

ЛЕГЕНДЫ ЗЕМЛИ ПЕРМСКОЙ

ПРАВИЛА ИГРЫ



ПОДГОТОВКА

В игре могут участвовать от 2 до 4 человек.

1. Игрокам необходимо выбрать героя из предложенных вариантов:



Полюд



Кудым-Ош



Нийки-Зева



Шаман



2. Затем на карте, в указанных местах (на пустых полях), разложите жетоны - мешочки с солью.



3. Разместите колоду карт с артефактами на игровом поле «рубашкой» вверх.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра начинается в современной Перми и отправляет игроков в любую сторону по дорогам вдоль рек и городов. Двигаться можно только прямо (если на кубике с буквицами не выпадет символ, позволяющий пойти в обратном направлении), на развилках поворачивая налево или направо по своему усмотрению. Дойдя до тупика (конца дороги), движение продолжается в обратную сторону без принудительной остановки.

Принудительная остановка осуществляется только на жетоне с мешочком соли (например, если на кубике выпало 5, а жетон с солью на третьем шаге, то ход заканчивается именно на третьем шаге. Жетон с солью игрок забирает себе. Далее ходит следующий игрок).

Внимание! Где мешочек уже взят, двигаемся без остановок (как на простых полях).

Ходы осуществляются подбрасыванием двух кубов и перемещением фишек. В игре участвует два куба:



КУБ ДВИЖЕНИЯ



КУБ ДЕЙСТВИЯ

«Куб движения» указывает количество шагов для перемещения фишки, если это необходимо, а «Куб действия» указывает конкретное действие, сопутствующее этому ходу.

Действия могут быть следующими:



Г **Ход прямо** (двигаемся вперед на количество шагов, указанное на кубе движения)



ГГ **Ход в любую сторону** (двигаемся в любую сторону на количество шагов, указанное на кубе движения)



Ъ **Дар** (двигаемся вперед на количество шагов, указанное на кубе движения, затем берем карту из колоды артефактов)



Ъ **Отмена хода** (стоим на месте, независимо от показаний куба движения)



Я **Применение Способности** (двигаемся вперед на количество шагов, указанное на кубе движения, затем применение уникальной Способности, которая описана в персональной карточке героя)

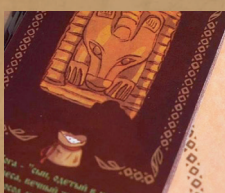
При попадании на «легендарные» локации (Каменный город, Хозяйка гор, Чудские копи, Золотая Баба, Полюд и Ветлан) игроку достаются соответствующие уникальные Дары, эквивалентом в 5 мешочков соли.

Исключение: В локации «Ён и Куль» находится дар с максимальным эквивалентом в 10 мешочков соли, но чтобы его получить, необходимо пройти дополнительную проверку кубом движения (чёт / нечёт). Четное число принесет 10 мешочков, а при выпавшем нечётном числе, игрок теряет 5 мешочков соли (при подведении итогов игры их придется вычестить из своей коллекции).

Дары на «легендарных» локациях даются при точном попадании на них и только один раз.

Задача игроков – собрать как можно больше мешочков соли по всей территории. Игра заканчивается в момент, когда с карты (игрового поля) собран последний жетон - мешочек соли.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ



При подсчете учитываются (суммируются) мешочки:

1. На жетонах
2. На картах «Артефактов»
3. На картах «Даров»
4. «Ряд силы», если он собран

Персональный «Ряд силы» (4 артефакта, указанные на карточке героя) умножает количество соли этого ряда на два, в случае, если игрок полностью его собрал. В процессе игры «Ряд силы» может вообще не собраться, а может собраться дважды. Как повезет.

Побеждает тот, кто добыл больше соли!