



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА Дюжина Совета



Коронация Риты I обещала стать грандиозным праздником! Чтобы приветствовать нового монарха, на церемонию прибыли подданные всех двенадцати королевств. Но как только Рита I возложила руки на королевский магический кристалл, произошло нечто необъяснимое. Из кристалла вырвались ослепляющие лучи энергии. Они достигли самых отдалённых уголков королевств, и там, куда падал луч, возникал новый магический кристалл. Их новоявленная сила принесла много проблем, и, самое страшное, трон снова опустел!

Организируйте Совет двенадцати королевств, работайте сообща, чтобы справиться со всеми проблемами и выбрать нового правителя.

СОСТАВ ИГРЫ

Фишка
благогклонности



Большой
двенадцати-
гранный кубик



12 карт подданных



лицо



оборот



лицо



оборот

48 карт персонажей
(по 12 карт для каждого игрока
с вензелями разных цветов
на обороте карт)



лицо

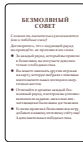


рубашка

Карта
главы
Совета



Карта
безмолвного
Совета



Карта
благогклонности



4 карты-
памятки



4 карты
этикета
Совета



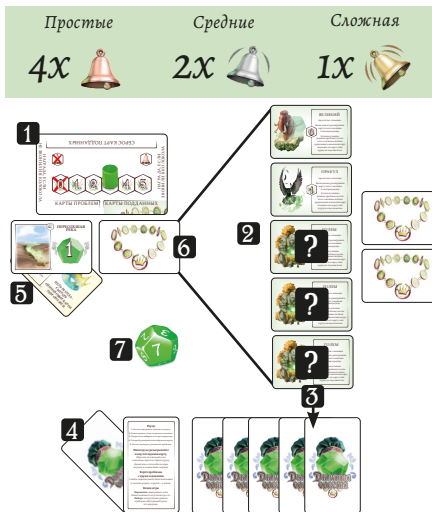
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Поместите **карту благогклонности** в центр стола, это показатель благогклонности жителей к вашему Совету. Поместите фишку благогклонности на значение «4» на счётчике, если играете вчетвером, или на значение «3», если играете вдвоём или втроём.
2. Подготовьте **карты подданных**.
 - ▶ Положите карту ВЕЛИКИЙ на стол лицом вверх.
 - ▶ Перемешайте оставшиеся карты подданных и вытяните 4 случайные карты, положив их на стол лицом вверх рядом с картой ВЕЛИКИЙ.
 - ▶ Хотя бы на одной из 4 вытянутых карт на короне должно быть значение . Если на вытянутых картах значения нет, заново перемешайте и вытяните карты.
 - ▶ Дополнительно вытяните 2 карты подданных лицом вниз, чтобы на столе оказалось **7 карт**.
3. Подготовьте **карты персонажей**.
 - ▶ Остальные карты подданных верните обратно в коробку, в этой игре они не понадобятся.
 - ▶ Раздайте каждому игроку по 12 карт персонажей с одинаковыми вензелями на обороте, карту этикета Совета и памятку.
 - ▶ Каждый игрок отбирает 5 карт персонажей, которые совпадают с лежащими лицом вверх картами подданных. Это начальные карты, возьмите их в руку. В ходе игры не показывайте карты в вашей руке другим игрокам.
4. Оставшиеся карты персонажей положите под свою памятку – это отложенные карты.
5. Создайте **колоду проблем**.
 - ▶ Разделите **карты проблем** по цвету колоколов на лице карты.
 - ▶ Вытяните случайным образом 4 простых (),

2 средних (🔔) и 1 сложную (🔔) карты проблем (см. иллюстрацию справа).

- ▶ Перемешайте эти карты и положите их стопкой лицом вверх на специальное поле с левой стороны карты благосклонности. Это будет **колода проблем**.
 - ▶ Остальные карты проблем верните обратно в коробку, они вам не понадобятся.
 - ▶ Положите карту «Пустующий трон» (с изображением короны 🏰) под низ колоды проблем.
6. Перемешайте все 7 карт подданных, выбранные ранее, и положите их стопкой лицом вниз на специальное поле с правой стороны от карты благосклонности.
 7. Бросьте кубик (магический кристалл) и положите его в центр стола. С выпавшего значения начнется работа вашего Совета.
 8. Если вы играете ВЧЕТВЕРОМ: возьмите карту главы Совета и следуйте инструкциям на ней.

Вы готовы открыть заседание Совета!



Для вашей первой игры в «Дюжину Совета» на этапе подготовки:

1. Возьмите следующие карты подданных: ВЕЛИКИЙ, ЧАРОДЕЙ, ОБОРОТЕНЬ, ФИЛОСОФ, РЫЦАРЬ, АЛХИМИК, ЛЕДИ. Создайте стопку подданных так, чтобы ОБОРОТЕНЬ был сверху стопки.
2. Возьмите соответствующие карты персонажей, под памятку отложите карты АЛХИМИК и ЛЕДИ.
3. Отберите 7 карт проблем с белым узором рядом с изображением кубика задания (номера 1–7).

Положите их стопкой, соблюдая порядок их номеров (на верху колоды будет карта «Высохшая река»). Как обычно положите карту «Пустующий трон» под низ колоды проблем.

4. Положите кубик в центр стола значением «12» вверх.



ЦЕЛЬ И ОПИСАНИЕ ИГРЫ

В каждом раунде вы попробуете совместно решить одну проблему подданных. **Решить проблему означает получить в конце раунда значение на верхней грани кубика равное указанному на карте проблемы этого раунда.**

Кубик переворачивается и его значение меняется, когда вы разыгрываете карты персонажей из своей руки.

Важно следить за уровнем благосклонности ваших подданных: насколько жители двенадцати королевств удовлетворены решениями вашего Совета.

ЭТИКЕТ СОВЕТА

Членом Совета не разрешается обсуждать друг с другом свои карты персонажей, как уже сброшенные, так и карты в руке.

Члены Совета могут использовать только 3 фразы, чтобы дать подсказку другим игрокам: «Я справлюсь один!», «Я помогу», «Я не хочу ничего делать».

Полные правила этикета Совета смотрите на вашей памятке.

Двигайте фишку благосклонности в соответствующем направлении, когда вы получаете или теряете благосклонность подданных. Уровень благосклонности не может быть больше «5» или меньше «1».

Если фишка благосклонности опускается на «0», вы немедленно проигрываете.

Вы одерживаете общую победу, если решили все проблемы подданных, включая проблему финальной карты «Пустующий трон», и не потеряли их благосклонность.



ХОД ИГРЫ

Игра состоит из серии раундов, в каждом из которых Совет решает 1 проблему подданных.

Каждый раунд в определённом порядке выполните следующие действия.

1. Определите задание на раунд.
2. Решите, стоит ли звонить в колокола.

3. Выберите по 1 карте персонажа из руки.
4. Разыграйте по очереди все выбранные карты.
5. Проверьте, решена ли проблема.

Важно! Всегда следуйте правилам общения между игроками (Подробнее на картах этикета Совета).

1. Определите задание на раунд

Дурные вести всегда опережают хорошие. Перед Советом предстаёт новый проситель.

Посмотрите верхнюю карту в стопке проблем и откройте верхнюю карту подданного, перевернув её лицом вверх.

Подданный на карте рассказывает о проблеме в королевстве. Попытки решить проблему самостоятельно не увенчались успехом, и ему требуется ваша помощь.

На открытой карте проблемы указано **задание: какое значение на кубике вам нужно получить в этом раунде.** Выполнив задание, вы решите проблему подданного. На некоторых картах указано несколько значений через «/». Для успешного решения проблемы вам достаточно получить на кубике любое из этих значений.

ПРИМЕР. Члены Совета Лея XII, Мия VI и Том I играют в «Дюжину Совета». В начале игры значение кубика равно 7.

Первая проблема — «Разрушенная башня». Чтобы выиграть раунд, игрокам нужно получить значение 9, 10 или 11 на кубике.



2. Решите, стоит ли звонить в колокола

Звон колоколов предупреждает королевство о надвигающейся проблеме, а также о том, что вы намерены легко с ней справиться...

Примечание: мы советуем вам пропустить это действие, если вы играете впервые.

Звон колоколов означает, что проблему вы будете решать публично, что имеет 2 полезных эффекта:

- ▶ вы заранее узнаете задание следующего раунда,
- ▶ эта проблема принесёт вам больше победных очков при финальном подсчёте в конце игры (см. «Продолжительность работы Совета» на стр. 7).

Однако вы потеряете благосклонность подданных.

Совместно решите, будете ли вы звонить в колокола. Если вы договорились звонить в колокола:

- ▶ передвиньте фишку на карте благосклонности на 1 ячейку влево;
- ▶ поместите открытую карту проблемы справа от колоды подданных, при этом откроется карта проблемы следующего раунда.

«Да что может пойти не так? Звоним в колокола!» – говорит Том и передвигает фишку благосклонности на 1 деление назад – на «2». Лея кладёт верхнюю карту колоды проблемы справа от карты благосклонности. Теперь верхняя карта колоды проблем – это «Фестиваль» (с заданием «3»). Если игроки не справятся с заданием этого раунда, то Совет, по крайней мере, сможет подготовиться к следующему.



3. Выберите по 1 карте персонажа из руки (все игроки одновременно)

Чей помощи вы попросите?

Все игроки одновременно выбирают по одной карте персонажа из своей руки и выкладывают её на стол перед собой лицом вниз.

Важно! Эта карта не должна совпадать с картой подданного!

Выложив карту, произнесите одну фразу из этикета Совета (см. «Этикет Совета»). Вы можете поменять свою карту, пока не произнесли фразу. Если у вас осталась только 1 карта или вам нечего выложить, возьмите сброшенные ранее карты персонажей себе в руку (см. страницу 6).

Игроки выбирают по одной карте из своей руки и кладут её лицом вниз на стол. Поскольку подданный в этом раунде ЛЕДИ, игроки не могут разыгрывать карту с таким союзником. Но это не важно, так как карты ЛЕДИ не было среди 5 стартовых карт у них на руках. Игроки могут свободно выбирать любую из своих начальных карт.



4. Разыграйте по очереди все выбранные карты персонажей

Управляйте силой магического кристалла!

1. Договоритесь с другими игроками, кто открывает свою карту первым. Переверните эту карту. Возможно, у кого-то из игроков уже есть план, и он хочет открыться первым. Если вы играете вчетвером, то первой открытой картой станет карта главы Совета (см. правила на карте главы Совета).
2. Если кто-то из игроков, выбрал такую же карту, он должен сразу объявить об этом. Одинаковые карты отменяют друг друга. Эффекты отменённых карт не применяются, карты сбрасываются в личные стопки сброса.

Важно. Вы можете смотреть только последнюю карту в вашей стопке сброса.

3. Если открытая карта не была отменена, вы должны применить её эффект. После этого сбросьте её в вашу личную стопку сброса.
4. Договоритесь, кто из игроков откроет следующую карту, и разыграйте её. Повторяйте, пока не будут разыграны или сброшены все выбранные в этом раунде карты персонажей.

Помните, что вы не должны обсуждать с другими игроками выбранные карты, пока не откроете их.

Если игрок случайно выбрал карту персонажа, совпадающую с картой подданного, это означает, что вы не смогли решить проблему. Все игроки сбрасывают выбранные карты, не разыгрывая их, и переходят к следующему действию.

Мия и Том выбрали свои карты очень быстро и, похоже, уверены в своём выборе. Мия говорит, что будет первой открывать карту. На её карте изображён РОБОТ, который позволяет ей увеличить значение кубика на 2 или 3, то есть поменять текущее значение «7» на «9» или «10» и решить проблему!



К сожалению, Том думал так же, поэтому он тут же раскрывает свою карту – это тоже РОБОТ. Мия и Том сбрасывают свои карты без применения их эффектов. Последняя надежда остаётся на Лею, у которой ещё есть шанс спасти ситуацию и решить проблему.



Лея раскрывает ЧАРОДЕЯ и повышает значение кубика с «7» до соседнего «10». Остальные игроки выдыхают с облегчением и хвалят её выбор.



5. Проверьте, решена ли проблема

Справились ли вы с силой магического кристалла, спасли ли вы своё королевство?

Если после применения эффектов всех разыгранных карт число на верхней грани кубика совпадает со значением на карте проблемы этого раунда, то вы успешно решили проблему, с которой к вам пришёл подданный.

Если же число на верхней грани кубика не совпадает со значением на карте проблемы, вы проиграли этот раунд.

Переверните карту проблемы.

- ▶ Если вы решили проблему, примените эффект с правой стороны карты.
- ▶ Если вы проиграли, примените эффект с левой стороны карты.

Если после применения этого эффекта благосклонность к вашему Совету падает до «0», немедленно завершите игру. Вы проиграли.

В ином случае начните новый раунд.

Поскольку на верхней грани кубика требуется значение, Совет переворачивает карту и применяет её эффект, указанный справа. У карты нет награды, игроки звонили в колокола, поэтому карта помещается в стопку решённых проблем сверху и справа от карты благосклонности.



ПОДГОТОВКА К НОВОМУ РАУНДУ

Положите карту подданного прошедшего раунда над картой благосклонности. Рядом с ней положите карту проблемы в одну из двух стопок решённых проблем: справа от карты подданного, если звонили в колокола, или слева от карты подданного, если не звонили в колокола.

Если проблема не была решена, уберите её карту в коробку.

Примечание: если это отмечено на карте подданного, вы можете добавить карту этого персонажа себе в руку.

Начните новый раунд с действия 1.

Если вам открылась последняя карта проблемы – «Пустующий трон», перейдите к финальному раунду (см. раздел. «Финальный раунд» на стр. 7).

Карты с наградой.

Некоторые успешно решённые карты проблем приносят вам награду. Эффект с правой стороны таких карт можно использовать не сразу, а в любом следующем раунде.

Такие карты размещаются справа или слева (в зависимости от того, звонили ли в колокола) от карты благосклонности, так, чтобы напоминать вам о награде. Количество доступных наград не ограничено.

Как только вы разыграете эффект такой карты, сбросьте её, то есть переложите карту в соответствующую стопку решённых проблем.



Поскольку у игроков нет на руках карты ЛЕДИ и они успешно решили проблему, они забирают карту ЛЕДИ (подданный этого раунда) из своих отложенных карт, которые лежат под памяткой, себе в руку.

НИКОГДА НЕ РАЗЫГРЫВАЙТЕ ВАШУ ПОСЛЕДНЮЮ КАРТУ

Если у вас в руке осталась одна последняя карта, сначала сбросьте её, начав новую стопку сброса, а потом заберите все карты из старой стопки сброса обратно в руку (не трогайте отложенные карты, лежащие под памяткой). Взяв карты, разыграйте одну из них как обычно.

У Мии в руке осталось две карты: ОРАКУЛ и ВЕЛИКИЙ. Она выбирает ОРАКУЛА и ждёт своей очереди открыть карту. После того, как она её открыла, эффект карты требует опять сыграть карту. Мия кладёт карту ВЕЛИКИЙ лицом вверх на стол, начиная новую стопку сброса, а затем возвращает себе в руку все карты (включая ОРАКУЛА). Затем она выбирает одну из своих карт, чтобы завершить эффект карты ОРАКУЛА.

КАРТЫ ПРОБЛЕМ С ДВУМЯ ЗАДАНИЯМИ

На некоторых картах изображены 2 задания – два отдельных кубика с разными значениями.

Для успешного решения проблемы **вы должны достичь каждого из этих значений**. Одно из значений (по выбору игроков) может быть достигнуто в любое время в течение раунда, а второе должно быть на кубике к концу раунда, как обычно.

При игре вдвоём вы можете решить такую проблему как за 1 раунд, так и в течение 2 раундов. В этом случае в обоих раундах используется одна и та же карта подданного. Объявите, какого из значений вы стремитесь достичь сейчас, а какое откладываете на следующий раунд. Если вам не удалось достигнуть цели в первом раунде, то проблема сразу же считается нерешённой и выполнение второго задания отменяется. Переверните карту и примените эффект с левой стороны карты.



С проблемой «Таинственные огни» (см. карту слева) к Совету пришёл **ОБОРОТЕНЬ**. Значит, в этом раунде игроки не смогут использовать карту **ОБОРОТНЯ**. Решение проблемы затрудняется, но у Совета есть план.



Том раскрывает свою карту **ВЕЛИКИЙ** и дважды поворачивает кубик, чтобы получить значение «3». Первое задание выполнено!



Затем Лея разыгрывает **РОБОТА** и прибавляет 2 к текущему значению кубика – получается «5».



Мия играет **АЛХИМИКА** и удваивает значение до «10» – второе задание тоже выполнено!



ФИНАЛЬНЫЙ РАУНД «ПУСТУЮЩИЙ ТРОН»

Последней картой в колоде проблем всегда будет карта «Пустующий трон». **Если во время этого раунда благосклонность к вашему Совету не опустилась до «0», вы победили!** В этом раунде вы не открываете карту подданного и не звоните в колокола.

Раунд играется по обычным правилам, но игроки должны сыграть **ОДИНАКОВЫЕ** карты персонажей. Раскройте ваши выбранные карты одновременно. Эффекты с карт персонажей не применяются. Потеряйте 1 благосклонность за каждую карту персонажа, которая находится в меньшинстве (включая ничьи). Переверните карту проблемы и узнайте, выиграли вы или проиграли и что делать в случае победы или поражения. Итог игры запишите в «Хронике 12 королевств» (см. на этой странице ниже).

Советники пытаются вспомнить, какие карты персонажей остались у игроков на руках. Они выбирают карты и раскрывают их одновременно. Мия и Том играют **ЧАРОДЕЯ**, Лея играет **ВЕЛИКОГО**. Они потеряли 1 благосклонность, однако значение счётчика всё ещё больше «0». Таким образом, Совет выигрывает и выбирает **ЧАРОДЕЯ** новым правителем 12 королевств.



ХРОНИКА 12 КОРОЛЕВСТВ

Потомки будут гордиться вашими подвигами!

В конце каждой партии, вне зависимости выиграли вы или проиграли, сделайте запись в Хронике.

Состав Совета

В этой строке запишите имена игроков, присвоив им обычный королевский номер (латинская цифра после имени правителя). С каждой новой партией число при имени игрока будет возрастать. Например, в первой игре Рита должна быть записана как «Рита I», а в её третьей игре уже будет «Рита III» (её внучка).

Если вы пропустите несколько игр, то займёте место в Совете вместе с пра-пра-пра-правнуками ваших товарищей. Это неудивительно, ведь те, кто не входят в Совет, не тратят силы и живут дольше.

Самая сложная проблема

Здесь нужно отметить, что доставило вам больше всего хлопот в прошедшей игре. Конкретная проблема? Или трудно было достичь нужного значения кубика? Или, может быть, кто-то из игроков, который постоянно нарушал ваши планы? Запишите это для грядущих поколений.

Продолжительность работы Совета (количество победных очков)

На каждой карте проблемы (кроме последней «Пустующий трон») указано число победных очков (на обороте карты). Каждая проблема, во время которой вы звонили в колокола, удваивает ваши очки за этот раунд. Сложите вместе очки за карты проблем, которые были решены. Затем прибавьте к этому очки 7 карт подданных, участвовавшие в игре, а также очки благосклонности, которые остались у вас к концу игры.

Общее количество победных очков – это длительность работы вашего Совета в годах. Запишите это число в Хронике. По итогам игры вы или с почестями уходите на покой (если вы победили), или же разгневанные граждане с позором изгоняют вас из королевства (если вы проиграли).

Чем сложнее проблемы, которые вы решаете, тем дольше будет ваше правление.

На троне

Если вы победили, впишите здесь имя персонажа, которого вы выбрали правителем в финальном раунде. Если вы проиграли, то трон остаётся пустым до вашей следующей партии. Если вы не хотите оставлять поле в Хронике пустым, вы можете сыграть в игру «Дюжина Короля» и вписать на это место имя победившего игрока (к примеру, «Рита I», как она была упомянута в Хронике выше).

Вариант игры «Безмолвный Совет»

Пройдите испытание безмолвием, чтобы получить больше победных очков.

Возьмите карту безмолвного Совета и следуйте описанным на ней правилам игры. Обратите внимание, что там описаны 2 уровня сложности, которые принесут разное количество дополнительных победных очков.

Отметьте в специальном поле Хроники каждый раунд, который вы успешно завершили молча. Если вы решали проблему дольше одного раунда, то, чтобы отметить свой успех в Хронике, вам необходимо выполнять условие безмолвия на протяжении всех этих раундов.

ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕЙ ИГРЕ

Год начала работы Совета

Рассчитайте год, в котором ваш Совет начинает свою работу. Для этого прибавьте к начальному году последней игры продолжительность правления предыдущего Совета. Если вы играете один из сценариев (см. страницу 11), отметьте также и месяц.

Обязанности, возложенные на монарха, не дают ему принимать личное участие в решении проблем своих подданных. Поэтому, если в последней игре трон занял персонаж (не игрок), прежде чем начать новую игру уберите этого персонажа из карточек подданных. Вы можете прислонить его карточку

к коробке с игрой, чтобы правитель мог наблюдать за новым Советом.

Если текущий правитель – ВЕЛИКИЙ, удалите его карту подданного из игры и вытяните ему на замену ещё одну карту со значением «1», чтобы на руке у вас было 5 карт.

Если трон пуст (нет победившего персонажа), поскольку в прошлой игре никто не победил, подготовка к игре не меняется.

Чтобы править долго и счастливо, вы можете выбрать подданных и проблемы, с которыми они придут к вам, а не вытягивать карты случайным образом.

<i>Продолжительность (очки)</i>	<i>Итоги работы Совета</i>
23 или меньше	<i>Люди глубоко несчастны</i>
24–34	<i>Люди гордятся вами</i>
35–60	<i>Люди чтят вас</i>
61–78	<i>Люди несут вам дары и сокровища</i>
79–109	<i>Ваше королевство процветает в мире</i>
110 и больше	<i>Ваше королевство растёт и покоряет весь мир</i>



ЭФФЕКТЫ КАРТ

АЛХИМИК

Увеличьте или уменьшите значение кубика вдвое (поверните кубик на соответствующую грань). Если вы хотите уменьшить нечётное число, округлите его в меньшую сторону. Значение «1» всегда удваивается, значение «12» всегда делится пополам. Максимальное значение не может превышать «12», а минимальное «1».

ДРУИД

Увеличьте или уменьшите значение кубика на 1 (поверните кубик на соответствующую грань). Нельзя уменьшать значение «1» и увеличивать «12».

ГОЛЕМ

Задание на ваш выбор становится «9/10/11/12» вместо указанного на карте проблемы. Если на карте проблемы 2 задания, выберите то, которое из них замените. ГОЛЕМ меняет задание даже в том случае, если оно уже было изменено РЫЦАРЕМ.

РЫЦАРЬ

Задание на ваш выбор становится «1/2/3/4» вместо указанного на карте проблемы. Если на карте проблемы 2 задания, выберите то, которое из них замените. РЫЦАРЬ меняет задание даже в том случае, если оно уже было изменено ГОЛЕМОМ.

ЛЕДИ

Если эта карта разыграна первой, поверните кубик на значение, совпадающее с заданием.

Эффект сработает независимо от того, была ли карта сыграна в открытую или закрытую. Имеет значение лишь порядок разыгрывания карт в действии 4.

РОБОТ

Увеличьте значение кубика на 2 или 3 (поверните кубик на нужное значение). Если значение превышает «12», оно остаётся «12».



ВЕЛИКИЙ

Дважды поверните кубик на любую из 5 соседних граней. Вы не можете вернуться к первоначальному значению.

ОРАКУЛ

Перебросьте кубик. Затем сыграйте другую карту персонажа с руки.

Если у вас в руке осталась только 1 карта, сначала сбросьте оставшуюся карту и возьмите все сброшенные до этого карты обратно себе в руку (в том числе ОРАКУЛА). Затем разыграйте еще одну карту. Если ваша вторая карта совпадёт с одной из уже разыгранных в этом раунде карт (в том числе ОРАКУЛОМ), она отменится и должна быть сброшена без применения эффекта.

ПАРАЗИТ

Уменьшите значение кубика на 2 или 3 (поверните кубик на нужное значение). Если значение опустится ниже «1», оно остаётся «1».

ОБОРОТЕНЬ

Переверните кубик на противоположную грань.

Обратите внимание: значения на противоположных сторонах кубика всегда дают в сумме 13.

К примеру, **ОБОРОТЕНЬ** поменяет значение «12» на «1», а «5» изменит на «8».

ЧАРОДЕЙ

Поверните кубик на любую из 5 соседних граней.

ФИЛОСОФ

Эта карта не влияет на значение кубика. Верните 1 любую карту из сброса себе в руку. Возьмите карту аккуратно, не меняя порядка карт в стопке сброса. Не говорите другим игрокам, какую карту вы взяли.



ГОД МНОЖЕСТВА ПРОБЛЕМ РИТЫ I

Каждый месяц судьба преподносит вам новые испытания.

Ниже описаны несколько дополнительных сценариев и карты, которые вам понадобятся.

Подготовка к игре проходит как обычно, только карты подданных и карты проблем вытягиваются не случайным образом, а берутся согласно таблице ниже.

Возьмите соответствующие карты подданных, даже если один из них сейчас на троне. В столбце № указаны числа на лицевой стороне карт проблем. Последней проблемой, как обычно, будет «Пустующий трон».

Насколько высоких результатов вы сможете достичь в таких обстоятельствах?

Обстоятельства	Подданные	№
Январь <i>Год только начался, а проблем уже полно. Но не стоит отчаиваться — их пока что не так уж трудно преодолеть.</i> Самый простой сценарий с любимыми картами автора.	ВЕЛИКИЙ	5
	ДРУИД	8
	ФИЛОСОФ	9
	ЧАРОДЕЙ	12
	ПАРАЗИТ	15
	РЫЦАРЬ	16
	ОБОРОТЕНЬ	20
Февраль <i>Пока что подданные приходят к вам с простыми задачами. Но вы уже чувствуете, что проблемы копятся...</i> Простой сценарий с любимыми картами автора.	АЛХИМИК	1
	ВЕЛИКИЙ	2
	ЛЕДИ	8
	ГОЛЕМ	13
	ЧАРОДЕЙ	14
	РОБОТ	18
	ОБОРОТЕНЬ	21
Март <i>Проблем всё больше, но вы пока можете рассчитывать на помощь мудрых.</i> Сценарий умеренной сложности с любимыми картами автора.	ВЕЛИКИЙ	3
	ДРУИД	6
	ЛЕДИ	22
	ФИЛОСОФ	23
	ЧАРОДЕЙ	24
	ОРАКУЛ	30
	РЫЦАРЬ	36
Апрель <i>ВЕЛИКИЙ растерял свои силы. Сможете ли вы управиться с магическим кристаллом без его помощи?</i> Сценарий без карты ВЕЛИКИЙ и с более высокой ценой ошибки за каждую нерешённую проблему.	АЛХИМИК	1
	ЛЕДИ	3
	ФИЛОСОФ	20
	ГОЛЕМ	24
	ЧАРОДЕЙ	30
	ПАРАЗИТ	31
	ОБОРОТЕНЬ	36
Май <i>ВЕЛИКИЙ вернулся, он сильнее чем прежде и готов занять трон. Только с его помощью вы сможете спасти все 12 королевств!</i> Специальное условие: чтобы победить, вам нужно выбрать ВЕЛИКОГО следующим правителем.	ВЕЛИКИЙ	5
	ДРУИД	8
	ФИЛОСОФ	9
	ЧАРОДЕЙ	12
	ПАРАЗИТ	15
	РЫЦАРЬ	16
	ОБОРОТЕНЬ	20

Обстоятельства	Подданные	№
Июнь <i>После неспокойных времён люди надеются, что престол займёт кто-то более спокойный.</i>	ВЕЛИКИЙ	2
	ФИЛОСОФ	6
	ЛЕДИ	8
	ГОЛЕМ	13
	ПАРАЗИТ	14
Специальное условие: чтобы победить, вам нужно выбрать ФИЛОСОФА следующим правителем.	РЫЦАРЬ	18
	ОБОРОТЕНЬ	21
Июль <i>Половина трудного года позади, повод отпраздновать! Звоните в колокола как можно чаще и восхваляйте свои победы на все окрестные королевства!</i>	ВЕЛИКИЙ	1
	ЛЕДИ	2
	ЧАРОДЕЙ	8
	РОБОТ	12
	ОРАКУЛ	14
Специальное условие: чтобы победить, вам нужно позвонить в колокола минимум 4 раза и посадить на трон одного из персонажей.	ПАРАЗИТ	16
	ОБОРОТЕНЬ	24
Август <i>Есть ровно один способ справиться с силой магического кристалла.</i> В этом сценарии у каждой проблемы единственное задание.	ВЕЛИКИЙ	1
	ЛЕДИ	6
	ФИЛОСОФ	8
	ГОЛЕМ	9
	ЧАРОДЕЙ	20
	РЫЦАРЬ	24
	ОБОРОТЕНЬ	33
Сентябрь <i>В этом месяце вы должны удвоить усилия!</i> В этом сценарии у каждой проблемы всегда 2 задания.	ВЕЛИКИЙ	10
	ЛЕДИ	21
	ФИЛОСОФ	28
	ЧАРОДЕЙ	31
	РОБОТ	32
	ПАРАЗИТ	34
	ОБОРОТЕНЬ	35
Октябрь <i>Вы не можете надеяться на благую силу магических кристаллов. Сможете ли вы обойтись без наград?</i> В этом сценарии за решение проблемы вы получаете мало или совсем ничего.	ВЕЛИКИЙ	1
	ДРУИД	7
	ФИЛОСОФ	14
	ГОЛЕМ	24
	ЧАРОДЕЙ	30
	РЫЦАРЬ	32
	ОБОРОТЕНЬ	33
Ноябрь <i>Народ в ярости, и нет способа его успокоить. Действуйте сообща, чтобы справиться с магическими кристаллами.</i> Специальное условие: вы начинаете этот сценарий со значением благосклонности «1». И ни одно решение проблемы не принесёт вам благосклонности сверх этого значения.	ВЕЛИКИЙ	2
	ЛЕДИ	4
	ФИЛОСОФ	12
	ГОЛЕМ	13
	ЧАРОДЕЙ	25
	РЫЦАРЬ	29
	ОБОРОТЕНЬ	30
Декабрь <i>Труды предыдущих месяцев легли на вас тяжким грузом. Вы практически не можете ни двинуться, ни говорить.</i> Специальное условие: чтобы победить в этом сценарии, вы должны играть по правилам карты безмолвного Совета. Нельзя использовать ни слова, ни жесты на протяжении всей игры, как это описано в правилах безмолвного Совета. Также вам необходимо обязательно выбрать нового правителя. Трон не может остаться пустым. Сможете ли вы достичь высочайших результатов?	ДРУИД	30
	ФИЛОСОФ	31
	ЧАРОДЕЙ	32
	ГОЛЕМ	33
	РОБОТ	34
	ПАРАЗИТ	35
	РЫЦАРЬ	36



Команда Corax Games, работающая над проектом

Разработка: Фрэнк Ноак, Райан Палфриман, Рико Бестехёр

Графика: Ронни Либор

Дополнительная помощь: Мальте Кюле, Бьянка и Мара Бестехёр, Свен Гёлих, Квинт Уилер, Яра Лал Тиль, Шанталь Буленда, Тая Маше, Маркус Фанк, Тьен Ву До, Конни Франке, Лена Хайдекрюгер, Адриан Брюкнер, Флорестан Сулимма, Маркус Бендер

Команда Эврикус, работающая над проектом

Директор направления: Дмитрий Павлов

Менеджеры проекта: Юлия Ткаченко, Полина Спирина

Редактор: Наталья Акимова

Дизайнер: Денис Гусаков



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru



© ООО «ПАННА», 2023

© Corax-Games 2022