

ГУННЫ

Автор игры: Гнеур
Иллюстратор:
Антони Вольф

Зима 453 года. Тунны господствуют над половиной известного мира. Великий вождь, предводитель гуннов, тяжело болен – он вынужден искать преемника. Он выберет самого храброго и выдающегося из своих полководцев.

И вы надеетесь стать избранным!

Но для этого вам придётся доказать своё превосходство.

Седлайте самых резвых скакунов и мчитесь в поисках золота и приключений! Берите только лучшее снаряжение, устраивайте успешные набеги, вербуйте наёмников, противодействуйте проклятиям и находите невероятные сокровища!

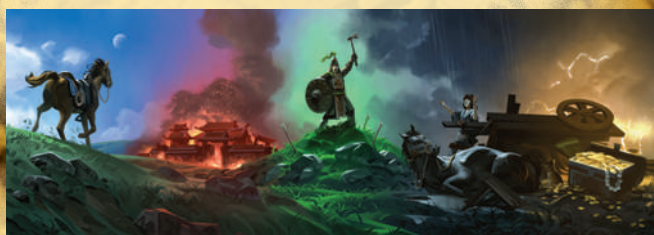
Заслужите одобрение вождя и возглавьте великую империю гуннов!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Станьте полководцами великого вождя и докажите ваше право на власть! Для этого вам нужно заработать как можно больше победных очков (ПО) к концу игры. Зарабатывать ПО можно двумя способами.

1. Заполнять повозки добычей.

2. Добавлять карты в свой лагерь.



СОСТАВ ИГРЫ

■ 64 карты:

- 4 карты-памятки
- 12 карт снаряжения (**СИНИЕ**)
- 12 карт набегов (**КРАСНЫЕ**)
- 12 карт наёмников (**ЗЕЛЁНЫЕ**)
- 12 карт проклятий (**ЧЁРНЫЕ**)
- 12 карт сокровищ (**ЖЁЛТЫЕ**)



■ 4 планшета игроков



■ 32 карты повозок



■ 5 кубиков действий: **СИНИЙ**, **КРАСНЫЙ**, **ЗЕЛЁНЫЙ**, **ЧЁРНЫЙ**, **ЖЁЛТЫЙ**



■ 120 кубиков добычи (по 24 каждого цвета: **СИНЕГО**, **КРАСНОГО**, **ЗЕЛЁНОГО**, **ЧЁРНОГО**, **ЖЁЛТОГО**)



- жетон первого игрока
- блокнот



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Разделите карты по цветам и соберите их в 5 колод.

- При игре вдвоём уберите из колод карты с пометками 3+ и 4.
- При игре втроём уберите из колоды карты с пометкой 4.
- При игре вчетвером используйте все карты.

Перемешайте каждую колоду отдельно и выложите их в ряд лицом вниз в следующем порядке (слева направо): **СНАРЯЖЕНИЕ**, **НАБЕГИ**, **НАЁМНИКИ**, **ПРОКЛЯТИЯ** и **СОКРОВИЩА**.



2 Сложите кубики добычи каждого цвета рядом с колодой того же цвета.

- При игре вдвоём используйте по 20 кубиков добычи каждого цвета.
- При игре втроём используйте по 22 кубика добычи каждого цвета.
- При игре вчетвером используйте по 24 кубика добычи каждого цвета.

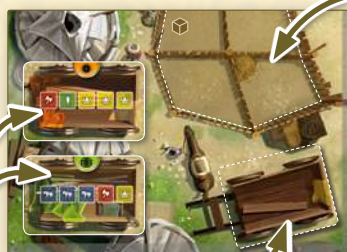
Эти кубики добычи образуют общий запас.



4

ЛАГЕРЬ ИГРОКА

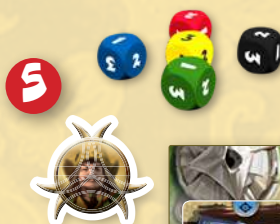
МЕСТО ДЛЯ КАРТ



Незаполненные повозки

Тайник

Отправленные повозки



2

3 **Перемешайте карты повозок** и сложите их в колоду лицом вниз. Откройте 4 повозки (лицом вверх).

Как только игрок возьмёт карту повозки, сразу же положите на её место новую из колоды.

4 **Каждый игрок берёт:**

- планшет игрока и кладёт его перед собой,
 - 2 повозки из колоды, которые кладёт в открытую на левую сторону своего планшета.
- Как правило на планшете игрока всегда лежат 2 карты повозки.

Область прямо перед вами, включая планшет, повозки и карты, называется лагерем.

5 **Случайным образом выберите первого игрока.** Он берёт жетон первого игрока и 5 кубиков действий. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

*При игре втроем или вчетвером третий игрок берёт 1 любой кубик добычи из запаса.
При игре вчетвером четвёртый игрок берёт 2 разных кубика добычи из запаса.*

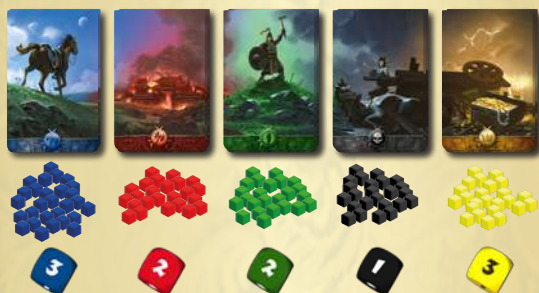
Количество элементов в зависимости от количества игроков

Игроки	2	3	4
Карты одного цвета	10	11	12
Добыча одного цвета	20	22	24

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов, каждый раунд – из пяти ходов (по количеству кубиков действий).

1. Первый игрок бросает 5 кубиков действий и кладёт их перед колодой карт того же цвета.



2. Каждый игрок, начиная с первого и далее по часовой стрелке, совершает ход, состоящий из следующих шагов:

- берёт один из оставшихся кубиков действий и кладёт его перед собой,
- выполняет одно из действий: взять карты или получить добычу («Описание хода», стр. 4).

Игроки продолжают разбирать кубики, пока те не закончатся.

Таким образом, некоторые игроки сделают больше ходов, чем другие.

Пример. При игре втроем первый и второй игроки сделают по два хода, а третий участник – только один.

3. После того как игроки разберут все кубики действий, жетон первого игрока переходит игроку слева и начинается новый раунд.



4. Если в конце раунда закончились кубики добычи одного цвета или одна из колод, игроки переходят к подсчёту очков («Конец игры», стр. 8).



ОПИСАНИЕ ХОДА

После взятия кубика игрок выполняет одно из следующих действий:

Взять карты

ИЛИ

Получить добычу

ВЗЯТЬ КАРТЫ

Если игрок решает взять карты, он берёт столько карт того же цвета, сколько указано на кубике.

Затем выкладывает одну из взятых карт в свой лагерь лицом вверх, а оставшиеся карты убирает под низ соответствующей колоды в любом порядке.

Если вы взяли карты, то обязаны выложить одну из взятых карт в свой лагерь. Если на кубике выпало 1, возьмите 1 карту и выложите её в свой лагерь.

Существует 5 видов карт: **СНАРЯЖЕНИЕ**, **НАБЕГИ**, **НАЁМНИКИ**, **ПРОКЛЯТИЯ**, и **СОКРОВИЩА** («Описание карт», стр. 6).



ПОЛУЧИТЬ ДОБЫЧУ

Если игрок решил получить добычу, он берёт столько кубиков добычи соответствующего цвета, сколько указано на кубике действия.



Затем он должен:

- положить эти кубики добычи на пустые ячейки одной карты **НАЁМНИКА** или **ПРОКЛЯТИЯ** в своём лагере

ИЛИ

- разместить эти кубики добычи на пустые ячейки одной или нескольких повозок.



Полученные кубики добычи вы можете выложить на:

- любое количество повозок,
- ОДНУ карту (наёмника или проклятия).

Пример. Вы взяли зелёный кубик, на котором выпало 2, и решили взять 2 карты.



Вы выкладываете «Наёмника отравительницу» в свой лагерь и убираете вторую карту под колоду наёмников.



• ЗАПОЛНИТЬ КАРТУ

Кубики добычи можно выкладывать только на карты **НАЁМНИКОВ** или **ПРОКЛЯТИЯ**.

Игрок выбирает одну карту **НАЁМНИКА** или **ПРОКЛЯТИЯ** в своём лагере и кладёт на неё всю добычу по следующим правилам:

- вся добыча **выкладывается на ОДНУ карту**,
- добыча **может не соответствовать цвету** карты или добыче, лежащей на этой карте,
- если на карте меньше пустых ячеек, чем получено добычи, **лишняя добыча возвращается в общий запас**.

Пример. Вы берёте 3 жёлтых кубика добычи из запаса и можете...



...либо положить 2 из них на карту наёмника, чтобы заполнить её до конца, и вернуть третий кубик добычи в запас...

...либо положить все 3 кубика на карту проклятия.



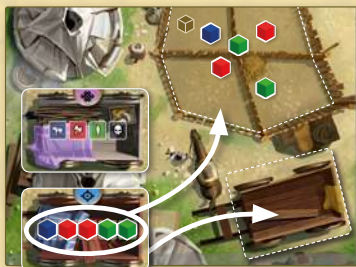
Но вы не можете разделить 3 кубика между этими двумя картами.

• ЗАПОЛНИТЬ ПОВОЗКУ

Игроки могут загрузить добычу на одну или несколько повозок по следующим правилам:

- кубик добычи можно выложить только на пустую ячейку того же цвета,
- полученные в этот ход кубики добычи можно выложить на несколько повозок,
- если после заполнения повозок остались лишние кубики добычи, они возвращаются в запас.

Как только все ячейки повозки заполнены, она немедленно отправляется:



- все кубики добычи с этой карты перемещаются в тайник,
- карта кладётся на место для отправленных повозок рубашкой вверх,

- игрок берёт одну из открытых повозок или верхнюю карту из колоды повозок и кладёт её к себе в лагерь.
- если у игрока осталась добыча, он может положить её на новую повозку или вернуть в общий запас.

Пример 1. Вы берёте 3 синих кубика добычи, кладёте 2 из них на пустые ячейки своих повозок и возвращаете третий кубик в запас.



Пример 2. Вы берёте 2 зелёных кубика добычи, кладёте один из них на последнюю пустую ячейку. Заполненная повозка отправляется. Сразу после этого вы берёте новую повозку и кладёте на неё второй кубик добычи.



ОПИСАНИЕ КАРТ

• ЭФФЕКТЫ КАРТ

Значок фазы показывает, когда можно или нужно разыграть эффект карты.



В начале: до или сразу после взятия кубика.



В конце: после выполнения основного действия.



Во время хода: до, во время или после выполнения вашего действия.



В любое время: в любой момент игры, даже в ход соперника.



В конце игры: при подсчёте победных очков.

Если одновременно должны сработать эффекты нескольких карт, активный игрок (тот, чей сейчас ход) выбирает порядок выполнения этих эффектов.

Важно! Эффекты карт, которые разыгрываются во время вашего хода, могут сработать несколько раз за раунд, если вы возьмёте больше одного кубика.

ОПИСАНИЕ КАРТЫ



• КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ (СИНИЕ)

Карты **СНАРЯЖЕНИЯ** обладают постоянными эффектами.

Эти карты хранятся в лагерях игроков.

В конце игры карты снаряжения не приносят победных очков.



• КАРТЫ НАБЕГОВ (КРАСНЫЕ)

Эффекты карт **НАБЕГОВ** срабатывают только один раз за игру.

Карты набегов хранятся в лагерях игроков. Чтобы отметить использование эффекта, карта поворачивается. Повернутую карту набега повторно использовать нельзя.



В конце игры карты набегов приносят 1 ПО независимо от того, использованы они или нет.

Важно! За ход можно использовать только одну карту набега, даже если в вашем лагере их несколько.

• КАРТЫ НАЁМНИКОВ (ЗЕЛЁНЫЕ)

Карты **НАЁМНИКОВ** обладают постоянными эффектами, которые нужно активировать. Чтобы активировать такую карту, нужно заполнить все её ячейки кубиками добычи. Карты наёмников хранятся в лагерях игроков.

Если в ходе игры с карты наёмника удалят один или несколько кубиков, её эффект перестанет работать, пока все клетки снова не заполнят добычей.



В конце игры заполненные карты наёмников приносят 1 ПО, а незаполненные – отнимают 1 ПО.

• КАРТЫ ПРОКЛЯТИЙ (ЧЁРНЫЕ)

Карта проклятий размещается в лагерь выбранного соперника.

Карты **ПРОКЛЯТИЙ** обладают постоянным эффектом, который действует, пока игрок не избавится от проклятия.

Чтобы избавиться от карты проклятия, нужно заполнить все её ячейки кубиками добычи. Как только все ячейки заполнены, проклятие перестаёт действовать и карта поворачивается.

Карта проклятия и все лежащие на ней кубики добычи остаются лежать перед игроком.

Избежать проклятия. Игрок может нейтрализовать проклятие, если в момент розыгрыша этой карты перевернёт её лицом вниз. Карта проклятия остаётся лежать в лагере игрока. Эффект такого проклятия не действует, но в конце игры за каждую перевернутую карту проклятия игрок потеряет ПО по количеству участников.

Нейтрализованное проклятие нельзя перевернуть обратно. Вы не можете избежать проклятия, если уже согласились его принять. Нельзя сыграть проклятие в свой лагерь.

В конце игры проклятия, лежащие в вашем лагере лицевой стороной вверх, не приносят и не убавляют ПО, независимо от своей заполненности.



• КАРТЫ СОКРОВИЩ (ЖЁЛТЫЕ)

Карты **СОКРОВИЩ** не обладают эффектами, но позволяют получить дополнительные ПО при выполнении указанных условий.

Если вы выполнили условие на карте сокровищ, в конце игры вы получите столько ПО, сколько игроков участвуют в игре.



СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

ЛАГЕРЬ – область прямо перед игроком; она включается в себя разыгранные карты, проклятия, планшет с повозками (как отправленными, так и нет) и тайник.

ОТПРАВЛЕНИЕ ПОВОЗКИ – как только все ячейки повозки заполнены, она немедленно отправляется: все кубики добычи с повозки переносятся в тайник игрока, карта повозки кладётся рубашкой вверх на место для отправленных повозок на планшете.

ИЗБЕЖАТЬ ПРОКЛЯТИЯ – полученная карта проклятия переворачивается рубашкой вверх. Эффект перевернутого проклятия не действует, но в конце игры за каждую такую карту в своём лагере игрок теряет ПО по количеству участников.

ТАЙНИК – место на планшете игрока, где хранятся кубики добычи с отправленных повозок.

ПОЛУЧИТЬ ДОБЫЧУ – взять кубики добычи.

ВЗЯТЬ КАРТУ – взять одну или несколько карт из колоды, затем выложить одну из них в свой лагерь (или в лагерь соперника, если выбрано проклятие).

ПО – победное очко. В конце игры побеждает игрок, заработавший больше всех победных очков.

ЗАПОЛНИТЬ КАРТУ – положить кубики добычи на пустые ячейки ОДНОЙ карты наёмника или проклятия.

ЗАПАС – кубики добычи, разделённые по цветам.

ДОБЫЧА – цветные кубики, которые можно украсть или получить при помощи эффекта карты. Используется для заполнения повозок, карт наёмников и проклятий.

ЛИШНИЕ КУБИКИ ДОБЫЧИ – кубики добычи считаются лишними, если у игрока не осталось ячеек, куда их можно положить. Лишние кубики возвращаются туда, откуда их взяли.

ХОД – раунд состоит из 5 ходов. Ход включает в себя взятие кубика и действие (взять карты или получить добычу), соответствующее цвету кубика и выпавшему на нём значению.

За раунд игрок может выполнить несколько ходов, благодаря чему эффекты некоторых карт могут сработать несколько раз за раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если в конце раунда (после использования всех кубиков действий) в общем запасе закончились кубики добычи одного цвета или карты в одной из колод, игра заканчивается. Происходит подсчёт победных очков.

Примечание. Во время раунда кубики добычи и карты могут вернуться в запас. Если в запасе есть хотя бы одна карта в каждой колоде и хотя бы один кубик каждого цвета, игра продолжается.

Посчитайте победные очки за свой лагерь.

- +1 ПО** за каждый **НАБЕГ** (как выполненный, так и нет).
- +1 ПО** за каждого **НАЁМНИКА**, на карте которого заполнены все ячейки.
- 1 ПО** за каждого **НАЁМНИКА**, на карте которого заполнены не все ячейки.

Победные очки в зависимости от количества игроков (2 ПО при игре вдвоём, 3 ПО при игре втроём, 4 ПО при игре вчетвером):

- +ПО** за каждое **СОКРОВИЩЕ**, условие которого вы выполнили,
- ПО** за каждое **ПРОКЛЯТИЕ**, которого вы избежали (карты, перевёрнутые лицом вниз),
- +ПО** за каждую отправленную повозку.

Победные очки за отправленные повозки.

+ПО ЗА ВИДЫ ОТПРАВЛЕННЫХ ПОВОЗОК    .

ИЛИ

+1 ПО ЗА КАЖДУЮ ОТПРАВЛЕННУЮ ПОВОЗКУ одного вида.

Пример. Вы отправили 4 повозки: 2 синие () , фиолетовую () и оранжевую () . За это вы получаете 3 ПО, потому что отправили повозки 3 разных видов. (Или 2 ПО, если решите получать очки за один вид.)

Пояснение. Вы в любое время можете просмотреть свои отправленные повозки. Все игроки должны знать количество отправленных вами повозок, но их цвет может оставаться тайной.

Кубики добычи в тайнике не дают ПО.

Игрок, заработавший больше всех ПО, объявляется победителем!

В случае равенства ПО побеждает игрок, в тайнике которого больше добычи.

ПОМНИТЕ

ЭФФЕКТЫ КАРТ

Некоторые эффекты карт срабатывают в определённое время (в начале вашего хода, при получении добычи, при выборе кубика действия, при взятии карт и т. п.). Поэтому следите за тем, чтобы все эффекты срабатывали вовремя!

ПОЯСНЕНИЯ К КАРТАМ

Все разыгранные карты остаются в лагерях до конца игры. В лагере может находиться любое количество карт, и они должны быть видны всем игрокам. Некоторые эффекты карт меняют правила игры: при спорной ситуации текст на карте считается важнее.

ПОЯСНЕНИЯ К ДОБЫЧЕ

По возможности вы должны использовать всю полученную добычу. При этом вы можете взять добычу, даже если у вас нет ни одной ячейки, куда её можно положить. В этом случае верните всю полученную добычу в общий запас. Такая ситуация возникает редко, но вы имеете право выбрать действие «Получить добычу», даже если в общем запасе не осталось добычи этого цвета. В этом случае ничего не происходит, потому что вы не обязаны брать карты.