

PRIMAL

— ПРОБУЖДЕНИЕ —



ДОПОЛНЕНИЕ «ЯД»

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		



ВСТУПЛЕНИЕ

Дополнение «Яд» добавляет в игру 2 новых монстров, кузню яда 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 яда (☠).

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 *гидара*



Фигурка *гидара*



6 карт стойки *гидара*



3 карты опасности *гидара*



4 жетона терновника



18 карт поведения *гидара*



Карта приёма против *гидара*



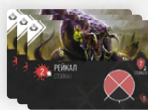
12 карт яда (*гидара*)



Планшет монстра *рейкала*



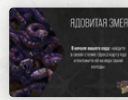
Фигурка *рейкала*



6 карт стойки *рейкала*



3 карты опасности *рейкала*



5 карт ядовитых змей



20 карт поведения *рейкала*



Карта приёма против *рейкала*



16 карт яда (*рейкала*)



Книга правил дополнения
Книга кампании дополнения



3 планшета кузницы яда



4 жетона болота



2 карты поведения *Пробуждённого*



4 карты ран



5 карт заданий



5 карт наград



30 карт предметов



15 карт доспехов



15 карт шлемов




12 карт оружия

НОВЫЕ ПРАВИЛА

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

НОВЫЙ ТИП ОКРУЖЕНИЯ



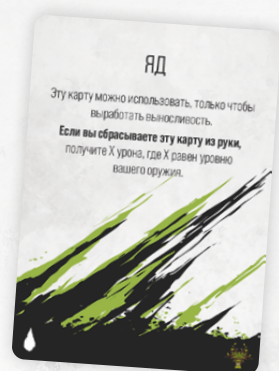
Болото. Если вы в секторе с жетоном болота и оплачиваете розыгрыш , увеличьте эту стоимость на 1.

ПРАВИЛА МОНСТРОВ

КАРТЫ ЯДА (ГИДАР, РЕЙКАЛ)

В сражении против *гидара* или *рейкала* у каждого охотника будет свой запас из карт яда, на оборотной стороне которых изображён символ класса, а на лицевой — символ трофея соответствующего монстра. Карты яда 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 яда занимают место в колоде действий, делая её менее эффективной. Однако, в отличие от карт ран, карты яда копяты у вас в руке, и единственный способ от них избавиться — сбросить, чтобы выработать выносливость, но от этого ваш охотник получит урон.




Карта яда



Карта ядовитой змеи


КАРТЫ ЯДОВИТЫХ ЗМЕЙ (РЕЙКАЛ)

В сражении *рейкал* использует карты нового типа — карты ядовитых змей. Если вы вступаете в бой с ядовитой змеей, это значит, что вы должны взять из общего запаса карту ядовитой змеи и положить её рядом с вашим планшетом охотника. Способность на такой карте применяется только к вам и только пока вы в бою с ядовитой змеей. Одновременно у каждого охотника может быть только одна карта ядовитой змеи.

Чтобы убрать из игры карту ядовитой змеи, с которой вы в бою, разыграйте  в свою последовательность, но игнорируйте любые её способности и дополнительный эффект (вы не нанесёте урон *рейкалу*, но это позволит вам победить ядовитую змею).

ЖЕТОНЫ ТЕРНОВНИКА (ГИДАР)



Жетоны терновника — это особые жетоны, которые *гидар* может помещать на поле благодаря своим способностям. **Если вы в секторе с жетоном терновника и оплачиваете розыгрыш ,** увеличьте эту стоимость на 1.

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* — «*Легенда об Уробóросе*» (сценарии заданий с номерами 41–45 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* — «*Легенда об Уробóросе*».



РЕЖИМ ЭКСПЕДИЦИИ С ЭТИМ ДОПОЛНЕНИЕМ

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



ГИДАР



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Карты яда. Каждый охотник использует свой запас из 3 карт яда с символом трофея *гидара* на лицевой стороне (см. символ класса на обороте карты). Отложите эти карты, пока какой-либо эффект не укажет вам добавить их в игру (подробнее о картах яда см. на с. 4).

Жетоны терновника. В этом сценарии используются жетоны терновника — на них будут указывать некоторые способности *гидара*. Сложите эти жетоны в общий запас рядом с полем (подробнее о жетонах терновника см. на с. 4).

ЭКСПЕДИЦИЯ 1



-  2 кустарника
-  1 синарея
-  2 дикоглота
-  2 бетаниса

ЭКСПЕДИЦИЯ 2



-  2 кустарника
-  2 болота
-  1 синарея
-  1 дикоглот
-  2 бетаниса



РЕЙКАЛ



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

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

Карты ядовитых змей. Возьмите 5 карт ядовитых змей *рейкала* и поместите их в общий запас рядом с планшетом монстра. Не используйте эти карты, пока какой-либо эффект не укажет вам добавить их в игру (подробнее о картах ядовитых змей см. на с. 4).

ЭКСПЕДИЦИЯ 1



2 болота



2 тумана



2 цирки

ЭКСПЕДИЦИЯ 2



2 болота



2 тумана



2 скалы



2 синарей



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

ДОПОЛНЕНИЕ «ЯД»

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.



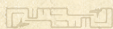
Графический дизайнер: Даниэль Комерчи.

Верстальщики: Альберто Паризи, Элиза Амадори.

Иллюстраторы: Даниэль Комерчи, Консуэло Пеккенино.

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. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

