**1 Действия кубика судьбы**



Получите 1 жетон энергии и 2 очка судьбы.



Получите 3 кристалла и 2 очка судьбы.



Получите 2 жетона энергии и 1 очко судьбы.



Получите 1 кристалл и 2 очка судьбы.



Увеличьте на 1 силу призыва и получите 1 очко судьбы.



Получите 3 очка судьбы.

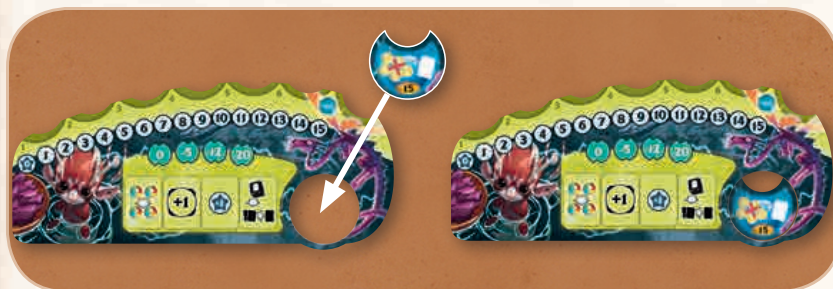


**Жетоны особых свойств**



В состав дополнения «Дорога судьбы» входят 6 новых жетонов особых свойств. Если у вас нет дополнения «Заколдованное королевство», вы можете играть с жетонами особых свойств по описанным ниже правилам. В противном случае обратитесь к правилам дополнения «Заколдованное королевство».

- Перед началом фазы прелюдии каждый игрок случайным образом берёт жетон особого свойства и кладёт его в круглый вырез личного планшета.



- Этот жетон даёт игроку особое свойство, которым он сможет воспользоваться во время своего хода — после выбора кубика сезона и выполнения его действий. Жетон особого свойства можно использовать лишь 1 раз за игру. Сделав это, переверните жетон. На его обратной стороне указано число очков престижа, которое вы получите или потеряете в конце игры.

**Примечание:** вы не обязаны использовать свой жетон особого свойства. Если вы им так и не воспользовались (и он остался лежать лицевой стороной вверх), вы не получите и не потеряете за него очки престижа в конце игры.





**Описание жетонов особых свойств**



**Жетон 13.** Посмотрите верхнюю карту способности из стопки сброса и добавьте её в руку. Воспользовавшись этим свойством, вы потеряете 5 очков престижа в конце игры.



**Жетон 14.** Передвиньте свою фишку чародея на 1 деление назад по шкале бонусов. Воспользовавшись этим свойством, вы получите 3 очка престижа в конце игры.



**Жетон 15.** Сбросьте 5 жетонов энергии огня из своего резерва и возьмите карту способности из колоды. Воспользовавшись этим свойством, вы получите 10 очков престижа в конце игры.



**Жетон 16.** Бросьте кубик судьбы и выполните действия, указанные на выпавшей грани, в дополнение к действиям вашего кубика сезона. Воспользовавшись этим свойством, вы получите 5 очков престижа в конце игры.

**Примечание:** этот жетон особого свойства используется только при игре с картой колдовства «Зов судьбы» или «Сила судьбы».



**Жетон 17.** Перебросьте свой кубик сезона, перед тем как выполнить его действия. Вы обязаны принять результат второго броска. Воспользовавшись этим свойством, вы получите 9 очков престижа в конце игры.



**Жетон 18.** Выберите 1 карту способности, лежащую под жетоном архива (карту, отложенную для второго или третьего года), и добавьте её в руку. Воспользовавшись этим свойством, вы получите 9 очков престижа в конце игры. Этот жетон особого свойства нельзя использовать в третьем игровом году.



## Дополнительные компоненты



### Жетон ловушки



Жетон ловушки выкладывается на карту «Ловушка душ Урма» при её розыгрыше.



### Жетон пут



Жетон пут выкладывается на карту фамильяра соперника при розыгрыше карты «Аргосский полоз». Уберите этот жетон, когда карта «Аргосский полоз» покинет игровую область.



### Карты способностей «Реплика»



Карты способностей «Реплика» появляются в игре при помощи карты «Репликатор Эолиса». Количество карт способностей «Реплика» ограничено десятью.



## Уточнения по терминам

- **Выпрямить** — повернуть вертикально ранее активированную карту способности, повёрнутую на 90° (для обозначения того, что её эффект был активирован). Теперь эту карту можно активировать снова.
- **Игровая область** — область, куда выкладываются разыгранные карты.
- **Вернуть в коробку** — вернуть карту в коробку. Эта карта становится недоступной до конца игры.

- **Покинуть игровую область** — событие, связанное с пожертвованием или возвратом в руку карты способности.

## Общие уточнения

**Порядок применения эффектов в конце раунда.** Эффекты, действующие в конце раунда, применяются в порядке очерёдности хода. Каждый игрок применяет такие эффекты в выбранном им порядке.

**Пример:** играют Юля и Толя. Юля — первый игрок. В конце раунда она применяет эффекты, действующие в конце раунда, в любом выбранном ею порядке. После Юли то же самое делает Толя: он применяет эффекты своих карт, действующие в конце раунда, в выбранном им порядке.

**Определение первого игрока.** При игре с дополнением «Дорога судьбы» первый игрок определяется по обычным правилам (до начала фазы прелюдии).

## Перечень карт с уточнениями



### Карты способностей



#### 1/20 Душа дракона

- У «Души дракона» нет стоимости призыва.
- Чтобы активировать карту «Душа дракона», вы должны потратить 1 кристалл.
- Эффект карты «Душа дракона» не действует ни на неё саму, ни на другую карту «Душа дракона», ни на карту, копирующую «Душу дракона».



#### 2/20 Ядро магмы

- Стоимость призыва «Ядра магмы» зависит от числа игроков.
- Эффект «Ядра магмы» не действует на карты, разыгрываемые (но не призываемые) соперниками при помощи других карт, таких как «Хрустальный шар», «Священная чаша» и т. д.



#### 3/20 Поворот судьбы

- Эффект «Поворота судьбы» применяется только в фазе прелюдии.
- Примените эффект «Поворота судьбы» после этапа «Выберите себе 9 карт способностей», но перед этапом «Соберите наборы карт». Затем верните карту «Поворот судьбы» в коробку.
- Убедитесь, что в колоде карт способностей нет карт «Поворот судьбы». (Все экземпляры «Поворота судьбы» нужно вернуть в коробку.)
- Если карта «Поворот судьбы» есть сразу у двух игроков, они применяют её эффект в порядке очерёдности хода.
- Применяя эффект «Поворота судьбы» и просматривая карты, игрок не показывает их остальным.
- Если игрок берёт, показывает или смотрит карту «Поворот судьбы» во время турнира, он возвращает её в коробку и берёт, показывает или смотрит вместо неё следующую карту способности.



**4/20 Зелье древних**

- Пожертвовав «Зелье древних», вы должны применить 2 из 4 доступных эффектов.
- Вы сами выбираете, в каком порядке их применять.
- Действие кристаллизации карты «Зелье древних» выполняется так же, как и у «Зелья жизни» из базовой игры. Жетоны энергии кристаллизуются из вашего резерва.
- Если вы решили взять 2 карты способностей, то одну из них вы добавляете в руку, а другую сбрасываете.



**5/20 Фонтан Этьель**

- Если в конце раунда у вас в руке нет карт способностей, передвиньте свою фишку чародея на 3 деления вперёд по счётчику кристаллов.
- При смене года эффект «Фонтана Этьель» применяется до получения карт способностей.



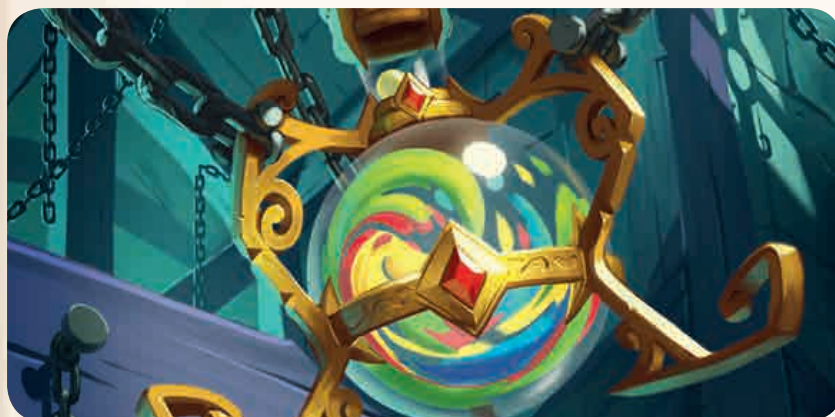
**6/20 Циферблат Колофа**

- Постоянный эффект «Циферблата Колофа» действует, даже если в вашей игровой области больше карт, чем в игровой области хотя бы 1 соперника.
- Если у вас разыграно больше карт способностей, чем у какого-либо соперника, вы можете перебросить не выбранный никем кубик сезона (кубик, используемый для перемещения фишки сезона).
- Вы должны применить этот эффект до перемещения фишки сезона.
- Вы не можете выполнять действия переброшенного кубика сезона. Как и в базовой игре, единственное назначение этого кубика — перемещать фишку сезона.



**7/20 Кубок вечности**

- На жетоны энергии на карте «Кубок вечности» не действуют эффекты таких карт, как «Крыс Ночная Тень», «Светоч Ксидита», «Шкатулка чудес», «Рог попрошайки» и т. д.
- Участник должен обладать необходимой силой призыва, чтобы разыграть карту эффектом «Кубка вечности».
- Если карта «Кубок вечности» покидает игровую область, а на ней лежат жетоны энергии, то они сбрасываются.







8/20 **Посох зимы**

■ Зимой кристаллизация всех типов энергии приносит по 3 кристалла за жетон (вместо обычного курса обмена).

*Пример:* у Паши разыгран «Посох зимы». Сейчас зима, и Паша кристаллизует 2 жетона энергии воды и 1 жетон энергии огня. Это приносит ему 9 кристаллов.

- Зимой все ваши жетоны энергии также считаются жетонами энергии земли. Таким образом, их можно использовать как для призыва карт способностей, в стоимость призыва которых входит энергия земли, так и для применения соответствующих эффектов карт.
- Вы можете активировать «Посох зимы», чтобы сбросить карту волшебного предмета и получить 3 жетона энергии.
- Постоянный эффект «Посоха зимы» действует, даже если вы активировали карту.



9/20 **Погребальный амулет**

Если в стопке сброса менее 3 карт способностей, применяйте эффекты «Погребального амулета» по порядку (насколько это возможно).



10/20 **Репликатор Эолиса**

■ Активировав «Репликатор Эолиса», разыграйте карту способности «Реплика».

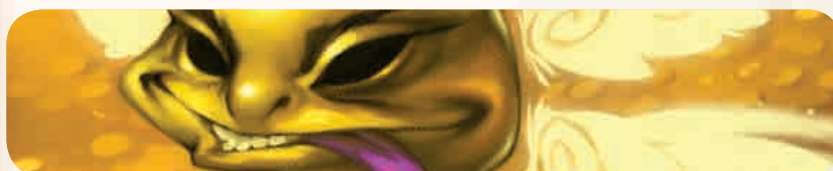
■ Карта «Реплика» считается волшебным предметом, приносящим 7 очков престижа в конце игры.

- Вашей силы призыва должно быть достаточно для розыгрыша карты «Реплика».
- На разыгранные карты «Реплика» не действуют эффекты карт «Посох весны», «Колдовская пиявка», «Забывтая ваза И-Цзана» и т. д.
- Количество карт «Реплика» ограничено. Если они закончились, активировать «Репликатор Эолиса» больше нельзя.
- Карты «Реплика» никогда не добавляются в руку, вместо этого они возвращаются в коробку.
- Карты «Реплика» можно разыграть только при помощи «Репликатора Эолиса» или «Равэна Узурпатора», скопировавшего «Репликатор Эолиса».



11/20 **Арфа Эстории**

Вы можете активировать «Арфу Эстории» для получения 3 кристаллов, даже если ваша сила призыва равна 15.



12/20 **Кольцо времени**

■ Стоимость призыва «Кольца времени» зависит от числа игроков.

■ Эффект «Кольца времени» срабатывает благодаря эффекту «Сапог-сорокоходов» или использованию кубика сезона для перемещения фишки сезона.

- Эффект «Кольца времени» срабатывает только тогда, когда фишка сезона передвигается вперёд сразу на 3 деления и более.



13/20 **Подражатель Аруса**

Особые замечания отсутствуют.



14/20 **Хищный стромбус**

- Уменьшайте силу призыва на 1, только если решили добавить карту способности в руку.
- «Хищный стромбус» не может сделать вашу силу призыва меньше, чем число разыгранных у вас карт способностей. Однако вы не защищены, к примеру, от «Аргосского демона» и «Аргосского ястреба», которые обязывают вас уменьшить силу призыва.
- Если у вас уже разыграно число карт способностей, максимально допустимое вашей силой призыва, вы не можете добавить в руку новую карту, посмотрев её. Вы обязаны положить её обратно на верх колоды.



15/20 **Ловушка душ Урма**

- Эффект «Ловушки душ Урма» действует и на её владельца.
- Эффект «Ловушки душ Урма» действует при розыгрыше карт способностей эффектами карт «Кубок вечности», «Зелье мечтаний», «Репликатор Эолиса», «Хрустальный шар» и т. д.
- Если игрок решает сбросить призываемую карту способности, то он всё равно выплачивает стоимость её призыва (но не применяет её эффекты).
- Вместо того чтобы сбросить призываемую или разыгрываемую карту, участник может пожертвовать другую карту способности из своей игровой области.
- Если в его игровой области нет карт способностей, он обязан сбросить призываемую или разыгрываемую карту.
- Применяя эффект «Ловушки душ Урма», можно пожертвовать и саму эту карту.
- Если карта «Ловушка душ Урма» (с жетоном ловушки или без него) добавляется в руку игрока, а затем призывается вновь, как обычно, положите на неё жетон ловушки.



16/20 **Слуга Рагфилда**

- Игрок с менее чем 10 кристаллами не может применить эффект «Слуги Рагфилда».
- Карты из колоды берутся в порядке очерёдности хода, начиная с игрока, призвавшего «Слугу Рагфилда».



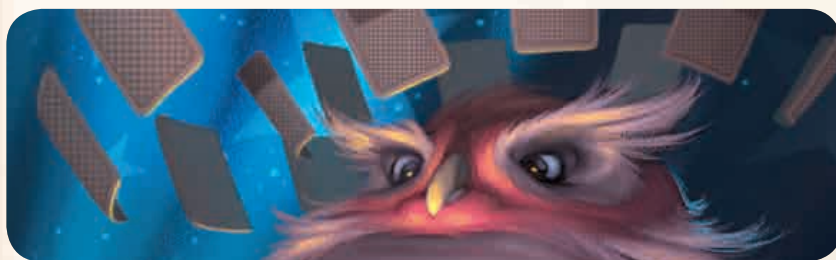
17/20 **Аргосский полоз**

- Разыграв «Аргосского полоза», положите жетон пут на карту фамильяра соперника. Жетон пут отменяет все эффекты (постоянные и активируемые) выбранного фамильяра.
- Уберите жетон пут с выбранной карты фамильяра, если «Аргосский полоз» покидает вашу игровую область.
- Вы можете разыграть «Аргосского полоза», даже если у ваших соперников нет фамильяров. Однако никакой выгоды от эффекта карты в этом случае вы не получите.



18/20 **Приспешник Ио**

- Эффект немедленного действия «Приспешника Ио» применяется лишь к тому, кто его призвал или разыграл, но не к участникам, получившим «Приспешника Ио» в результате его активации.
- Вы никаким способом не можете получать кристаллы, пока владеете «Приспешником Ио».
- «Приспешник Ио» не отменяет эффекты таких карт, как «Колдовская пиявка», «Фигрим Крохобор», «Феи-воровки» и т. д. Соперники по-прежнему отдают кристаллы, но владелец «Приспешника Ио» их не получает.
- Владея «Приспешником Ио», вы можете кристаллизовать жетоны энергии, но вы не получите за это кристаллы.
- Игрок, владеющий «Приспешником Ио», по-прежнему может трагить кристаллы.



19/20 **Отус Предсказатель**

- Возьмите столько карт способностей из колоды, сколько игроков участвует в партии, и выложите их в центр стола.
- В свой ход каждый игрок может призвать одну (и только одну) из этих карт способностей. В свои следующие ходы игрок сможет призвать и другие карты из числа выложенных в центре стола (если они там ещё останутся).
- Эти карты считаются призываемыми, а значит, в момент призыва на них действуют такие карты, как «Посох весны», «Колдовская пиявка», «Забытая ваза И-Цзана», «Длань судьбы» и т. д.
- В конце игры сбросьте все невыбранные карты способностей, лежащие в центре стола.
- Если «Отус Предсказатель» покидает вашу игровую область, уберите вместе с ним все лежащие в центре стола карты способностей.



20/20 **Злыд Ночная Тень**

- Вы должны отдать одну из своих карт способностей сопернику, у которого разыграно меньше всего карт способностей, даже если в вашей игровой области меньше карт, чем у него.
- Карта способности, которую вы отдаёте сопернику, обязательно должна быть одной из 2 карт, добавленных в руку благодаря эффекту «Злыда Ночной Тени».
- Если у 2 и более соперников одинаковое наименьшее число разыгранных карт способностей, вы сами выбираете, кому из них отдать свою карту способности.

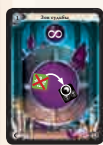


21/20 **Играмаль Изгнатель** (автор – Федерико Латини)

- Вы получаете энергию, только если была сброшена названная карта.
- Вы не получаете жетоны энергии, если в стоимость призыва карты входят только кристаллы.
- Если показаны оба экземпляра названной карты, они оба сбрасываются, однако вы получаете жетоны энергии, входящие в стоимость призыва только 1 карты.



## Карты колдовства



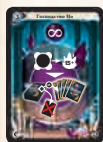
### 1 Зов судьбы

Вместе с этой картой колдовства используется кубик судьбы (см. с. 3 этого буклета правил).



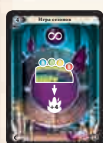
### 2 Коварные планы Аруса

- Всякий раз при смене года каждый участник должен отдать карту способности из руки игроку, сидящему слева.
- Игроки отдают друг другу карты способностей одновременно.
- Если у игрока всего 1 карта способности в руке, он всё равно отдаёт её соседу слева.
- Если у игрока нет карт способностей в руке, он ничего не отдаёт соседу слева, но получает карту от соседа справа.
- Правило смены года также действует в конце игры.



### 3 Господство Ио

Всякий раз, когда игрок получает 15 и более кристаллов за одну кристаллизацию, он может посмотреть верхнюю карту способности в колоде и добавить её в руку или сбросить.



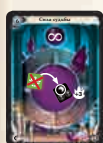
### 4 Игра сезонов

- В конце раунда, если в резерве энергии игрока есть все 4 типа энергии (вода, земля, огонь и воздух), он передвигает свою фишку чародея на 4 деления вперёд по счётчику кристаллов.
- Эффекты, действующие в конце раунда, применяются так, как описано на с. 7 этого буклета правил.



### 5 В пустоту

- Всякий раз при смене года каждый игрок жертвует 1 карту способности.
- При наступлении второго года эффект этого колдовства не действует на игроков с хотя бы 15 кристаллами.
- При наступлении третьего года эффект этого колдовства не действует на игроков с хотя бы 30 кристаллами.
- При завершении третьего года эффект этого колдовства не действует на игроков с хотя бы 50 кристаллами.
- Эффект колдовства «В пустоту» не применяется к дополнительным сменам года (к примеру, вызванным «Сапогами-скороходами»).



### 6 Сила судьбы

- В дополнение к правилу, действующему при игре с картой колдовства «Зов судьбы», всякий раз, когда игрок бросает кубик судьбы, он передвигает свою фишку чародея на 3 деления вперёд по счётчику кристаллов.
- Игрок выполняет действия, указанные на кубике судьбы.



### 7 Плодородная могила

- Один раз за игру каждый участник (в свой ход) может посмотреть карты способностей в стопке сброса. Затем он может призвать одну из этих карт по обычным правилам, как если бы она была у него в руке. Игрок выплачивает стоимость призыва и должен учитывать свою силу призыва.
- Карта способности считается призываемой, а значит, на неё действуют такие карты, как «Посох весны», «Колдовская пивка», «Забывтая ваза И-Цзана», «Длань судьбы» и т. д.



### 8 Попутный ветер

- В конце раунда каждый игрок может сбросить из своего резерва 1 жетон энергии воздуха и передвинуть свою фишку чародея на 4 деления вперёд по счётчику кристаллов.
- Эффекты, действующие в конце раунда, применяются так, как описано на с. 7 этого буклета правил.



### 9 Природный баланс

- В каждом сезоне кристаллизация любого типа энергии приносит 2 кристалла. Курсы обмена жетонов энергии на кристаллы, изображённые на колесе сезонов, не действуют.

*Пример: сейчас зима, и Паша кристаллизует по 1 жетону энергии воды, огня и земли. Благодаря эффекту «Природного баланса» он получает 6 кристаллов.*

- Эффекты «Кошеля Ио» и любых бонусов кристаллизации по-прежнему применяются и суммируются.
- Эффекты карт «Весы Иштар», «Зелье жизни» и «Зелье древних» применяются по обычным правилам.



### 10 Перекрёстки

- Карта кодовства «Перекрёстки» меняет правила прелюдии.
- Каждый игрок получает 9 карт способностей на первом этапе прелюдии. Однако первую выбранную карту игроки не оставляют себе, а передают соседям слева. Полученные карты станут первыми картами в руках игроков.
- Далее фаза прелюдии проходит как обычно: участники выбирают себе остальные карты по правилам базовой игры.
- Турнир отыгрывается по обычным правилам.



#### Русское издание игры

Издатель: Crowd Games  
 Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский  
 Выпускающий редактор: Александр Петрунин  
 Редактор: Алёна Миронова  
 Переводчик: Кирилл Егоров  
 Корректоры: Анна Полянская, Катерина Шевчук  
 Верстальщик: Рафаэль Пилюян

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ – компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности и качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).

# Seasons

3 ЗАКОЛДОВАННОЕ КОРОЛЕВСТВО



# Seasons

ДОРОГА СУДЬБЫ





# Seasons™

ДОРОГА СУДЬБЫ



23 rue Alsace-Lorraine  
86000 Poitiers – FRANCE

[www.libellud.com](http://www.libellud.com)