

ДАРЫ ДАЛГАРДА

ДОПОЛНЕНИЕ

Вскоре после того, как Далгард раскрыл секрет могущественного трикериона, избранные им иллюзионисты осознали, что с помощью осколков этого камня смогут обрести невероятные возможности.

Уникальные карты возможностей придадут индивидуальность вашим иллюзионистам. Кроме того, вы сможете проводить более интересные партии вдвоём с вариантом игры «Дуэль иллюзионистов», использовать настоящий камень-трикерион как счётчик раундов, отмечать очерёдность хода особыми фигурками иллюзионистов, а также разнообразить игру новыми картами особых поручений.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

МОДУЛЬ «НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ»

- 90 карт возможностей иллюзионистов.
- 25 дополнительных осколков трикериона.

ВАРИАНТ ИГРЫ «ДУЭЛЬ ИЛЛЮЗИОНИСТОВ»

- 12 карт представлений с серым жетоном номера.
- 12 карт подготовки к раунду.

ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ

- 8 дополнительных карт особых поручений.
- 1 камень-трикерион (счётчик раундов).
- 4 фигурки иллюзионистов.



ПРИМЕЧАНИЕ. На картах представлений из этого дополнения уже изображён серый жетон номера, чтобы при игре вдвоём участники могли создавать больше связей номеров. Вы можете смешивать эти карты с такими же картами представлений из одиночного режима «Преимник Далгарда» для игры как вдвоём, так и в одиночку.

НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Модуль «Новые возможности» добавляет в «Трикериион» карты возможностей иллюзионистов. Они придадут игре стратегическую глубину и позволят вам сделать своего иллюзиониста неповторимым.

Для партии с «Новыми возможностями» необходим модуль «Кривая улочка».

При игре с картами возможностей в базовых правилах меняется следующее.



Карты возможностей иллюзионистов

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

Перемешайте каждую из **3 колод возможностей** (жёлтую, оранжевую и красную) и поместите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем, чтобы всем игрокам было удобно брать карты из них. На картах возможностей разных цветов, как и на картах номеров, указан порог славы 1, 16 или 36 (в звёздочке на каждой стороне).



ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

В дополнение к обычному набору начальных компонентов каждый игрок получает по **4 карты возможностей каждого цвета** (всего 12). Затем, оценив взятые карты, каждый сбрасывает любые 4 из них и оставляет себе 8, чтобы пользоваться ими в течение партии.

Кроме этого, каждый игрок получает **3 осколка трикерииона вместо 1**.



ФАЗА ПОРУЧЕНИЙ

В начале фазы поручений каждый иллюзионист может обрести одну возможность (то есть не более 1 карты возможности).

Чтобы **обрести возможность**, поместите её карту лицевой стороной вверх в одну из ячеек возможностей слева от вашего планшета игрока. Вы можете это сделать только при соблюдении следующих условий:

- на карте возможности эта ячейка указана как доступная (стрелкой в правой части карты);
- вы открыли эту ячейку с помощью осколков (см. раздел «Осколки трикерииона»);
- ваша слава не ниже, чем порог славы для выбранной возможности (или вы оплатите монетами разницу между вашей текущей славой и указанным на карте порогом).

Если в выбранной ячейке уже есть карта возможности, верните эту карту в руку, прежде чем выкладывать новую.

ОСКОЛКИ ТРИКЕРИОНА

При игре с этим модулем храните принадлежащие вам осколки в ячейках с соответствующими символами (у левого края вашего планшета, рядом с ячейками карт возможности). Получая осколки, помещайте их в ячейки осколков снизу вверх (начиная с нижней одиночной ячейки). Тратя осколки, убирайте их из этих ячеек сверху вниз.

Ячейка возможности становится открытой, когда все ячейки осколков справа заполнены, — теперь в неё можно поместить карту возможности. Но, если вы забираете осколок из ячейки, немедленно верните в руку карту из соответствующей ячейки возможности.

Если вы заполнили осколками все ячейки и у вас появились лишние осколки, храните их отдельно и тратьте их в первую очередь.

КОНЕЦ ИГРЫ

При игре с «Новыми возможностями» подсчитывайте славу так же, как и всегда при игре с «Кривой улочкой», за одним исключением: **вы не получаете славу за осколки трикерииона** в конце игры.

*Забирайте осколки
сверху вниз*



*Кладите осколки
снизу вверх*



ДУЭЛЬ ИЛЛЮЗИОНИСТОВ (ВАРИАНТ ИГРЫ)

«Дуэль иллюзионистов» сделает игру вдвоём более напряжённой и разнообразной. В этом варианте игры добавляются карты подготовки к раунду, а карты представлений заменяются на особые карты с серым жетоном номера.



Карты подготовки
к раунду



Карты представлений
(с серым жетоном номера)

В базовых правилах меняется следующее.

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

- Сформируйте **колоду подготовки к раунду**: возьмите 7 случайных карт подготовки к раунду, перемешайте их и поместите лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. *Если играете без «Кривой улочки», сформируйте эту колоду из 5 карт.*
- Сформируйте **колоду представлений** по обычным правилам только из карт представлений, на которых изображён серый жетон номера.

ФАЗА БРОСКА КУБИКОВ

После броска кубиков центра положите верхнюю карту из колоды подготовки к раунду рядом с колодой. Возьмите деревянные фишки персонажей неиспользуемых в игре цветов (лицевой стороной вниз) или жетоны блокировки из дополнения «Академия Далгарда». Следуя указаниям на выложенной карте, закройте ими по 2 ячейки персонажей в центре, на рынке, в кривой улочке и в академии (если играете с «Академией Далгарда»), а также 2 дня недели в театре.

Таким образом, в каждом раунде вам будут доступны разные ячейки персонажей и дни недели.

Поскольку следующая карта подготовки к раунду всегда открыта, вы можете планировать свои действия на 1 раунд вперёд.

СВЯЗИ НОМЕРОВ

Теперь вы можете создавать связи с «нейтральными» серыми жетонами номеров, изображёнными на картах представлений. Нельзя помещать жетоны номеров поверх серых жетонов.