

Книга правил



ЦЕЛЬ ИГРЫ: *стр.4*

КОМПОНЕНТЫ: *стр.5*

ВВОДНАЯ ИГРА: Подготовка к игре, *стр.6*

Битва, *стр.8*

Конец игры, *стр.12*

Правила для двух игроков, *стр.13*

РАСШИРЕННАЯ ИГРА: Фаза 1: Мобилизация, *стр.14*

Фаза 2: Битва, *стр.17*

Конец игры, *стр.17*

Правила для двух игроков, *стр.16*

Настройка сложности, *стр.17*

СПИСОК КАРТ: Карты опустошителей, *стр.18*

Карты сильванов, *стр.20*

ДОПОЛНЕНИЯ: 1 - Подвиги и предательство, *стр.24*

2 - Элементы, *стр.28*

Приложение - фишка Опустошителя, *стр.30*

## Величественный лес мира сновидений в опасности!

Опустошитель (*The Ravage*), ужасное пламенное существо, собрал неуправляемую армию огненных элементаров, выжигающую всё на своём пути. Остающийся после неё шлейф пепла чётко указывает направление: центр Сильвиона. Единственный хранитель леса, вы обязаны остановить эту огненную силу! Возьмите лучших защитников, разместите их в самый подходящий момент на пути жуткого пламени, чтобы потушить его и спасти лес мира сновидений (*Oniverse*).

### Цель игры

"Сильвион" - игра для одного или двух игроков, в которой вы должны прежде всего не допустить, чтобы карты опустошителей нанесли слишком много повреждений: если жизненная сила леса падает ниже нуля, вы немедленно проигрываете.

Затем, как только все карты опустошителей будут разыграны (в конце финального штурма), вы должны позаботиться, чтобы жизненная сила леса вернулась к своему максимуму.

Для победы вам необходимо эффективно использовать карты защитников леса сильванов, разрушить планы Опустошителя и обратить вспять огненное буйство.

### Данная книга правил раскрывает игру в три этапа

#### 1. Вводная игра: "Посадка семян"

Данный шаг позволит вам сразу же приступить к игре, без необходимости читать правила полностью. Этот режим ознакомит вас с базовыми принципами "Сильвиона".

#### 2. Расширенная игра: "Осада"

Здесь вас ждут остальные принципы и правила (наём и мобилизация), а также новые карты.

#### 3. Дополнения

В коробке с игрой есть два дополнения: "Подвиги и предательство" и "Элементы". Они предлагают новые способы игры, победы и в то же время бросают вам свежий вызов. Оба дополнения можно использовать вместе либо отдельно друг от друга. Также в состав включена небольшая фишка Опустошителя, делающая игру сложнее.



# Игровые компоненты



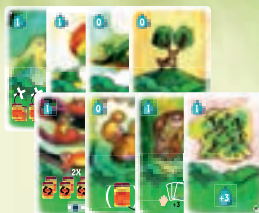
64  
карты  
сильванов



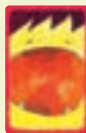
16 карт фонтанов  
4 с силой 1  
4 с силой 2  
4 с силой 3  
4 с силой 4



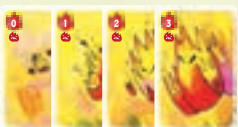
16 карт деревьев  
4 с жизненной силой 1  
4 с жизненной силой 2  
4 с жизненной силой 3  
4 с жизненной силой 4



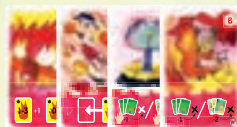
32 карты животных,  
по 4 каждого  
из 8 видов



64  
карты  
опусто-  
шителей



32 карты элементарей  
8 с силой 0  
8 с силой 1  
8 с силой 2  
8 с силой 3



32 карты поддержки  
8 карт накала (Blaze)  
8 карт самума (Simoon)  
8 карт засухи (Desiccation)  
8 карт демобилизации



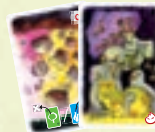
(оборот)

16 карт раскалённых  
(Blazing) элементарей  
6 с силой 2  
10 с силой 3  
и на обороте для всех карт:  
16 с силой 4



(оборот)

12 карт границы,  
цветущая (Bloom)  
сторона и безжизненная  
(Desolated)





32 карты дополнений  
(подробнее на стр. 24 и 28)

# Вводная игра: "Посадка семян"



## Описание и подготовка к игре

**Карты сильванов** представляют отважных защитников леса, объединённых против армии Опустошителя. Используйте их разумно!

Перед началом вводной игры уберите в коробку все карты сильванов, в правом нижнем углу которых есть значок  (для расширенной игры) либо  (для дополнения 1). Пояснения к этим картам будут даны позже.

Перемешайте оставшиеся 24 карты сильванов, они составят колоду защитников.

**Карты опустошителей** - армия и отряды снабжения, отправленные Опустошителем, чтобы сравнять лес с землёй.

Перед началом вводной игры уберите в коробку все карты опустошителей, в правом нижнем углу которых есть значок  (для расширенной игры) либо  (для дополнения 2). Пояснения к этим картам будут даны позже.

## Поле битвы

- 1) Перемешайте оставшиеся 48 карт опустошителей, разделите их на четыре части по 12 карт в каждой и разместите стопками справа от поля битвы (см. стр. 7).
- 2) Возьмите 12 карт границы и выложите ими края поля битвы как показано на стр. 7. Убедитесь, что 6 из них лежат **цветущей** стороной вверх, а оставшиеся 6 - **безжизненной** стороной.
- 3) Игровое поле, образованное картами границы и стопками опустошителей, называется **полем битвы**.



Карты  
сильванов



Нижний  
правый  
угол



Карты  
опусто-  
шителей



Карты  
границы:  
цветущая  
сторона

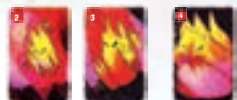


Безжиз-  
ненная  
сторона

Карты границы не только обрамляют поле битвы, они также олицетворяют жизненную силу леса. На протяжении всей игры за каждую полученную единицу повреждения вы должны вернуть карту границы с цветущей стороны на безжизненную. Если вам нанесли больше повреждений, чем осталось цветущих карт, вы немедленно проигрываете! Более того, к концу игры ВСЕ карты границы должны лежать цветущей стороной вверх, иначе партия проиграна.

На безжизненных сторонах карт есть цифры от 1 до 4. Эти цифры не участвуют во вводной игре, их назначение будет объяснено позже, в правилах расширенной игры.

- 4) Рядом с полем положите карты раскалённых элементарей; они понадобятся позже, во время битвы.



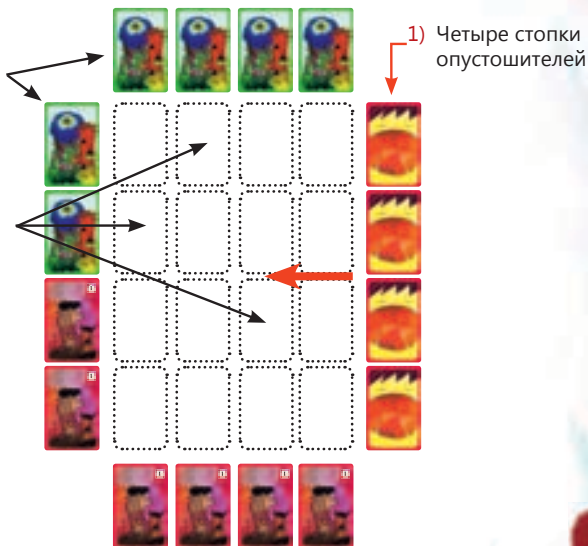
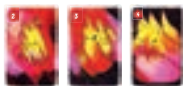
(лицо)

(оборот)

Возьмите восемь верхних карт из своей колоды защитников; это ваша стартовая рука. Да начнётся битва!

## ПОЛЕ БИТВЫ

- 2) Карты границы (6 цветущей стороной вверх, 6 безжизненной)
- 3) Карты границы и стопки опустошителей обрамляют игровую поверхность размером 4x4 карты, которая называется полем битвы. Именно по этим 16 ячейкам будут двигаться элементарии, сюда же вы будете выкладывать карты фонтанов и деревьев.
- 4) Карты раскалённых элементарей



# Битва

Фаза битвы делится на раунды, каждый из которых состоит из четырёх шагов:

1. Откройте карты опустошителей
2. Передвиньте элементарей
3. Подкрепления
4. Защита

## 1. Откройте карты опустошителей

Откройте верхнюю карту из каждой стопки опустошителей (положите её сверху на свою стопку).

Существует два вида карт опустошителей: карты **элементарей** и карты **поддержки**.

### Карты элементарей



Эти карты олицетворяют раскалённых существ, отправленных Опустошителем, чтобы сравнять лес с землёй. Каждый ход они продолжают свой неумолимый марш по направлению к лесу (пятый ряд ячеек поля битвы).

Когда элементаль достигает леса, он наносит повреждения, численно равные своей силе.

### Карты поддержки

Эти карты олицетворяют приёмы и заклинания, используемые Опустошителем, чтобы усилить армию элементарей и ослабить защитников леса. Они разыгрываются в начале раунда, а затем сбрасываются. Буква в правом верхнем углу помогает определить, в каком порядке такие карты следует разыграть, если несколько из них открывается в одном раунде. Вводная игра познакомит вас с картами накала и самума.



### Карты накала (C)

Замените все карты "обычных" элементарей на поле битвы (включая открытых в этом раунде) на карты раскалённых элементарей.

Карты элементарей с силой 3, 2 и 1 заменяются на карты раскалённых элементарей силой на 1 больше (т.е. 4, 3 и 2 соответственно). Карта же



элементаля с силой 0 заменяется на раскалённого элементаля с силой 4!

Сбросьте карту накала после того, как разыграли её.

**Примечание.** Карта накала не действует на раскалённых элементалей. Если на поле нет элементалей, когда открывается карта накала, то ничего не происходит, отправьте карту в сброс.

Элементаль с силой 0  
заменяется на  
раскалённого  
элементаля с силой 4.

Элементали с силой 1  
заменяются на  
раскалённых  
элементалей с силой 2.

На раскалённых  
элементалей карта  
накала не действует.



**Важное замечание.** За исключением карты накала, на раскалённых элементалей действуют все остальные карты и правила, затрагивающие "обычных" элементалей. Когда в этой книге правил упоминаются карты элементалей, раскалённые элементали подразумеваются тоже.

### Карты самума (D)

Все элементали на поле битвы (включая открытых в этом раунде) немедленно передвигаются на одну ячейку влево.

Сбросьте карту самума после того, как разыграли её.

**Примечание.** Если вы открыли несколько карт самума в один и тот же раунд, каждый самум сдвинет каждого элементаля на одну ячейку влево. Раскалённые элементали тоже сдвигаются картами самума. Если на поле нет ни "обычных", ни раскалённых элементалей, когда открывается карта самума, то ничего не происходит, отправьте карту в сброс.



## 2. Передвиньте элементарей

Передвиньте всех элементарей (открытых в этом раунде, а также уже находящихся на поле битвы) на одну ячейку влево по направлению к лесу.

Когда элементарь достигает пятой ячейки своего ряда (т.е. леса), он наносит повреждения, численно равные своей силе - за каждую единицу повреждения переверните карту границы на безжизненную сторону. После этого элементарь сбрасывается. Если вам нужно перевернуть карту границы, но вы не можете этого сделать (все они уже на безжизненной стороне), **вы немедленно проигрываете**.

***В примере на стр. 11 элементарь с силой 3 достигает пятой ячейки (леса). Игрок должен перевернуть три карты границы на безжизненную сторону и сбросить элементаря.***

Если карта элементаря наступает на ячейку, где находится карта дерева или фонтана, происходит бой, описанный на стр. 11.

## 3. Подкрепления

Возьмите три верхние карты из своей колоды защитников. Если потребуется, перемешайте свою стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду защитников, как в начале игры.

У вас в руке могут быть карты трёх типов: животные, деревья и фонтаны.

### Карты животных

Эти карты олицетворяют своевременную помощь одного или нескольких животных. Карта немедленно сбрасывается, а её действие сразу же разыгрывается.

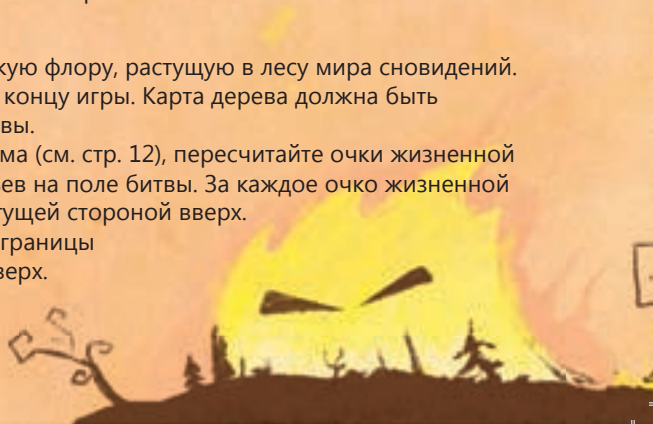
Карты животных вводной игры описаны на стр. 22.

### Карты деревьев

Эти карты олицетворяют фантастическую флору, растущую в лесу мира сновидений. Они позволяют лесу восстановиться к концу игры. Карта дерева должна быть размещена на пустой ячейке поля битвы.

В конце игры, после финального штурма (см. стр. 12), пересчитайте очки жизненной силы в нижней части всех карт деревьев на поле битвы. За каждое очко жизненной силы переверните карту границы цветущей стороной вверх.

**Напоминание.** Для победы все карты границы должны лежать цветущей стороной вверх.



## Карты фонтанов

Эти карты олицетворяют водяной барьер, воздвигаемый лесом, чтобы нейтрализовать грозных огненных элементарей. Карты фонтанов следует играть на пустые ячейки поля битвы. Размещайте их разумно, чтобы защитить лес и карты деревьев.

## Бой

Как уже упоминалось ранее, когда карта элементаля наступает на ячейку, где уже находится карта дерева или фонтана, происходит бой.

Бой разыгрывается следующим образом: сравните силу обеих карт; более слабая карта (с меньшей силой) уничтожается (т.е. сбрасывается, причём карты силванов уходят в свою стопку сброса, карты опустошителей - в свою). Если более слабая карта - фонтан или дерево, то элементаль занимает её место (марш элементарей неумолим). Если же элементаль слабее, другая карта (фонтан или дерево) остаётся на своём месте. В случае равных сил уничтожаются обе карты.

*В примере справа элементаль с силой 4 наступает на фонтан с силой 2. Происходит бой. Так как элементаль сильнее, чем фонтан, последний уничтожается, а элементаль занимает его место.*

Обратите внимание, что когда карта фонтана уничтожается, вы тянете другую - подробнее о картах силванов на стр. 20.



#### 4. Защита

Вы можете играть столько карт с руки, сколько пожелаете, но у каждой карты есть своя стоимость.

Стоимость карты обозначена в её левом верхнем углу. Чтобы сыграть карту, нужно сбросить столько других карт с руки, сколько указано в её стоимости.

У некоторых карт стоимость равна нулю; вам не нужно ничего сбрасывать, чтобы их сыграть.

В конце данного шага у вас в руке не может остаться больше 10 карт (это предел вашей руки) - сбросьте лишние.



## Конец игры

Когда в стопках опустошителей заканчиваются карты, текущий раунд объявляется последним. Разыграйте оставшиеся из обычных шагов (откройте карты опустошителей, передвиньте элементалей, подкрепления и защита), а после этого ещё один дополнительный: **финальный штурм**.<sup>(\*)</sup>

### Финальный штурм

Если на поле битвы остались карты элементалей, каждый из них передвигается влево до тех пор, пока не будет уничтожен или пока не достигнет пятой ячейки своего ряда (т.е. леса), в случае чего он наносит повреждения, как обычно.

Если вы переживёте финальный штурм, посчитайте очки жизненной силы на оставшихся в живых на поле битвы картах деревьев (очки показаны в нижней части карт деревьев). Если итоговое значение больше или равно числу карт границы, что лежат безжизненной стороной вверх, вы выигрываете (каждое очко жизненной силы позволяет вам перевернуть безжизненную сторону карты границы на цветущую)! В противном случае лес был сожжён дотла, и вы проиграли партию...



## Правила для двух игроков

Правила для двух игроков те же, что и для одного, со следующими исключениями:

**Каждый игрок берёт в начале игры по шесть карт.**

Каждый ход один из игроков считается **действующим**, и он волен играть любое количество карт с руки. Его **напарник** должен **оплатить стоимость сыгранных карт**, сбрасывая карты со своей руки. Он **не может** отказаться.

Игроки чередуют свои роли следующим образом:

**Первый раунд.** Игрок А - действующий.

Откройте карты опустошителей / передвиньте элементалей / подкрепления (игрок А берёт три карты) / защита (игрок А играет карты с руки, за эти карты платит игрок В).

**Второй раунд.** Игрок В становится действующим.

Откройте карты опустошителей / передвиньте элементалей / подкрепления (игрок В берёт три карты) / защита (игрок В играет карты с руки, за эти карты платит игрок А).

**Третий раунд.** Снова действующим становится игрок А.<sup>(\*)</sup>

...

Перед началом игры участники сами для себя определяют степень взаимодействия: "полное снабжение" (разрешается смотреть карты в руках друг у друга и обсуждать стратегию) или "абсолютное молчание" (нельзя передавать друг другу никакую информацию о картах в руке, придётся догадываться о целях своего напарника, наблюдая за его действиями).

<sup>(\*)</sup> в англоязычных правилах в этом разделе ошибка, написано, что нужно брать по две карты; но это режим сложной игры, см. стр. 17.

Во французских правильно указано: "три карты" [прим. перев.]

## Расширенная игра

1. В колоду опустошителей добавляется два новых типа карт: засуха и демобилизация (подробнее на стр. 19). Так как количество карт в стопках опустошителей увеличивается на 16, битва будет длиться на 4 раунда дольше (16 вместо 12).
2. В игру приходят четыре новых типа карт сильванов: олени, белки, голуби и рыбы.
3. Перед фазой битвы происходит фаза мобилизации. Во время неё вам нужно постараться составить наилучшую колоду защитников из 64 карт сильванов. С этой колодой защитников вы войдёте в фазу битвы, и, таким образом, колода будет разниться от игры к игре.
4. В фазе битвы если в колоде защитников закончатся карты, происходит демобилизация, в ходе которой одна или две карты убираются из игры.


## Фаза 1: мобилизация

*В этой фазе вы на протяжении нескольких раундов выбираете карты сильванов, составляя в итоге свою колоду защитников.*

*Карты сильванов открываются одна за другой, по одной в каждом из 4 "столбцов найма".*

*Каждый раунд вам нужно выбрать столбец, взять все карты из этого столбца (от одной до четырёх) и добавить их в свою колоду защитников. Подумайте как следует, т.к. не все карты останутся в вашем распоряжении: каждый раунд происходит уход (desertion), в ходе которого карты одного из столбцов перманентно убираются из игры. Столбец определяется случайным образом с помощью безжизненной стороны карты границы.*

### Подготовка к игре

Перетасуйте 64 карты сильванов базовой игры (24 карты из вводной игры и 40 карт с символом .

Перетасуйте 12 карт границы, чтобы сформировать колоду ухода. Карты должны лежать цветущей стороной вверх, так чтобы цифры на безжизненной стороне были не видны.

## Мобилизация

Фаза мобилизации длится несколько раундов, каждый из которых состоит из четырёх шагов:

1. Призыв
2. Наём
3. Призыв
4. Уход

### 1. Призыв

Откройте верхние карты (от одной до четырёх) колоды сильванов и поместите их в один ряд, чтобы получилось четыре вертикальных столбца. Таким образом вы создадите/продолжите четыре столбца найма.

Обратите внимание: если в столбце уже есть четыре карты сильванов (по вертикали), не добавляйте в этот столбец новых карт, пока он не опустеет (либо во время найма, либо ухода, см. ниже).

### 2. Наём

Выберите столбец, возьмите все карты сильванов из этого столбца и добавьте их в свою колоду защитников.

### 3. Призыв

Аналогично шагу 1.

### 4. Уход

Откройте верхнюю карту колоды ухода: цифра на безжизненной стороне показывает, карты какого столбца уходят из игры. Уберите в коробку все карты из столбца с соответствующим номером.



## Окончание фазы мобилизации

Окончание фазы мобилизации происходит в одном из двух случаев:

- Вы открываете двенадцатую (последнюю) карту из колоды ухода. Фаза мобилизации тут же заканчивается (все карты сильванов в колоде сильванов, а также лежащие на столе убираются из игры).
- Вы открываете последнюю карту из колоды сильванов. Мобилизация продолжается (даже если столбцы найма пополнились не до конца), пока вы не откроете карту границы, цифра на которой укажет на пустой столбец. В этот момент фаза мобилизации сразу же заканчивается (все карты сильванов, лежащие на столе, убираются из игры).

## Правила для двух игроков

Изменения для фазы битвы, описанные на стр. 13, остаются в силе. Далее следуют модификации для фазы мобилизации.

Игроки формируют единую колоду защитников, выбирая карты по очереди. Фаза мобилизации разыгрывается следующим образом:

Призыв/Наём (выбирает игрок А)/Призыв/Уход

Призыв/Наём (выбирает игрок В)/Призыв/Уход

Призыв/Наём (выбирает игрок А)/Призыв/Уход

...



## Фаза 2: битва

### Подготовка к игре

Перетасуйте свою колоду защитников (карты сильванов, которые вы выбрали в фазе 1) и возьмите 8 карт; они составят вашу стартовую руку.

Перетасуйте 64 карты опустошителей и разделите их на четыре равные стопки по 16 карт.

Сформируйте поле битвы, поместив четыре стопки опустошителей в одну колонку, а 12 карт границы - по трём другим сторонам поля (цветущей стороной вверх). Таким образом, поле битвы будет идентично показанному на стр. 7, за тем исключением, что все 12 карт границы будут лежать цветущей стороной вверх вместо 6.

### Битва

Фаза битвы разыгрывается как во вводной игре, со следующим исключением: если вы должны взять карту из колоды защитников, а колода закончилась, тут же происходит демобилизация.

### Демобилизация

Выберите одно из двух:

- Выберите две карты из стопки сброса и уберите их из игры. После этого перетасуйте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду защитников.
- Перетасуйте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду защитников, и после этого уберите из игры верхнюю карту колоды (можете посмотреть, что это за карта).

### Конец игры

Аналогично базовой игре.

### Настройка сложности

Для более сложной игры попробуйте что-нибудь из следующего (на ваше усмотрение):

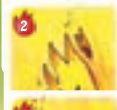
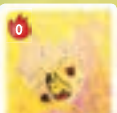
**Подготовка к игре.** Начните игру с 3, 6 (как во вводной игре) или 9 картами границы безжизненной стороной вверх.

**Битва.** Берите две карты вместо трёх во время шага "Подкрепления".

# Карты опустошителей

Есть два типа карт опустошителей: карты элементарей и карты поддержки.

## Карты элементарей



Эти карты олицетворяют раскалённых существ, отправленных Опустошителем, чтобы сравнять лес с землёй. Элементали остаются на поле битвы, пока не достигнут леса или пока не будут уничтожены. Каждый ход они передвигаются на одну ячейку влево во время шага 2 битвы (стр. 10).

Если карта элементаля наступает на ячейку, где находится карта дерева или фонтана, происходит бой (стр. 11).

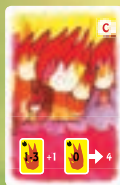
Если элементаль достигает пятой ячейки своего ряда (т.е. леса), он наносит повреждения, численно равные своей силе (переверните столько же карт границы на безжизненную сторону), после чего сбрасывается.

Всего в колоде по 8 элементарей с каждым из четырёх значений силы (0, 1, 2 и 3).

*Примечание. На одном из элементарей с каждым значением силы есть значок 🔥. Этот значок важен только если вы играете с фишкой Опустошителя (см. стр. 30). В противном случае, не обращайтесь на него внимания.*

## Карты поддержки

### Вводная игра



#### Карты накала (C)

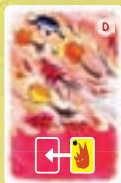
Замените все карты "обычных" элементарей на поле битвы (включая открытых в этом раунде) соответствующими картами раскалённых элементарей.

Карты элементарей с силой 3, 2 и 1 заменяются на карту с силой на 1 больше (т.е. элементаль с силой 3 заменяется на раскалённого элементаля с силой 4, с силой 2 - на раскалённого с силой 3, а с силой 1 - на 2).

Исключение: карта элементаля с силой 0 заменяется на раскалённого элементаля с силой 4!

Все правила, действующие на элементарей, применяются также и к раскалённым элементарям, за исключением карт накала, которые затрагивают только "обычных" элементарей.

Сбросьте карту накала после того, как разыграли её.



### Карты самума (D)

Все элементарии на поле битвы (включая открытых в этом раунде) немедленно передвигаются на одну ячейку влево.

Сбросьте карту самума после того, как разыграли её.

Самум (араб. ядовитый ветер, от samm - яд). Знойный, смертоносный ветер, дующий в северо-западной Африке, Сирии, Аравии и северо-восточной Индии. (Словарь иностранных слов, вошедших в состав русского языка. - Чудинов А.Н., 1910 г.)

## Расширенная игра



### Засуха (A)

Сбросьте случайную карту с руки ИЛИ выберите две карты с руки и сбросьте их.

Сбросьте карту засухи после того, как разыграли её.



### Карты демобилизации (B)

Уберите из игры случайную карту из вашей стопки сброса ИЛИ выберите две карты из вашей стопки сброса и уберите их из игры.

Сбросьте карту демобилизации после того, как разыграли её.

### Общие правила:

- Когда на поле битвы больше одной карты элементаря, начинайте передвигать их с верхнего ряда и с самого левого элементаря в нём.
- Если одновременно открывается несколько карт поддержки с одинаковой буквой, разыгрывайте эти карты по очереди сверху вниз.
- Если по какой-либо причине действие карты поддержки нельзя разыграть, просто сбросьте её.

# Карты сильванов

Существует три типа карт сильванов: **животные**, **фонтаны** и **деревья**.

Слева вверху на каждой карте сильвана цифрой в водяной капле обозначена её стоимость (стр. 12).

## Карты фонтанов



Эти карты олицетворяют водяной барьер, воздвигаемый лесом, чтобы нейтрализовать грозных огненных элементарей. Карты фонтанов следует играть на пустые ячейки поля битвы, они остаются там до конца игры (если не будут уничтожены).

У каждого фонтана есть два параметра: стоимость его размещения на поле битвы и сила (обозначенная цифрой на листке), которая используется, когда на ячейку с фонтаном наступает элементарь.

Фонтан с силой 1 стоит 0 карт

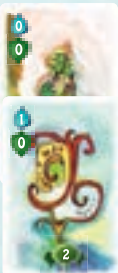
Фонтан с силой 2 стоит 1 карту

Фонтан с силой 3 стоит 2 карты

Фонтан с силой 4 стоит 3 карты

**Обратите внимание:** когда карта фонтана уничтожается, тут же тяните карту.

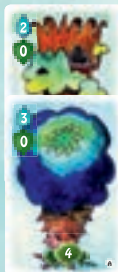
## Карты деревьев



Эти карты олицетворяют фантастическую флору, растущую в лесу мира сновидений. Деревья не могут сами за себя постоять: у всех у них сила равна нулю. Поэтому они уничтожаются любой картой элементаря, и только элементарь с силой 0 тоже погибает в бою с деревом (т.к. у них равные силы).

Однако, деревья, выжившие к концу партии, помогают лесу восстановиться (а также могут улучшить карту оленя во время игры): после финального штурма (см. стр. 12) пересчитайте очки жизненной силы в нижней части всех карт деревьев на поле битвы. За каждое очко жизненной силы переверните карту границы цветущей стороной вверх. Если все карты границы лежат цветущей стороной вверх - вы побеждаете.





Дерево с жизненной силой 1 стоит 0 карт  
Дерево с жизненной силой 2 стоит 1 карту  
Дерево с жизненной силой 3 стоит 2 карты  
Дерево с жизненной силой 4 стоит 3 карты



## Карты животных

Эти карты олицетворяют своевременную помощь одного или нескольких животных. Карта немедленно сбрасывается, а её действие сразу же разыгрывается.

### Вводная игра



#### Карты китов (стоимость: 0)

Переместите элементаря не более чем на три ячейки в заданных вами направлениях в пределах поля битвы. Нельзя двигать элементаря по-диагонали. Можно менять направление, передвигать карту с одного ряда на другой, сквозь другие карты, а также начать бой в конце движения. Элементарь не может закончить движение на ячейке, где уже находится другой элементарь. Можно передвинуть элементаря на последнюю ячейку (в таком случае он наносит повреждения как обычно).<sup>(\*)</sup>



#### Карты слонов (стоимость: 0)

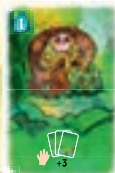
Уничтожьте элементаря, убрав его с поля битвы.



#### Карты ёжей (стоимость: 0)

Это единственная карта сильванов, которую можно сыграть во время шага 1 ("Откройте карты опустошителей"). Она позволяет вам немедленно сбросить открытую в этом раунде карту опустошителя (элементаря или поддержки), не разыгрывая её.

*Примечание. Карта ёжей должна быть сыграна в начале шага 1, до того как в этом раунде разыграется первая карта опустошителей.*



#### Карты сов (стоимость: 1)

Возьмите три карты (для игры на двоих: ваш напарник берёт три карты).

*Примечание. Если ваша колода защитников заканчивается в то время как вы берёте три карты, происходит демобилизация, после которой вы получаете недостающие карты. В таком случае, так как карта совы сбрасывается до применения её эффекта, она замешивается обратно в колоду (и может быть вытянута тем же действием).*

## Расширенная игра



### Карты оленей (стоимость: 0)

Выберите одно из двух: переверните не более двух карт границы на цветущую сторону ИЛИ за каждую карту дерева на поле битвы переверните карту границы на цветущую сторону.



### Карты голубей (стоимость: 1)

Сбросьте верхнюю карту каждой стопки опустошителей, не разыгрывая её.



### Карты белок (стоимость: 1)

Откройте две верхние карты каждой стопки опустошителей. Верните каждую в свою стопку в заданном вами порядке.



### Карты рыб (стоимость: 1)

Эта карта даёт вам 3 очка стоимости для оплаты за другие карты сильванов. Другими словами, когда вы разыгрываете рыб (оплатив перед этим их стоимость), эффект равносителен тому, будто вы сбросили с руки три карты. Вы можете заплатить этими очками за одну и более других карт. Неизрасходованные очки сгорают в конце раунда, сохранить их на следующий не получится.

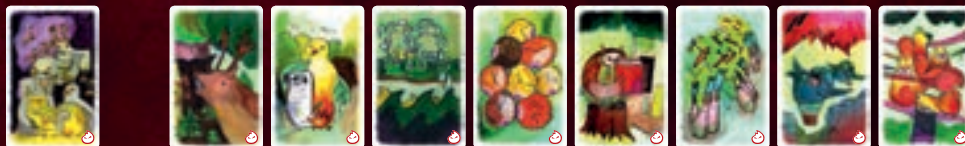
Разумеется, вы можете сбросить карту рыб, не оплачивая её стоимость, чтобы получить 1 очко, как в случае с любой другой картой сильванов.

## Дополнение 1: Невероятные подвиги и предательство



### Компоненты

8 карт предательства (Betrayal), 8 карт невероятных подвигов (Extraordinary Feats)



### Подготовка к игре

При подготовке к фазе мобилизации замешайте 16 карт данного дополнения вместе с 64 картами сильванов из базовой игры.

Примечание. Несмотря на то, что карты предательства замешиваются с картами сильванов, они не считаются картами сильванов.



### Игровой процесс

Такой же, как в базовой игре, со следующими исключениями.

#### Мобилизация

Во время призыва (шаг 1 или 3), если вы открываете карту предательства, положите её, как обычно, в столбец найма, а затем тут же откройте ещё одну карту и положите её на ту же карту предательства (слегка сдвинув, так чтобы карта предательства осталась видна).

Таким образом теперь в столбце найма может находиться больше четырёх карт: максимум 4 карты сильванов/невероятных подвигов и одна или несколько карт предательства.

**Примечание.** Если вы открываете несколько карт предательства друг за другом, кладите их друг на друга (слегка сдвигая, чтобы все они были видны) и продолжайте открывать карты в этом столбце, пока не дойдёте до карты сильванов.

Во время призыва (шаг 1 или 3), если вы открываете карту невероятного подвига, кладите её как любую другую карту сильванов и переходите к следующему столбцу.

Во время найма (шаг 2), если вы выбрали столбец с одной или несколькими картами предательства, добавьте их в свою колоду защитников.



Во время найма (шаг 2), если вы выбрали столбец с одной или несколькими картами невероятных подвигов, не добавляйте их в свою колоду защитников, вместо этого положите их рядом с колодой.

## Битва

### Карты предательства

Когда вы вытягиваете карту предательства (в стартовую руку, во время шага 3 "подкрепления" или другим игровым действием), вы должны тут же выбрать одно из двух:

- сбросьте карту предательства ИЛИ
- сбросьте ещё одну карту с руки на ваш выбор и уберите карту предательства обратно в коробку.<sup>(\*)</sup>

Обратите внимание: это единственный способ удалить карту предательства из игры. В частности, карты предательства **не** убираются из игры эффектом демобилизации (картой поддержки или по окончанию колоды защитников). Во время демобилизации вы не можете выбрать карту предательства для удаления из игры, а если карта предательства вытягивается случайным образом, вы должны отложить её в сторону и убрать из игры другую случайную карту. После этого карта предательства возвращается в стопку сброса (или, в зависимости от ситуации, замешивается обратно в колоду).

### Карты невероятных подвигов

Все карты невероятных подвигов, полученные в фазу мобилизации, могут быть использованы в любой момент фазы битвы. Во время шага 4 ("Защита") вы можете разыграть любое число карт невероятных подвигов. Они разыгрываются бесплатно, после чего убираются из игры. Карты невероятных подвигов не имеют стоимости, также их нельзя сбросить в качестве оплаты за что-либо ещё.

Обратите внимание: карты невероятных подвигов никогда не срабатывают автоматически, их можно сыграть только во время шага 4 ("Защита").

<sup>(\*)</sup> в англоязычных правилах здесь ошибка, должно быть "discard [...] from your hand", как во французских, а также в разъяснениях автора игры на Boardgamegeek.com [прим. пер.]



### Мудрость совы (Owl's Wisdom)

Просмотрите колоду защитников, найдите две карты на ваш выбор и возьмите их себе в руку. Перетасуйте колоду.



### Потоп слонов (Deluge of the Elephants)

Сбросьте все карты с поля битвы (фонтаны, деревья и элементарей; если вы играете со вторым дополнением, также сбросьте гейзеры и кислотные озёра).



### Изгородь ежей (Hedgehog Fence)

Пропустите следующий шаг 1 ("Откройте карты опустошителей").



### Дезинформация белок (Squirrel Disinformation)

Откройте две верхние карты каждой колоды опустошителей. Из этих восьми карт верните по две в каждую стопку в заданном вами порядке. Эти карты не обязательно должны вернуться в те же стопки, откуда были взяты.



### **Возвращение королевского оленя (The Stag King Returns)**

Если на поле битвы находится 8 карт деревьев (хотя бы по одному каждого из четырёх видов), вы тут же выигрываете.



### **Море рыб (Fish Flood)**

Если на поле битвы находится 10 карт фонтанов (хотя бы по одному каждого из четырёх видов), вы тут же выигрываете.



### **Перемирие голубей (Doves' Armistice)**

Если у вас 16 карт в руке, вы тут же выигрываете.



### **Наступление китов (Charging Whales)**

Если 12 карт границы лежат безжизненной стороной вверх, а на поле битвы 12 карт элементарей, вы тут же выигрываете.



## Дополнение 2: Элементы



### Игровые компоненты

16 карт элементов: 4 гейзера (Geyser), 4 камнепада (Stone Rain), 4 кислотных озера (Acid Lake), 4 темпоральных торнадо (Temporal Tornado)

### Подготовка к игре

При подготовке к фазе 2 ("Битва") замешайте 16 карт данного дополнения вместе с 64 картами опустошителей. Затем разделите всю колоду на 4 стопки по 20 карт.



### Карты элементов

Это новые карты опустошителей, которые действуют на тот ряд, в котором выходят из колоды.



#### Камнепад (C)

Начиная со стопки карт опустошителей и двигаясь влево уничтожьте первый фонтан или дерево в данном ряду. Если такой карты не найдётся, переверните карту границы безжизненной стороной вверх. Если все карты границы уже лежат безжизненной стороной вверх - вы тут же проигрываете.

Сбросьте карту камнепада после того, как разыграли её.



#### Темпоральное торнадо (B)

Верните в руку все карты фонтанов и деревьев из данного ряда. Если в данном ряду нет карт фонтанов или деревьев, выберите две карты из своей руки и положите их наверх колоды защитников. Если у вас нет карт в руке - ничего не происходит.

Сбросьте карту темпорального торнадо после того, как разыграли её.



#### Кислотное озеро (A)

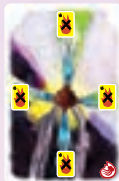
Положите эту карту на наиболее удалённую от данной стопки опустошителей пустую ячейку (в которой нет дерева, фонтана, элементаля, кислотного озера или гейзера).

Кислотное озеро остаётся там до конца игры, и не учитывается при передвижении карт элементарей. Другими словами, элементарь, наступающий на ячейку, в которой

находится кислотное озеро, должен тут же переместиться на следующую (если это была пятая ячейка - он наносит повреждения).

Если в данном ряду нет пустых ячеек - сбросьте карту кислотного озера.

### Гейзер (A)



Положите эту карту на наиболее удалённую от данной стопки опустошителей пустую ячейку (в которой нет дерева, фонтана, элементаля, кислотного озера или гейзера).

Гейзер остаётся там до конца игры, пока элементаль не наступит на неё или пока вы не решите инициировать извержение гейзера (см. ниже).

Если в данном ряду нет пустых ячеек - сбросьте карту гейзера.

Если карта элементаля наступает на ячейку, в которой находится гейзер, обе карты немедленно уничтожаются.

Во время шага 4 ("Защита"), если на поле есть один или несколько гейзеров, вы можете запустить извержение одного или нескольких из них.

### Извержение гейзера

Сбросьте все карты элементалей с поля битвы, находящихся **по прямой линии** выше, ниже, слева ИЛИ справа от карты гейзера (вы выбираете только одно из четырёх направлений). Затем сбросьте карту гейзера.




## Приложение: Опустошитель!

### Подготовка к игре

Положите фишку Опустошителя рядом с полем битвы.




### Игровой процесс

**Фаза 2 ("Битва"):** в шаге 1 ("Откройте карты опустошителей"), если вы открываете элементаря со значком , положите на его карту фишку Опустошителя.

#### С этого момента:

- Если такой элементарь наступает на карту фонтана с большей или равной ему силой, уничтожьте карту фонтана, уберите фишку Опустошителя с карты и передвиньте элементаря на ячейку, где до этого лежал только что уничтоженный фонтан.
- Если игровой эффект требует сбросить эту карту, уберите с неё фишку Опустошителя, а карту оставьте на поле битвы.
- Если эта карта достигает пятой ячейки своего ряда (т.е. леса) с фишкой Опустошителя, вы тут же проигрываете.

#### Примечания:

- Если в шаге 1 ("Откройте карты опустошителей") открывается ещё один элементарь с , переместите на новую карту фишку Опустошителя, если она сильнее, чем та, на которой фишка находится в данный момент. В противном случае, оставьте фишку Опустошителя на своей карте.
- На карту с фишкой Опустошителя действуют все игровые эффекты:
  - § Накал: замените карту элементаря на карту раскалённого элементаря, не забудьте поставить сверху фишку Опустошителя.
  - § Самум, кит, кислотное озеро: фишка движется вместе с картой элементаря.
  - § Голуби, ёжи: карта элементаря ещё не вошла в игру, и, следовательно, фишка Опустошителя ещё не оберегает её - элементарь сбрасывается.
  - § Слон, потоп слонов, гейзер: вместо карты убирается фишка Опустошителя. Разумеется, если впоследствии (в тот же или будущий ход) другой игровой эффект потребует уничтожить эту карту, она будет уничтожена, так как фишка больше её не оберегает.





Разработка игры: Shadi Torbey

Художник: Élise Plessis

Графический дизайн: Philippe Guérin

Перевод на английский: Jean-François Gagné

Перевод на русский и вёрстка: Александр Лисовский (alpasy@gmail.com)

Отдельное спасибо Джошу Эдвардсу и Адаму Маростике за то, что провели нас через лес.

© 2015 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

Вопросы и предложения: [www.zmangames.com](http://www.zmangames.com)  
[info@zmangames.com](mailto:info@zmangames.com)