



ТОПЕ НАСС

ПОВСТАНЦЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ



ЛУИ ЖЕННАР

*В стране теней, где царствует мгла,
королева Кристина свои сети плела.
Знак порчи могла она так наложить,
Чтоб злобу в душе у людей пробудить.*

*Чтобы королевой ночи тёмной стать,
Десять знаков порчи надо ей наслать.
Но повстанцы смело выдвинулись в путь –
Тьму им надо победить, миру свет вернуть.*

*Судьбы миров: и света, и тьмы –
В ваших руках. Что выберите вы?*



ОБ ИГРЕ

В настольной игре «Повстанцы» вы возьмёте на себя роль одного из лидеров мятежа против тирании королевы Кристины.

На пути к цитадели Кристины вы будете набирать новых рекрутов, чтобы собрать самую лучшую армию на картах в руке. Каждая из этих карт принесёт или отнимет очки в конце игры. Исход игры зависит от игроков: или повстанцы свергнут королеву Кристину, или же Кристина останется на троне, если сможет получить **10 знаков порчи** .

Встанете ли вы на сторону добра и сразитесь против Кристины или примкнёте к злу, чтобы обеспечить победу тёмной королевы?

СОСТАВ ИГРЫ



• 70 карт рекрутов



• 14 карт лидеров



• Карта крепости повстанцев



• Карта цитадели Кристины



• 12 карт местности (базовые/продвинутые)



• Фишка повстанцев



• 6 карт-памяток



• Блокнот для подсчёта победных очков

ОПИСАНИЕ КАРТ

Значение инициативы **Имя** **Тип рекрута (солдат, животное, правитель, приспешник)**

Эффект

Карта рекрута

Знак порчи

Победные очки (ПО) в конце игры **Карта лидера** **ПО, если побеждает сторона добра** **ПО, если побеждает сторона зла** **Количество копий карты в игре**

Многие элементы на картах лидеров и рекрутов одинаковы.

Количество карт рекрутов,
которые открываются
в начале раунда

Количество карт рекрутов,
которые каждый игрок
берёт в руку



Тип карты местности
(базовый или продвинутый)

Эффект местности

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1. **СФОРМИРУЙТЕ ДОРОГУ**, разместив последовательно карту крепости повстанцев, 4 случайные карты местности* и карту цитадели Кристины в конце дороги. Поставьте фишку повстанцев слева от карты их крепости.

* В вашей первой игре мы рекомендуем играть с базовыми картами местности. Возьмите 2 случайные карты местности А и 2 случайные карты местности Б.

Примечание. Карты крепости повстанцев и цитадели Кристины действуют так же, как и другие карты местности.

2. ПЕРЕМЕШАЙТЕ КАРТЫ РЕКРУТОВ и раздайте каждому игроку по 3 карты, не показывая другим игрокам. Остальные **карты рекрутов** положите стопкой лицевой стороной вниз.

3. ПЕРЕМЕШАЙТЕ КАРТЫ ЛИДЕРОВ и раздайте каждому игроку по 2 карты. Каждый игрок выбирает и забирает в руку 1 из этих карт, а другую замешивает обратно в стопку **карт лидеров** ★.

Стопка карт лидеров понадобится для некоторых эффектов продвинутых карт местности. Если вы играете с базовыми картами местности, можете убрать оставшиеся карты лидеров в коробку.

4. КАЖДЫЙ ИГРОК ПОЛУЧАЕТ КАРТУ-ПАМЯТКУ и кладёт её перед собой. Игрок, который последним дрался с кем-нибудь или чем-нибудь, становится первым игроком. Если вы против физического насилия, выберите первого игрока любым другим способом.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается при выполнении 1 из 2 условий.

- **СТОРОНА ДОБРА ПОБЕЖДАЕТ**, если повстанцы смогли продержаться до конца 6-го раунда.

Кристина свергнута и её место занимает новый правитель!

- **СТОРОНА ЗЛА ПОБЕЖДАЕТ**, если во время проверки количества знаков порчи  на открытых картах в игровой области находится **10 или более знаков порчи** .

Власть Кристины непоколебима, и она выбирает себе нового помощника.

Примечание. В обоих случаях, вне зависимости от исхода, побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков.

ХОД ИГРЫ

Игра длится до 6 раундов, но может завершиться раньше, если побеждает сторона зла.

• СТРУКТУРА РАУНДА •

Каждый раунд в игре состоит из 3 этапов.

1 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПОВСТАНЦЕВ

- (А) **Переместите фишку повстанцев** на следующую карту местности вперёд по дороге к цитадели Кристины. В первом раунде фишка перемещается на карту крепости повстанцев.

***Примечание.** Если вы играете с продвинутыми картами местности, прочитайте эффект на карте, куда переместили фишку, так как он может менять основные правила игры.*

- (Б) **Возьмите с верха стопки карт рекрутов столько карт, сколько** указано в верхней части карты местности, где остановилась фишка повстанцев, и положите эти карты лицевой стороной вверх в игровой области.



- **Посчитайте количество знаков порчи**  на открытых картах. Если на картах, лежащих лицевой стороной вверх в игровой области, есть 10 знаков порчи , игра мгновенно заканчивается, и игроки переходят к подсчёту победных очков. В ином случае игра продолжается по обычным правилам.



(А)



(Б)

Совет. Размещайте карты в игровой области в 2 ряда: в верхнем ряду карты со знаками **порчи** ☹️, а в нижнем – без них.

2 ДОБОР И ВЫБОР КАРТ

- Каждый игрок добирает **1 карту** из стопки **карт рекрутов** в руку, как указано на карте местности.
- Затем игроки одновременно выбирают по 1 карте из руки и кладут их перед собой лицевой стороной вниз. На этом этапе можно сыграть как **карту лидера** ★, так и **карту рекрута**.
- Игроки одновременно открывают лежащие перед ними карты.
- Игроки определяют порядок очерёдности хода на следующем этапе. Он зависит от значений инициативы на сыгранных картах. Игроки будут ходить по очереди, начиная с сыгравшего **карту с самой высокой инициативой**.



3 ХОД ИГРОКОВ

Игроки ходят в порядке **убывания значений инициативы** на сыгранных ими картах. В свой ход выполните следующие действия.

- А Необязательное действие.** Если вы играете с продвинутыми картами местности, можете использовать эффект текущей карты местности, если он есть. При игре с базовыми картами местности пропустите этот шаг.
- Б Необязательное действие.** Если вы сыграли карту с символом  «Уничтожить» и/или  «Подсмотреть», вы можете применить эти эффекты. Если на карте несколько эффектов, вы можете применить их в любом порядке на ваш выбор (подробнее про эти эффекты ниже).

 **Уничтожить:** выберите карту, лежащую лицевой стороной вверх в игровой области, и переместите её на кладбище (в область рядом со стопкой карт рекрутов).

 **Подсмотреть:** посмотрите **верхнюю карту стопки рекрутов**, не показывая её другим игрокам. Верните её под низ стопки или положите в игровую область лицевой стороной вверх (вы сможете забрать эту карту в руку во время следующего шага).

- В** Выберите 1 карту, лежащую лицевой стороной вверх, из игровой области и возьмите её в руку. **Вы не можете забрать** карту, которую вы сами сыграли из руки в этом раунде.
- Г** Добавьте сыгранную вами на этапе 2 карту в игровую область. Игроки, которые будут ходить после вас, смогут забрать эту карту в руку.

Посчитайте количество знаков порчи  на открытых картах. Если в конце вашего хода, после того как вы взяли карту в руку и добавили сыгранную карту в игровую область, на картах, лежащих лицевой стороной вверх в игровой области, есть **10 или более знаков порчи** , **побеждает сторона зла** . Однако игра закончится, только когда **все игроки** сделают свой ход в текущем раунде.

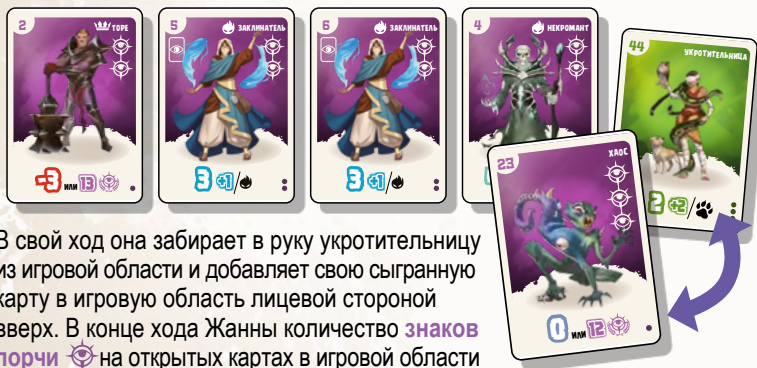
Если **сторона зла**  **побеждает** во время вашего хода, все остальные игроки делают ход как обычно, но в конце их хода на открытых картах в игровой области должно оставаться как минимум **10 знаков порчи** .

Если в конце хода последнего игрока этого раунда сторона зла не одерживает победу и фишка повстанцев находится не в цитадели Кристины, **начните следующий раунд**.

Пример



Жанна сыграла хаос с самым высоким значением инициативы в этом раунде, поэтому она ходит первой.

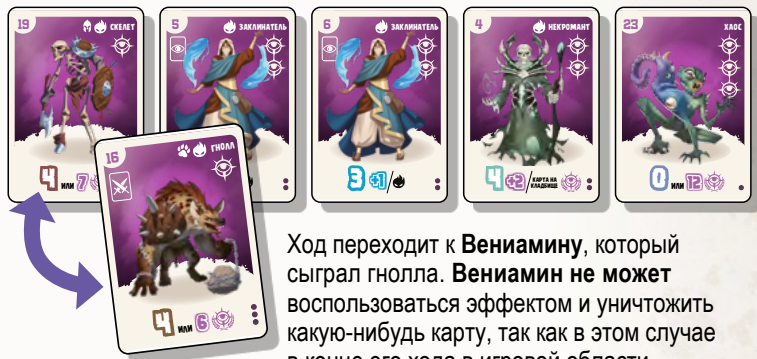


В свой ход она забирает в руку укротительницу из игровой области и добавляет свою сыгранную карту в игровую область лицевой стороной вверх. В конце хода Жанны количество **знаков порчи**  на открытых картах в игровой области равно **11**, поэтому сторона **зла побеждает**.

$$10+ \text{evil eye icon} = \text{evil eye icon with wings}$$



Георгий всё равно делает ход после Жанны и забирает в руку Торе, разместив на его месте сыгранного им скелета лицевой стороной вверх. В конце хода Георгия в игровой области остаётся **10 знаков порчи** ☹.



Ход переходит к **Вениамину**, который сыграл гнолла. **Вениамин не может** воспользоваться эффектом и уничтожить какую-нибудь карту, так как в этом случае в конце его хода в игровой области осталось бы меньше **10 знаков порчи** ☹. Более того, он может взять в руку только карту с **1 знаком порчи** ☹, поэтому он берёт скелета, которого до этого сыграл Георгий, и размещает гнолла в игровой области. **Игра на этом заканчивается.**

В редком случае, когда единственным возможным вариантом оставить в игровой области как минимум 10 знаков порчи ☹ в конце вашего хода будет взять в руку сыгранную вами же карту, вы должны поступить именно так.

• КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ •

В конце 6-го раунда или в случае **победы стороны зла**  игра заканчивается.

Если на картах в руке у игроков есть эффекты, срабатывающие **в конце игры**, примените их в порядке значений инициативы, начиная с игрока, у которого есть карта с таким эффектом с наибольшей инициативой.

Посчитайте ПО за карты в своей руке. Используйте блокнот, чтобы записать очки за каждую карту, а затем сложить их.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество ПО. В случае ничьей побеждает претендент, у которого есть **карта лидера** ★ с наименьшим значением инициативы.

ПРИМЕЧАНИЯ

Если в условии получения ПО упомянуты символы, то учитываются только карты в вашей руке.

- *Однако, если в условии написано «**лицом вверх**», как, например, у дворфа, учитываются только карты в игровой области, лежащие лицевой стороной вверх, а не карты в вашей руке.*
- *Количество ПО, которые приносят некоторые карты, может зависеть от того, победила ли сторона добра или сторона зла. Например, гоблин принесёт вам **3 ПО** в случае победы добра и **целых 9 ПО**, если победило зло. Рядом с ПО, которые вы получите, если победило зло, всегда стоит символ .*
- *У некоторых карт есть фиксированные ПО и дополнительные ПО за наличие определённых символов на картах у вас в руке. Например, оккультист приносит **2 фиксированных ПО**, а также **по 1 ПО** за каждый символ солдата  и **по 1 ПО** за каждый символ приспешника .*

• ПРИМЕР •



У **Жанны** в руке в конце игры оказались следующие карты: дракон, укротительница, 5 боевых медведей, пророк, гнолл и друид Йел.

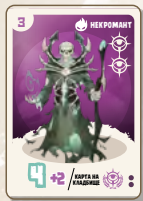
- Победила сторона добра, поэтому **дракон** приносит Жанне **7 ПО**.
- **Укротительница** приносит **16 ПО** (2 ПО + 2 × 7 ПО).
- У Жанны больше **боевых медведей**, чем у соперников, поэтому каждый из них приносит ей **по 7 ПО** (5 × 7 ПО = 35 ПО).
- К сожалению, у другого игрока тоже есть **пророк**, поэтому за эту карту Жанна получает только **4 ПО**.
- **Гнолл** приносит **4 ПО**, потому что победило добро.
- За **друида Йела** Жанна получает **9 ПО** (3 ПО × 3 пары символа животного и знака порчи).

ВСЕГО ЖАННА ЗАРАБАТЫВАЕТ 75 ПО.

ПОЯСНЕНИЯ

- Сторона зла не может победить в середине хода игрока, считайте знаки порчи ☹️ только после того, как игрок выполнил все действия своего хода.
- Эффекты карт местности срабатывают до применения эффектов карт **рекрутов** и/или **лидеров** ★ (☠️ «Уничтожить» и 👁️ «Подсмотреть»).
- У игрока может как не быть в руке **карты лидера** ★, так и может быть несколько **карт лидеров** ★.
- Только карты, убранные из игровой области с помощью эффекта ☠️ «Уничтожить», отправляются на кладбище. Остальные карты, если их необходимо сбросить, возвращаются под низ соответствующей стопки карт.
- Если в стопке недостаточно карт, чтобы подготовиться к раунду или применить эффект 👁️ «Подсмотреть», не замешивайте в стопку карты с кладбища. Вместо этого пропустите эти шаги.
- Символ  (например, на карте Кристины) означает, что к этой карте нельзя применить эффект ☠️ «Уничтожить» никакой другой карты.

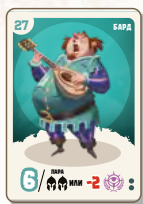
РЕКРУТЫ



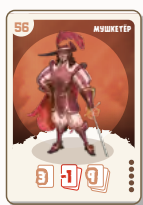
Некромант. Всегда фиксировано приносит 4 ПО, а в случае победы зла дополнительно приносит по 2 ПО за каждую карту на кладбище.



Тень. В случае победы добра вы не получаете ПО. Если зло побеждает до 6-го раунда, тень приносит 7 ПО; если же зло побеждает, когда фишка повстанцев находится в цитадели Кристины, вы получаете 15 ПО.



Бард. Он приносит 6 ПО за каждую пару солдат ♠ у вас в руке, если побеждает добро (например, за 4 солдата вы получите 12 ПО). В случае победы зла вы теряете 2 ПО.



Мушкетёр. Количество ПО за мушкетёров зависит от количества карт мушкетёров у вас в руке.

За 1 мушкетёра вы получаете 3 ПО.

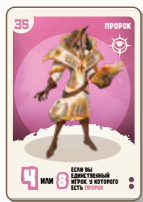
За 2 мушкетёров вы теряете по 1 ПО за каждого (- 2 ПО).

За 3 мушкетёров вы получаете по 9 ПО за каждого (27 ПО).

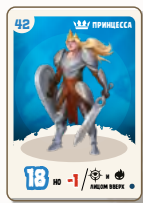
Если у вас больше 3 мушкетёров, вы начинаете новый набор.



Боевой медведь. Чтобы получить по 7 ПО за каждого своего боевого медведя, у вас обязательно должно быть больше таких карт, чем у соперников. В случае ничьей по количеству боевых медведей никто не получает максимальных ПО за них.

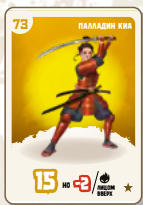


Пророк. Карта пророка, лежащая лицевой стороной вверх в игровой области, не считается картой в руке игрока.

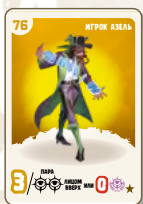


Принцесса приносит 18 ПО, но за вычетом 1 ПО за каждый символ приспешника ♠ и знак порчи ☹ в игровой области. Если в сумме их больше 18, принцесса начнёт отнимать у вас ПО.

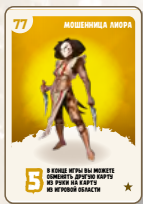
ЛИДЕРЫ



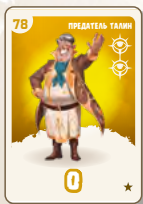
КИА приносит 15 ПО, но за вычетом 2 ПО за каждый символ приспешника 🔥 в игровой области. Если в игровой области 8 или более карт приспешников 🔥, Киа начнёт отнимать у вас ПО.



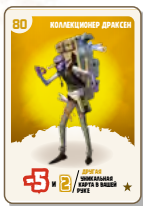
АЗЕЛЬ. Он приносит вам 3 ПО за каждую пару знаков порчи 🌀 на картах в игровой области. Максимально вы сможете получить за него 12 ПО (если в игровой области 8 или 9 знаков порчи 🌀). В случае победы зла он не приносит ПО.



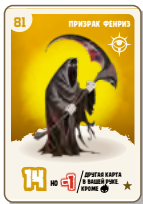
ЛИОРА. Обменивая карту, вы можете взять в руку или положить в игровую область из руки пророка или боевого медведя, чтобы повлиять на количество ПО, которые получит соперник или вы сами. В случае победы зла вы можете взять карту со знаками порчи из игровой области, даже если количество знаков порчи 🌀 станет меньше 10 — это уже не повлияет на исход игры. Не применяйте эффекты ✖ «Уничтожить» и 👁 «Подсмотреть» карты, которую вы взяли во время обмена.



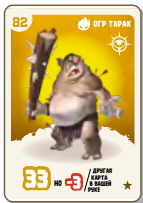
ТАЛИН. Его можно сыграть, чтобы помочь злу быстрее победить, пока остальные игроки не успели среагировать, так как у него высокое значение инициативы и 2 знака порчи 🌀. В конце игры он не приносит ПО.



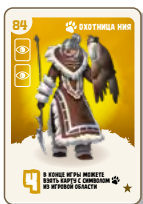
ДРАКСЕН. Он учитывает только неповторяющиеся карты у вас в руке. Так, если у вас в конце игры после 6-го раунда все карты разные, вы получите $9 \times 2 \text{ ПО} - 5 \text{ ПО} = 13 \text{ ПО}$.



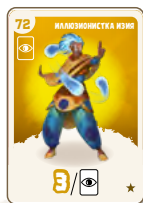
ФЕНРИЗ. Вы получаете 14 ПО, но теряете по 1 ПО за каждую другую карту в вашей руке, кроме карт с символом приспешника.



ТАРАК. Вы получаете 33 ПО, но теряете по 3 ПО за каждую другую карту у вас в руке. Таким образом Тарак принесёт тем больше ПО, чем раньше закончится игра... победой зла, конечно же.



НИЯ. Если в игровой области есть карта с символом животного, можете забрать её в руку в качестве дополнительной карты.



ИЗИЯ. Вы получаете по 3 ПО за каждую карту в руке с символом «Подсмотреть». Карта Изии также учитывается.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор: Торе Насс

Художник: Луи Женнар

Проектный менеджер: Бенуа Баннье

Дизайнер: Игорь Полушин

Упаковка: Origames

Издатель: La boîte de jeu

