

# PRIMAL

ПРОБУЖДЕНИЕ



ДОПОЛНЕНИЕ «ПЕРО»

# СОДЕРЖАНИЕ

Вступление .....	3	Режим кампании с этим дополнением .....	5
Список компонентов .....	3	Режим экспедиции с этим дополнением .....	5
Новые правила .....	4		
Новый тип окружения .....	4		
Правила монстров .....	4		
Новые ключевые слова .....	4		



# ВСТУПЛЕНИЕ

Дополнение «Перо» добавляет в игру 2 новых монстров, кузню пера и новое снаряжение. В коробке вы найдёте все компоненты, связанные с новыми монстрами, 5 новых карт заданий, 3 новых планшета кузни, а также набор карт снаряжения из стихии пера (🔥).

Против новых монстров можно сразиться как в режиме кампании, где игроки смогут исследовать новый тип земли *Тирей* (используйте *книгу кампании* из этого дополнения), так и в режиме экспедиции (см. сценарии на с. 6-7).

**Важно!** Для этого дополнения требуется базовая игра «Primal. Пробуждение».

## СПИСОК КОМПОНЕНТОВ



Планшет монстра *пазиса*



16 карт парализующих спор



Фигурка *пазиса*



6 карт стойки *пазиса*



3 карты опасности *пазиса*



18 карт поведения *пазиса*



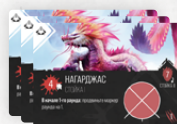
Карта приёма против *пазиса*



Планшет монстра *нагарджаса*



Фигурка *нагарджаса*



6 карт стойки *нагарджаса*



3 карты опасности *нагарджаса*



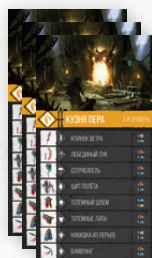
18 карт поведения *нагарджаса*



Карта приёма против *нагарджаса*



Книга правил дополнения  
Книга кампании дополнения



3 планшета кузни пера



2 карты поведения *Пробуждённого*



2 жетона тропического кустарника



5 карт заданий



6 карт наград



30 карт предметов



15 карт доспехов



15 карт шлемов



12 карт оружия

## НОВЫЕ ПРАВИЛА

Это дополнение вводит несколько новых правил и ключевых слов, которые используются в сценариях против новых монстров, а также новый тип окружения. Все эти правила подробно описаны в этом разделе, поэтому обращайтесь к нему, если у вас возникают вопросы во время партий.

### НОВЫЙ ТИП ОКРУЖЕНИЯ



**Тропический кустарник.** В начале вашего этапа перемещения, если вы в секторе с тропическим кустарником, можете *заменить* карту кровожадности (👹) из руки, чтобы спрятаться в этом тропическом кустарнике — поместить свою фигурку на его жетон. На этом ваш ход приостанавливается, передайте его следующему охотнику в порядке хода. Назовите охотника, который ещё не совершил ход в этом раунде, — когда тот завершит ход, покиньте тропический кустарник (поместите фигурку в тот же сектор) и продолжите свой ход с этапа перемещения.

Пока ваш ход приостановлен, вы не активный охотник и не можете *провоцировать* монстра и *поддерживать* других охотников.

Если вы продолжили свой ход, вы снова активный охотник. Проведите остаток своего хода по обычным правилам.

**Примечание.** Одновременно в одном тропическом кустарнике может прятаться только один охотник.

### ПРАВИЛА МОНСТРОВ

#### КАРТЫ ПАРАЛИЗУЮЩИХ СПОР (ЛАЗИС)

В сражении против *лазиса* каждый охотник использует свой запас из 4 карт парализующих спор (см. символ класса на обороте карты). Карты парализующих спор добавляются в вашу колоду действий, когда способность монстра указывает взять такую карту из вашего запаса и положить на верх вашей стопки сброса карт действий.

Как и карты ран, карты парализующих спор занимают место в колоде действий, делая её менее эффективной. Однако, в отличие от карт ран, карты парализующих спор не позволяют вашему охотнику перемещаться, пока у вас в руке хотя бы 1 такая карта.



Карта парализующей споры

### НОВЫЕ КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

#### Бегство [нагарджас]

Пометка на карте. Сами по себе пометки не влияют на игру, но некоторые способности указывают на карты с определёнными пометками.

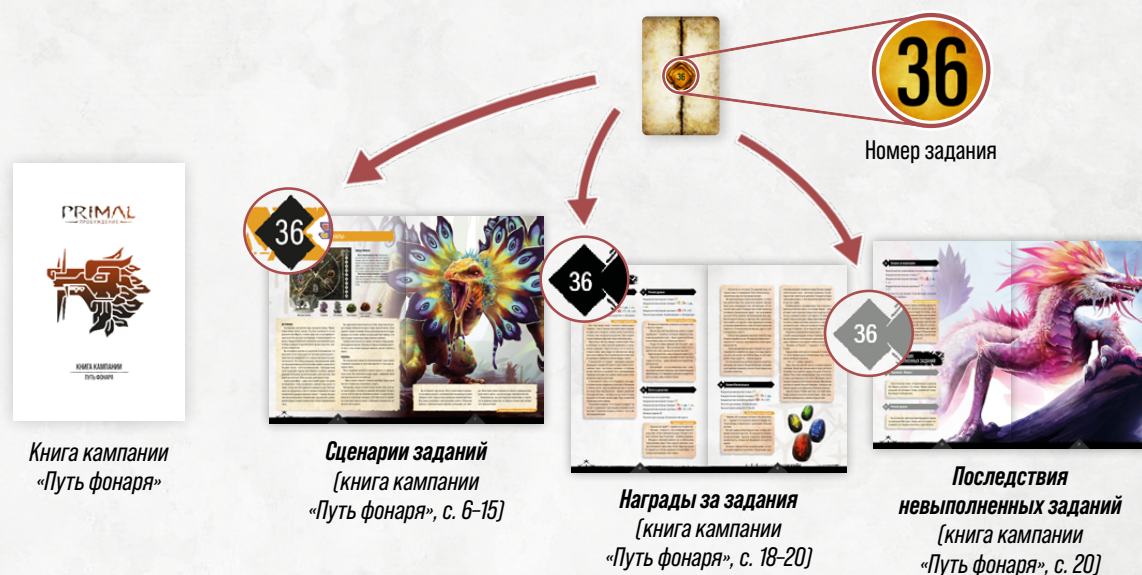
#### Быстрое обновление [нагарджас, лазис]

Пока карта опасности с таким ключевым словом в игре, в фазе обновления монстра пропускайте шаг «Обновление карт поведения». Вместо этого проходите этот шаг **в конце хода каждого охотника**.

## РЕЖИМ КАМПАНИИ С ЭТИМ ДОПОЛНЕНИЕМ

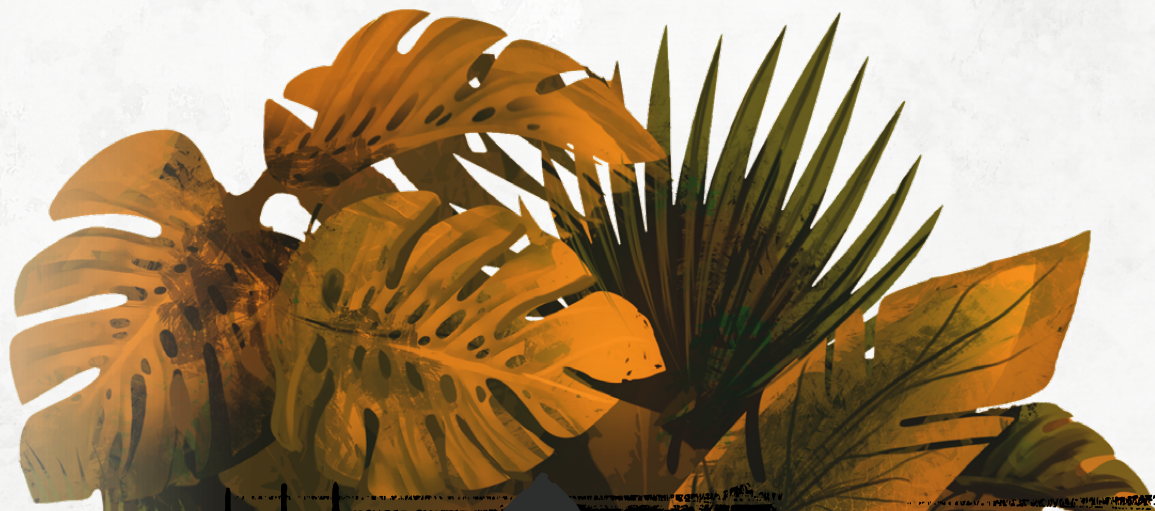
Чтобы ввести в свою кампанию задания из этого дополнения, выполните следующее:

- **Подготовка кампании.** Положите 5 карт заданий из этого дополнения в колоду заданий из базовой игры. В *книге кампании* базовой игры уже указано, когда и при каких условиях следует добавить задание из этого дополнения.
- **Подготовка сценария.** Чтобы подготовить сценарий задания из этого дополнения, используйте новую *книгу кампании* — «Путь фонаря» (сценарии заданий с номерами 36–40 перечислены со с. 6).
- **Награды за задания и последствия невыполненных заданий.** Чтобы узнать о наградах за завершение заданий и последствиях невыполнения заданий из этого дополнения, используйте соответствующий раздел в новой *книге кампании* — «Путь фонаря».



## РЕЖИМ ЭКСПЕДИЦИИ С ЭТИМ ДОПОЛНЕНИЕМ

На с. 6–7 вы найдёте 4 сценария экспедиции против монстров из этого дополнения.





# ПАЗИС

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

**Карты парализующих спор.** Каждый охотник использует свой запас из 4 карт парализующих спор (см. символ класса на обороте карты). Отложите эти карты, пока какой-либо эффект не укажет вам добавить их в игру (подробнее о картах парализующих спор см. на с. 4).

**Подготовка колоды поведения.** Собирая колоду поведения *пазиса*, не используйте карту «Бегство по воздуху». Отложите эту карту, пока какой-либо эффект не укажет вам добавить её в игру.



## ЭКСПЕДИЦИЯ 1



1 синарея



1 кустарник



1 тропический кустарник



1 бетанис

## ЭКСПЕДИЦИЯ 2



1 кустарник



1 тропический кустарник



2 дикоглота



2 синарея



# НАГАРДЖАС



## ЭКСПЕДИЦИЯ 1



1 кустарник



1 тропический кустарник

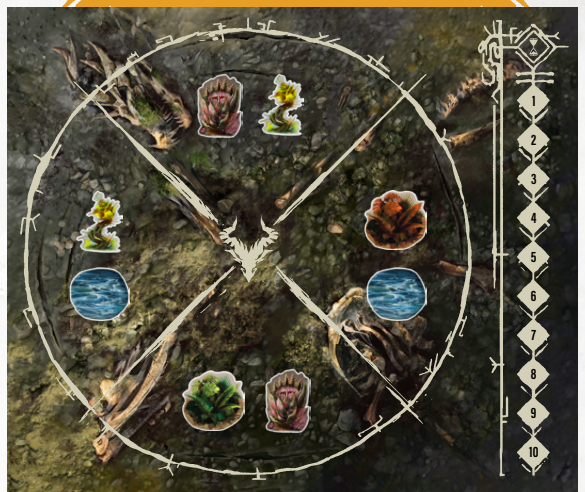


1 бетанис



1 синарея

## ЭКСПЕДИЦИЯ 2



1 кустарник



1 тропический кустарник



2 воды



2 дикоглота



2 синареи



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

### ДОПОЛНЕНИЕ «ПЕРО»

**Разработчики игры:** Томмазо Мондадори, Альберто Паризи.

**Правила игры:** Томмазо Мондадори, Джованни Гамбарелли.

**Вычитка книги правил:** Харриет Купер из "Board Game Circus".

**Тестирование:** "Play Up Game Studio".



**Художественное руководство:** Томмазо Мондадори, Лаура Вальдиночи.

**Создание мира и сюжета:** Томмазо Мондадори, Джованни Гамбарелли, Лаура Вальдиночи.

**Авторы художественных текстов:** Лаура Вальдиночи, Томмазо Мондадори.

**Дополнительные авторы:** Лоренцо Требби, Маурицио Ландини, Томмазо Тафани.

**Перевод на английский язык и редакция:** Киаран Майкл Дуркан, Маргерита Дзоттола для "Centro Linguistico Cesena".

**Перевод и проверка содержания:** Лаура Вальдиночи, Сара Барони.



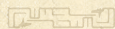
**Графический дизайнер:** Даниэль Комерчи.

**Верстальщики:** Альберто Паризи, Элиза Аматори.

**Иллюстраторы:** Даниэль Комерчи, Консуэло Пеккенино, Леонардо Кашарола.

**Создание 3D-фигурок:** Даниэле Анджелоцци, Алессандро Депаоли, Андреа Ди Натале.

**Консультант по 3D-фигуркам:** Майкл Кинг.



**Руководители производства:** Альберто Паризи, Томмазо Мондадори, Лука Риччи.



© 2021 Reggie s.r.l. Все права защищены.

Никакую часть этого продукта нельзя воспроизводить, распространять и передавать третьим лицам в любой форме и любыми средствами, включая фотокопирование, запись и прочие электронные или механические методы, без предварительного письменного согласия правообладателя, за исключением кратких цитат в обзорах и других видов некоммерческого использования, разрешённых законом об авторском праве.



### РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

**Издатель:** Crowd Games.

**Руководители проекта:** Максим Истомин и Евгений Масловский.

**Главный редактор:** Иван Реморов.

**Выпускающий редактор:** Лайла Сатирова.

**Редакторы:** Сосо Микаелян, Игорь Горбачев.

**Переводчики:** Наталья Просунцова, Ксения Москвичева, Сосо Микаелян.

**Корректор:** Полина Сикацкая.

**Верстальщик:** Михаил Кузнецов.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).





