

КАСПЕР КЪЕР КРИСТИАНСЕН



КОРЕ ВЕРНЕР СТОРГОР



РОАНОК

По ту сторону изгороди

Правила игры





ВСТУПЛЕНИЕ

В самом начале колония преследовала трудности. Даже без гёрланой магии, секащей слухом в поселении, освоение новых территорий оказалось весьма нелёгким. Тем не менее, колония с надеждой взирала на дикие земли за своими пределами. Их ресурсы — это ключ к выживанию.

Несмотря на изобилие животных и природные богатства, окружающие балота скрыты воздушными туманами. Попытки расширить земельные угодья провалились. Охоты хиреют, молоко тут же портится, а куры несут яйца всевозможных оттенков зелёного цвета.

Неужели колдовство внутри маленькой общины — всего лишь знак ещё более противостественных явлений?

Возможно ли очистить окружающую местность и превратить колонию в процветающий край?



ОБ ИГРЕ

«Роанок. По ту сторону изгороди» — это первое дополнение, выпущенное для игры «Роанок. Охота на ведьм».

«Роанок. Охота на ведьм» — это дуэльная ассиметричная карточная игра, в которой один из участников возьмёт на себя роль ведьмы, а второй — охотника на ведьм. Ведьма будет стараться провести ритуал Матери-природы, прежде чем её изобличит охотник.

Под подозрением охотника находятся девять жителей, и только игрок за ведьму знает, под чьей личиной она скрывается. Каждый ход оба игрока будут взаимодействовать с жителями поселения Роанок, накапливать влияние, получать и играть карты для достижения своих целей.

Помимо этого ведьма сможет варить могущественные

отвары, использовать своего прислужника, накладывать чары и заклятья, а охотник — привлекать союзников, занимать стратегически важные локации и безжалостно допрашивать жителей поселения.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель ведьмы — полностью подчинить себе одного из жителей и провести магический ритуал, чтобы вернуть Матери-природе захваченную поселенцами землю. Цель охотника — заручившись поддержкой местных жителей, отсеять невиновных и свершить правосудие над ведьмой, прежде чем её замысел воплотится.

ПРИМЕЧАНИЕ

Издательства Эврикус и Wyrmgold хотят подчеркнуть, что ни наши компании, ни наши сотрудники не поддерживают жестокость по отношению к людям, ведьмам и животным. События и лица в данной игре являются выдумкой и не имеют цели оскорбить какую-либо историческую личность, а также этническую или религиозную группы.

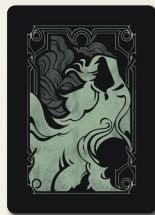
СОСТАВ ИГРЫ



ОХОТНИК

50 карт (4 разных типов):

- ◆ СОБЫТИЯ (♣)
- ◆ СОЮЗНИКИ (♠)
- ◆ ЛОКАЦИИ (♠)
- ◆ РАССЛЕДОВАНИЯ (♣)



ВЕДЬМА

50 карт (4 разных типов):

- ◆ ЗАКЛЯТЬЯ (♣)
- ◆ ОТВАРЫ (♠)
- ◆ ПРИСЛУЖНИКИ (♠)
- ◆ ЧАРЫ (♣)



ЖЕТОНЫ МРАКА

30 ЖЕТОНОВ МРАКА



СЦЕНАРИИ

4 КАРТЫ СЦЕНАРИЯ

*Умный человек
всегда подозрителен.*

КАРТЫ ЖИТЕЛЕЙ И ПОДОЗРЕВАЕМЫХ

◆ 3 красных, 3 синих
и 3 зелёных ЖИТЕЛЯ

◆ 3 памятки способностей
ЖИТЕЛЕЙ

◆ 9 ПОДОЗРЕВАЕМЫХ



Запас всех жетонов ограничен. Если вам необходимо выложить или получить жетон, которого не осталось в резерве, то вы ничего не выкладываете и не получаете. Однако вы можете переместить жетон того же типа, который уже находится в игре.

НОВЫЕ ИГРОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

МРАК И ОЧИЩЕНИЕ

Противоестественный туман скрыл землю по ту сторону изгороди, наполнив ведьму великой силой. Однако храбрые жители нового поселения дают отпор, и тьма отступает медленно, но верно. Как только эти дикие земли будут очищены от мрака, они принесут огромные блага колонии.

Дополнение «Роанок. По ту сторону изгороди» вводит в игру два новых игровых элемента — **МРАК** и **ОЧИЩЕНИЕ**.

МРАК — это новый ресурс, дающий бонусы ведьме до тех пор, пока находится в игре. Он символизирует симбиоз ведьмы и окружающих земель. Когда в игре появляется карта с символом (☠), положите на неё указанное количество жетонов мрака (☠). Карта **МРАКА** остаётся в игре до тех пор, пока не будет очищена. Как только игрок **ОЧИСТИЛ**

карту **МРАКА**, то есть убрал с неё последний (☠), он должен применить эффект **ОЧИЩЕНИЯ** и затем сбросить карту. Некоторые действия позволяют убирать с карт (☠), а некоторые, наоборот, добавлять их на карты **МРАКА** и даже превышать установленный предел.

Эффекты **МРАКА** приносят выгоду ведьме, а эффекты **ОЧИЩЕНИЯ** — охотнику.

ПРИМЕР

У ведьмы есть карта «Цвет луны», на которой остался только 1 жетон **МРАКА**. Ведьма хочет убрать эту карту, чтобы освободить место для новых чар и не дать охотнику получить бонус от эффекта **ОЧИЩЕНИЯ**. Однако ведьма не может этого сделать пока на карте «Цвет луны» сохраняется хотя бы 1 жетон **МРАКА**.



ЖИТЕЛИ, ОТМЕЧЕННЫЕ МРАКОМ

Некоторые колонисты уже ощутили на себе влияние мрака. Их повадки изменились, а лица стали угрюмы. Именно на охотника возлагается задача вновь обратить паству к праведному свету.

Эти особые жители относятся к новой **ЗЕЛЁНОЙ ФРАКЦИИ**, чьи карты двусторонние и имеют разные названия: Запятнанные и Общинники.

При игре с картами сценариев 12 и 13, эти жители начинают игру с жетонами **МРАКА**, от которого их можно **ОЧИСТИТЬ**. Очищенная карта жителя не сбрасывается, а переворачивается другой стороной вверх, при этом у карты изменяется эффект. Обе фракции: Запятнанные и Общинники, считают одной и той же **ЗЕЛЁНОЙ ФРАКЦИЕЙ** для эффектов карт.

РЕМЕСЛЕННИКИ

При посещении жителей фракции Ремесленники игроки должны убирать только свои ресурсы: охотник — улики, а ведьма — секреты. Игроки не могут убирать ресурсы соперника.



Само их существование, это преступление, карающееся смертью!

Возможно, надо заглянуть за край бездны, чтобы по-настоящему оценить высоту небес над головой.

МРАК

КАРТЫ МРАКА

В верхней части всех карт **МРАКА** есть жёлтая рамка, в которой изображён символ мрака (☉), а внизу указан эффект **ОЧИЩЕНИЯ** (☉). Карты **МРАКА** могут быть разного типа, и они подчиняются обычным правилам игры. Однако есть несколько новых правил, связанных с **МРАКОМ**.

Примечание. Карта **МРАКА** становится **ОЧИЩЕННОЙ**, если на ней больше нет жетонов **МРАКА**. Очищенная карта после выполнения эффекта **ОЧИЩЕНИЕ** сбрасывается.

- ◆ Когда карта **МРАКА** появляется в игре, добавьте к ней указанное количество жетонов **МРАКА**. Указанное на карте количество **МРАКА** является пределом, который нельзя превышать, кроме случаев, когда эффект какой-либо карты специально разрешает это.
- ◆ Некоторые карты и эффекты указывают вам добавить жетоны **МРАКА** на карту. Вы можете добавлять жетоны **МРАКА** только на карты **МРАКА** и только в указанных на них пределах. Если вы не можете добавить необходимое количество **МРАКА**, вы не можете сыграть карту или применить эффекты, требующие этого.

Примечание. Нельзя сыграть карту **МРАКА**, если в общем запасе недостаточно жетонов **МРАКА**.

ОЧИЩЕНИЕ

Как только на карте не остаётся жетонов **МРАКА**, она считается очищенной. Игрок-охотник должен применить эффект **ОЧИЩЕНИЯ** (☉), получая всё его преимущество, и затем сбросить её в стопку сброса того игрока, который сыграл эту карту. После этого игроки применяют эффекты «Когда карта очищается (☉)» на других картах.

СНЯТИЕ ЧАР С МРАКОМ

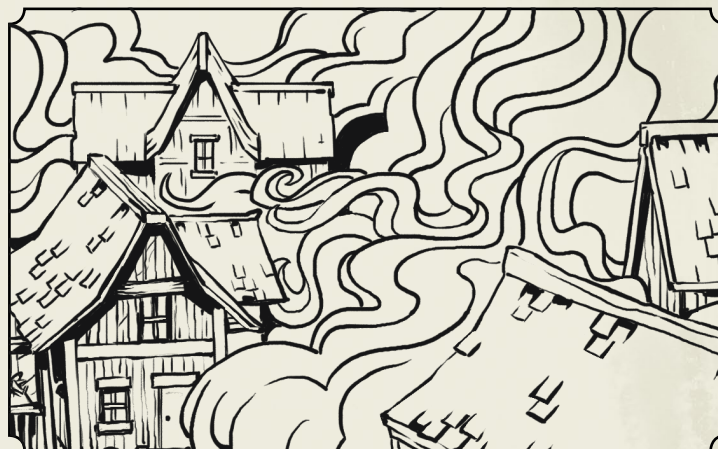
Чары с **МРАКОМ** снимаются иначе, чем обычные чары. Когда охотник выполняет действие «Снять чарь», вместо сброса карты он убирает с такой карты 1 жетон **МРАКА**. Символ **МРАКА** над рамкой эффекта карты является напоминанием об этом правиле. Если это действие убирает последний жетон **МРАКА** с **ЧАР**, они становятся **ОЧИЩЕННЫМИ** и применяется эффект (☉).





ПРИМЕР

Охотник тратит 2 **ВЛИЯНИЯ** и играет карту «Заросли ивы» — это локация, поэтому он помещает её в доступную ячейку локации на своём планшете. Так как на этой карте в жёлтой рамке указано 2 **МРАКА**, охотник добавляет на неё 2 жетона **МРАКА** ⚫.



СЦЕНАРИИ И ФРАКЦИИ

НАБОРЫ ЖИТЕЛЕЙ И КАРТЫ СЦЕНАРИЕВ

Помимо выбора стороны: охотник или ведьма, каждый игрок выбирает одну из фракций для игры. Каждая фракция состоит из 3 жителей и от других фракций отличается цветом и названием. О каждой фракции подробно написано на памятках о способностях жителей.

КАРТЫ СЦЕНАРИЕВ

СЦЕНАРИИ — это один из способов разнообразить игровой процесс «Роанок. Охота на ведьм». Они меняют правила подготовки и/или цели в игре. Дополнение «Роанок. По ту сторону изгороди» добавляет четыре новых сценария, используйте их по желанию. Играя с картой сценария, используйте указанную в ней **ЗЕЛЁНУЮ ФРАКЦИЮ** и следуйте новым, описанным в ней правилам. Правила сценария имеют приоритет над базовыми правилами там, где это возможно.

ВЕДЬМА выбирает **КРАСНУЮ ФРАКЦИЮ**, **ОХОТНИК** — **СИНЮЮ ФРАКЦИЮ**, а **ЗЕЛЁНАЯ ФРАКЦИЯ** определяется либо картой сценария, либо по обоюдному решению игроков. Если решить сообща не получится, используйте фракцию Смотрителей из основной игры.

В дополнении «Роанок. По ту сторону изгороди» **ЗЕЛЁНОЙ ФРАКЦИЕЙ** является Запятнанные/Общинники.



ПРИМЕР ИГРЫ



*Порой цель назначения
и вналобину не столь
интересна, как сама
идея достичь её.*

ПРИМЕРЫ ХОДОВ ОХОТНИКА И ВЕДЬМЫ

ХОД ВЕДЬМЫ

1. Приступая к фазе действий, ведьма посещает Траппера Джуди с помощью фишки действия . Она убирает 1 с карты «Дедукция» и преобразует 3 в 1 , затем выкладывает 1 на Матушку Грейс. Ведьма получает 4 — дважды применив эффект Траппера Джуди (благодаря 2): получи по 1 за каждую **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ** на всех **ЗЕЛЁНЫХ ЖИТЕЛЯХ** (независимо от владельца фишек).
2. Ведьма использует карту **ПРИСЛУЖНИКА** «Муть», чтобы бесплатно сыграть «Пары смятения» и, убрав 1 с «Топей», применяет усиленный эффект, добавляя 2 в **ОТВАР**.
3. Вторым действием ведьма посещает Дровосека Освальда. Она добавляет 1 на «Пары смятения» и тратит 1 с жителя Старательницы Эшли, чтобы взять 3 карты (ими оказываются «Озадачить», «В трёх соснах» и «Эманация»).
4. Последним действием ведьма посещает Псаря Уиллема, добавляя ему 1 . Применяя способность жителя, Ведьма показывает охотнику «Озадачить» и «В трёх соснах», и охотник говорит ей сбросить первую карту. Затем ведьма играет «В трёх соснах» с 2 и кладёт её поверх карты «Заросли ивы», которая теперь считается картой, не находящейся в игре. Ведьма хочет снова использовать умение Псаря Уиллема, так как на нём лежат 2 , но не может этого сделать, потому что у неё осталась только 1 карта.
5. В качестве бесплатного действия ведьма выпивает **ОТВАР** «Пары смятения» и выбирает фракцию Запятанных. Благодаря эффекту выпитого отвара она может добавить 1 на -карту, но только не на «Цвет луны» и «В трёх соснах», так как на этих картах количество мрака достигло предела. Ведьма решает добавить 1 на карту «Мираж».

ХОД ОХОТНИКА

6. В начале своего хода охотник возвращает себе все свои **ФИШКИ ДЕЙСТВИЯ**. В фазу отдыха он тратит 1 , чтобы оплатить содержание **СОЮЗНИКА** «Глава гильдии» на своём планшете.
7. Первым действием охотник посещает Каменщицу Хейзел. Из-за карты **ЧАР** «Цвет луны» он не может распределить какие-либо улики. Охотник решает потратить 1 с Дровосека Освальда и получает 3 .
8. Вторым действием охотник посещает Матушку Грейс и по-прежнему не распределяет какие-либо улики из-за эффекта «Цвета луны». Так как на зелёных жителях находятся 2 **ФИШКИ ДЕЙСТВИЯ** (независимо от владельца), он может сыграть до 2 карт. Сначала он играет «Разоблачение», чтобы убрать «Цвет луны». На этих чарах лежали жетоны мрака, поэтому эффект **ОЧИЩЕНИЯ** не применяется. Затем он играет «Колониста», тратя на это свои последние 2 .
9. Последним действием охотник использует **ЛОКАЦИЮ** «Топи». Он добавляет 1 Мельничихе Блоссом, затем убирает 1 с «Топей». Так как это был последний жетон мрака на этой карте, она становится **ОЧИЩЕННОЙ**, и охотник может выбрать эффект очищения любой карты мрака, находящейся в игре. Он не может выбрать «Заросли ивы» из-за карты «В трёх соснах», поэтому решает применить эффект **ОЧИЩЕНИЯ** «Дедукции», чтобы добавить 3 всем зелёным жителям. После этого он сбрасывает «Топи». Так как была **ОЧИЩЕНА** карта , срабатывает эффект союзника «Колонист», и охотник получает 2 .

Примечание. Ведьма с сожалением понимает, что допустила ошибку. Если бы ведьма оплатила усиленный эффект карты «Муть», отдав последний жетон мрака с карты «Дедукция» (а не «Топи»), то действовавшие тогда чары «Цвет луны» помешали бы охотнику получить выгоду от этого неприятного эффекта очищения.

КАРТЫ ОХОТНИКА И ВЕДЬМЫ

По 2 копии каждой карты в колоде

ОХОТНИК (50)	ТИП	НОМЕР
1. Рыбак		0051
2. Пастух		0052
3. Свечевар		0053
4. Лидер гильдии		0054
5. Колонист		0055
6. Тактик		0056
7. Марш на рассвете		0057
8. Самосуд		0058
9. В едином порыве		0059
10. Шёпот в темноте		0060
11. Разоблачение		0061
12. Осторожный подход		0062
13. Безрассудный подход		0063
14. Освещение		0064
15. Пристальное внимание		0065
16. Верный след		0066
17. Дедукция		0067
18. Соблазнение		0068
19. Опрос		0069
20. Вид с холма		0070
21. Мутные воды		0071
22. Топи		0072
23. Заросли ивы		0073
24. Выступ		0074
25. Хранилище		0075

ВЕДЬМА (50)	ТИП	НОМЕР
1. Эликсир скрытности		0076
2. Бутыль с болотной водицей		0077
3. Тёмный мёд		0078
4. Яд болотной змеи		0079
5. Надвигающийся туман		0080
6. Пары смятения		0081
7. Развоплощение		0082
8. В трёх соснах		0083
9. Мрачный ритуал		0084
10. Обворожительное лицо		0085
11. Озадачить		0086
12. Запутать		0087
13. Мысленный образ		0088
14. Зловещие тени		0089
15. Мираж		0090
16. Цвет луны		0091
18. Блуждающие огоньки		0092
18. Сила во тьме		0093
19. Невидимый барьер		0094
20. Муть		0095
21. Эманация		0096
22. Поддержка		0097
23. Лукавство		0098
24. Подчинение		0099
25. Вдохнуть туман		0100

СОЗДАНИЕ КОЛОДЫ

Колоды в этом дополнении составлены таким образом, чтобы хорошо взаимодействовать друг с другом, обеспечивая баланс как для новичков, так и для опытных игроков.

При желании вы можете свободно создавать новые колоды, используя карты из основной игры и любых дополнений. При этом вам совершенно необязательно использовать карты из одного дополнения одновременно в колодах охотника и ведьмы, например, в одной колоде могут быть ♠-карты, а в другой их может не быть.

При создании своих колод руководствуйтесь лишь следующими правилами.

- ♦ В каждой колоде должны быть только карты, относящиеся к персонажу: охотнику или ведьме.
- ♦ В каждой колоде должно быть ровно 50 карт.
- ♦ В каждой колоде **не может быть более 2 одинаковых карт**.
- ♦ В колоде должно быть **как минимум 10 карт каждого из 4 типов**, соответствующих ведьме или охотнику. Оставшиеся 10 карт в каждой колоде могут быть любыми картами 4 типов.

В колоде охотника должно быть как минимум:

- ♦ 10 локаций 🏠,
- ♦ 10 союзников 🦋,
- ♦ 10 событий 🗓️,
- ♦ 10 расследований 🕵️.

В колоде ведьмы должно быть как минимум:

- ♦ 10 отваров 🍵,
- ♦ 10 заклятий 🌀,
- ♦ 10 чар 🪄,
- ♦ 10 способностей прислужника 🦉.

РАСШИРЯЯ ВОЗМОЖНОСТИ

РОАНОК. ИСПЫТАНИЯ ДРЕВНИХ

Дополнительный набор карт, способный укрепить как позиции охотника, так и ведьмы. В наборе 16 карт для охотника и 16 карт для ведьмы.



*Следите за новостями издательства
Охота только началась...*

Е.К.

Wyrmgold

Эврикус®

© Wyrmgold, 2021

Ещё больше игр на сайте evrikus.ru

Авторы игры: Каспер Кьер Кристиансен
Коре Вернер Сторгор
Художник: Марен Гутт
Оформление: Александр Танака и Марен Гутт
Редактура: Александр Танака и Маттиас Лео Вебель

