

ТОМ ВАЙНЕР И ДЭНИЕЛ АРЭНОВ

# ФЕРМАГЕДДОН



ПРАВИЛА ИГРЫ



# ВВЕДЕНИЕ

**РАДИОАКТИВНЫЕ ОТХОДЫ С МЕСТНЫХ ЭЛЕКТРОСТАНЦИЙ НАДЕЛИЛИ ВАС И ВАШИХ СОБРАТЬЕВ-ЖИВОТНЫХ РАЗУМОМ И НЕНАСЫТНОЙ ЖАЖДОЙ... ВЛАСТИ.**

**ТЕПЕРЬ ВАМ ПРЕДСТОИТ УНИЧТОЖАТЬ ЛЮДЕЙ И ДРУГ ДРУГА В ЭТОЙ АПОКАЛИПТИЧЕСКОЙ ПАРОДИИ НА КЛАССИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ, СОЗДАННОЙ ПО МОТИВАМ ИЗВЕСТНОЙ АНТИУТОПИИ.**

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

2

- Игроки становятся верховными лидерами разных видов животных на фермах: коров, овец, свиней или кур. Каждый участник выбирает себе один из этих видов, берёт соответствующую памятку и все фишki своего вида и кладёт их перед собой.
- Действие игры разворачивается в сельской местности — на поле, состоящем из шестиугольных областей разного типа. Для первой партии расположите области, как показано на рисунке, чтобы подготовить начальное поле.
- В сельской местности живут ничего не подозревающие люди — рабочие, которых вам нужно уничтожить, чтобы расширить свои владения. Людей обозначают жетоны; на них указано число людей в области — от 1 до 3 (подробнее см. «Атака на людей» на с. 5). После подготовки поля поместите по случайному жетону людей лицевой стороной вниз в каждую область, кроме начальных (изображённых с красной границей на рисунке). Убедитесь, что числа на жетонах скрыты и неизвестны игрокам.
- Поместите рядом с полем следующие компоненты, как показано на рисунке (так, чтобы все игроки могли дотянуться до них): карты шпионов (перемешайте их), кубики боя, кубики ресурсов, награду «Самый ядерный», жетоны ядерного оружия, победных очков и хаоса, а также карты ресурсов.

## РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА ПОЛЯ ДЛЯ ИГРЫ



## В ПРЕДЕЛАХ ДОСЯГАЕМОСТИ ВСЕХ ИГРОКОВ



Б

## СОСТАВ ИГРЫ:

- А. 25 жетонов областей, по 5 каждого типа.
- Б. 100 карт ресурсов, по 20 каждого типа.
- В. 4 памятки, по 1 на вид.
- Г. 48 фишек стад, по 12 на вид.
- Д. 12 фишек амбаров, по 3 на вид.
- Е. 8 фишек арсеналов, по 2 на вид.
- Ж. 11 жетонов мутаций.
- З. 24 карты шпионов.
- И. Награда «Самый ядерный».
- К. 28 жетонов людей.
- Л. 16 жетонов ядерного оружия.
- М. 16 жетонов победных очков.
- Н. 8 жетонов хаоса.
- О. 2 кубика ресурсов.
- П. 8 кубиков боя.
- Р. Правила игры (не изображены).

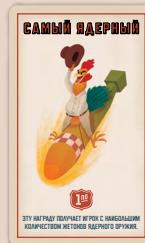
## 4 ИГРОКОВ



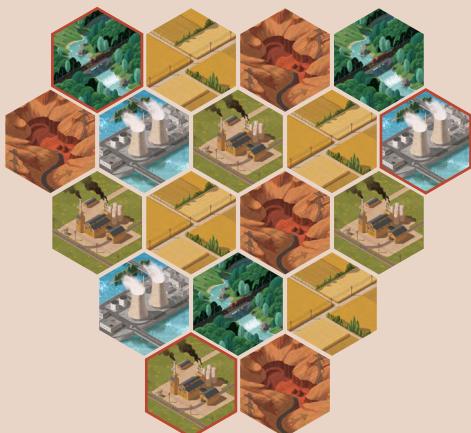
0В



3



И

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА ПОЛЯ  
ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

## НАЧАЛО ИГРЫ

5. Любым способом определите первого игрока.
6. Выдайте каждому игроку по 2 случайные мутации. У них есть особые свойства, которые действуют до конца партии.
7. Каждый игрок, начиная с первого и далее по часовой стрелке, проходит два следующих шага:
  - Выберите и откройте одну из 2 своих мутаций, а другую сбросьте. Подробнее узнать о мутациях можно в приложении в конце правил игры.
  - Выберите одну из незанятых начальных областей (**изображённых с красной границей на рисунке слева**) и поместите в неё 1 свой амбар и 2 своих стада. Это ваша начальная область. Вы не обязаны выбирать начальную область, расположенную ближе всего к вашему месту за столом. Убедитесь, что ваши стада начинают партию с **2 очками здоровья (O3)**, как показано выше.
8. В качестве компенсации за более поздний ход в начале партии третий игрок получает по своему выбору 1 любой ресурс, а четвёртый – 2. В партии с тремя игроками последний участник также получает 1 любой ресурс.  
*Совет. Выбирайте ресурсы, которые вам нужны, но которые нельзя получить поблизости. Соответствие ресурсов областям показано на рисунке ниже.*



3

9. После этого первый игрок совершает ход и передаёт право хода по часовой стрелке от себя в том порядке, в котором сидят участники. Обратите внимание: очерёдность хода определяется местами, где сидят игроки, а не их начальными областями.

## ВАРИАНТЫ ПОДГОТОВКИ ПОЛЯ

Другие варианты подготовки поля представлены на с. 10. В игре «Фермагеддон» при подготовке поля мы не рекомендуем выкладывать области случайнным образом.

# КАК ПОБЕДИТЬ

«Фермагеддон» — это жестокая борьба мутировавших животных за владение сельской местностью. Победа определяется количеством **победных очков (ПО)**. Участник, первым набравший **10 ПО**, объявляется «самым равным» и немедленно побеждает в игре. Есть 5 способов получать ПО:

1. Приобретать амбары. Приносят по **1 ПО** каждый.
2. Приобретать арсеналы. Приносят по **2 ПО** каждый (игроки приобретают арсеналы путём улучшения своих амбаров).
3. Захватывать области соперников. Приносят по **1 ПО** каждая, если находятся не в состоянии хаоса.
4. Приобрести наибольшее количество ядерного оружия и получить за это награду «Самый ядерный». Приносит **1 ПО**.
5. Приобретать таких шпионов, которые приносят по **1 ПО** каждый (всего их 4).

Вы можете увидеть все набранные победные очки, посмотрев на игровое поле и личные компоненты игроков (**см. пример ниже**). Исключением считаются карты шпионов, которые игроки держат втайне от остальных.



4

Участник, играющий за кур, набрал 6 ПО: у него 1 арсенал, 2 амбара, 1 жетон ПО за захват области соперника и награда «Самый ядерный». Также у него могут быть дополнительные ПО, которые приносят шпионы.

## ВАЖНОЕ УТОЧНЕНИЕ

Вы получаете жетоны ПО, только когда захватываете области соперников. Постройки (амбары и арсеналы), награда «Самый ядерный» и шпионы не приносят жетонов ПО.

# ЗАНЯТЫЕ ОБЛАСТИ

Хотели бы вы распространить свою власть... повсюду? В «Фермагеддоне» занимать области крайне важно, и это понятие будет встречаться не раз. Считается, что вы заняли область, если там есть хотя бы одна фишка вашего цвета — стадо или постройка. Не забывайте об этом!

# ХОД ИГРОКА

Каждый ход игрока состоит из **4 фаз**:

1. Фаза подготовки.
2. Фаза действий.
3. Фаза ресурсов.
4. Фаза сброса.

**Приобретение.** Вы можете приобретать в любое время своих фаз действий, ресурсов и сброса, кроме боя.

## ФАЗА 1. ПОДГОТОВКА

В этой фазе уберите жетоны хаоса из занятых вами областей и получите новые стада в своих постройках.

Выставьте по 1 стаду в каждой из своих построек, **как показано ниже**. У каждого вида животных количество стад ограничено имеющимися фишками.

**Примечание.** В свой первый ход вы получаете новое стадо в своей начальной постройке.

Уберите все жетоны хаоса из занятых вами областей. Также уберите жетоны хаоса из всех незанятых областей (**подробнее см. «Хаос» на с. 7**).

## НА БУДУЩЕЕ

Если область захватит другой игрок, он снова разместит в них жетоны хаоса (**подробнее см. «Победные очки при захвате» на с. 6–7**).



**Совет.** Не забывайте получать новые стада в начале своего хода, иначе вам будет сложно победить.

## ПРИОБРЕТЕНИЕ

Вы можете приобретать в любой момент своего хода после подготовки, кроме боя. Приобретение — один из способов получать **победные очки (ПО)**. Оно также помогает получать больше стад и усиливает вашу боевую мощь.

**Вы можете приобретать только в занятых вами областях.** Можно приобрести сколько угодно построек, шпионов и ядерного оружия, если у вас для этого есть подходящая область и достаточное количество ресурсов, а в вашем запасе остались свободные компоненты. Приобретая амбар или арсенал, помните, что в одной области не может быть более одной постройки.

Для приобретения оплатите нужную стоимость в ресурсах (указана ниже и на памятке), вернув их в общий запас.

## ВЫ МОЖЕТЕ ПРИОБРЕТАТЬ СЛЕДУЮЩЕЕ:

### 1. АМБАРЫ



Стоимость:

Каждый амбар приносит вам **1 ПО** и по 1 новому стаду каждый ход в фазе подготовки.

### 2. АРСЕНАЛЫ



Стоимость:

Вы приобретаете арсенал, улучшив свой амбар, и после этого возвращаете амбар в свой запас.

Каждый арсенал приносит вам **2 ПО** и по 1 стаду каждый ход в фазе подготовки, как и амбар. Однако арсеналы также снабжают ваши стада лучшим оружием, добавляя по 1 дополнительному урону за арсенал к каждому вашему результату броска кубиков боя, независимо от того, где происходит бой.

# ПРАВИЛА ИГРЫ

Например, если вы могли бы нанести **2 урона** и у вас есть 1 арсенал, вместо этого вы нанесёте **3 урона**. Если вы могли бы нанести **0 урона** и у вас есть 2 арсенала, вместо этого вы нанесёте **2 урона**.

**Совет.** *Вы не сможете получить дополнительные стада от амбаров в том же ход, когда приобрели амбара, поскольку приобретать можно только после фазы подготовки. Однако вы сможете нанести дополнительный урон за арсеналы в том же ход, когда вы их приобрели.*

## 3. ШПИОНЫ

Стоимость:  



Возьмите карту шпиона и держите её втайне от других игроков, пока не разыграете. Шпионы очень полезны: они могут красть ресурсы других игроков или препятствовать ядерной атаке.

Шпионов можно разыгрывать только в свой ход, если на карте не указано иное. Вы можете разыграть любое их количество.

Нельзя разыграть шпиона в тот же ход, когда вы приобрели его. Исключение — шпионы, которые приносят ПО: их можно разыграть сразу, но мы рекомендуем держать их втайне от других игроков, если только розыгрыш не принесёт вам немедленную победу.

Разыграв шпиона, сбросьте его карту лицевой стороной вверх (кроме шпионов, которые приносят ПО). Если колода шпионов закончилась, новых шпионов больше нельзя приобрести.

## 4. ЯДЕРНОЕ ОРУЖИЕ

Стоимость:   

Приобретя ядерное оружие, получите соответствующий жетон  и поместите его в свой запас.

Когда вы применяете ядерное оружие, оно наносит по 1 урону каждому стаду и человеку в одной области, смежной с занятой вами. Вы можете применить ядерное оружие немедленно или в один из своих следующих ходов, но не во время боя. Чтобы применить ядерное оружие, переверните его жетон на  сторону и нанесите урон по выбранной области. Это ядерное оружие считается использованным, его нельзя применить снова. Перевёрнутый жетон остаётся в вашем запасе.

Если вы атаковали ядерным оружием область соперника, тот может немедленно применить своё ядерное оружие (или потратить имеющиеся ресурсы, чтобы приобрести его и сразу же применить) и нанести ответный удар по стольким областям, сколько пожелает и сможет. Он может атаковать ядерным оружием любые области, смежные с его атакованной или любой другой занятой им. Для ответного удара нельзя немедленно обменять свои ресурсы; это нужно сделать заблаговременно.

Ядерное оружие уничтожает всех людей в области, поскольку у каждого человека всего **1 ОЗ**. Если вы атаковали ядерным оружием область с людьми, уберите их жетон с поля.

## НА БУДУЩЕЕ

Захватив область другого игрока, вы разрушаете все постройки в ней (**подробнее см. «Разрушение построек» на с. 7**).

Атаки ядерным оружием никогда не разрушают постройки, а также не считаются боем для свойств мутаций или способностей шпионов.

**Награда «Самый ядерный».** Игрок, первым получивший жетон ядерного оружия, берёт награду «Самый ядерный» и кладёт её лицевой стороной вверх перед собой. Эта награда приносит **1 ПО**. Если другой игрок превосходит «самого ядерного» игрока по количеству жетонов ядерного оружия, то награда и связанное с ней ПО переходят к нему. Для этой награды учитывайте как использованное ядерное оружие, так и неиспользованное.

## ФАЗА 2. ДЕЙСТВИЯ

В свой ход вы можете выполнить только одно действие каждым своим стадом: либо переместить его в смежную область, либо исцелить. Нельзя и переместить, и исцелить одно и то же стадо в ход. Также вы можете пропустить действие стада.

Чтобы исцелить стадо, переверните его фишку с **1 ОЗ** на **2 ОЗ** (стадо отдыхает и исцеляется).

Вы можете переместить каждое своё стадо не более одного раза в ход — в том числе несколько стад вместе одновременно или стада из разных областей вместе в одну область.

Если вы перемещаете хотя бы одно своё стадо в область, занятую соперником или людьми, в ней происходит бой (**см. следующий раздел**).

Полностью завершайте каждое ваше текущее действие, прежде чем перейти к следующему.

## АТАКА НА ЛЮДЕЙ

## НА БУДУЩЕЕ

Люди никогда не перемещаются и не атакуют первыми... пока что.

Люди невероятно ленивы и не станут атаковать вас первыми. В начале партии каждое перемещение ваших стад будет приводить к бою с людьми за занятые ими области. Люди представлены жетонами, на обороте которых скрыто их число: от 1 до 3. Всего в игре **4 жетона с 1 человеком, 16 жетонов с 2 людьми и 8 жетонов с 3 людьми**. У каждого человека по **1 ОЗ**.

Сначала объявите, какие ваши стада атакуют людей. Затем переверните жетон людей, чтобы узнать их число (**подробнее см. «Пример атаки на людей» на следующей странице**). Не переворачивайте жетон людей, пока не выберете, какие стада будут участвовать в атаке.

## БОЙ

Перед началом боя объявите, какие свои стада вы переместите в область соперника — после этого добавлять новые стада в бой нельзя.

Вы не можете атаковать область более одного раза в свой ход. Если ваша первоначальная атака на область провалилась, вам нужно будет подождать до следующего хода, чтобы снова атаковать её.

Далее символ  на рисунках указывает на то, что компонент игры нужно перевернуть (или заменить).

Ядерные атаки разыгрываются по одной за раз. Например, если вы хотите дважды подряд атаковать ядерным оружием область соперника, этот игрок может нанести ответный удар после первой и/или после второй вашей атаки.

Атаки ядерным оружием никогда не разрушают постройки, а также не считаются боем для свойств мутаций или способностей шпионов.

## ПРИМЕР АТАКИ НА ЛЮДЕЙ

1. Дарья играет за свиней и объявляет, что 3 её стада будут атаковать людей. Затем она переворачивает жетон людей: в этой области оборошаются 2 человека.



2. Дарья бросает 3 кубика боя (по одному за каждое своё стадо), а люди — 2 кубика (по одному за каждого человека). У Дарьи выпал **Л**, поэтому её стада наносят людям 1 урон. У людей тоже выпал **Л**, поэтому они наносят стадам Дарьи 1 урон. Стада не получают урон, если выпал **Б**. Теперь у Дарьи 2 раненых стада, а в области остался только 1 человек.



3. Дарья решает не отступать и продолжать бой, а люди не могут отступить. У Дарьи всё ещё 3 стада, и она бросает 3 кубика боя. В области остался только 1 человек, и он бросает 1 кубик боя. У Дарьи выпал **Л**, поэтому её стада уничтожают последнего человека. У человека снова выпал **Л**, поэтому он наносит стадам Дарьи 1 последний урон.

**Примечание.** Заменить жетон людей нужно было бы, только если Дарья решила бы отступить.



4. Дарья заняла поле, где теперь стоят 3 её раненых стада, и возвращает жетон людей в общий запас.



**Бой делится на две фазы:**

1. Нанесение урона.
2. Отступление или продолжение боя.

## 1. НАНЕСЕНИЕ УРОНА

Атакующий и обороняющийся игроки бросают по одному кубику боя за каждое своё стадо или человека, которые участвуют в бою. Если атакующий игрок проводит бой только с людьми, кубики боя за людей бросает другой игрок.

Урон обеим сторонам наносится одновременно. Стада игроков получают по 1 урону за каждый **Л**, выпавший у соперника, и по 1 дополнительному урону за каждый арсенал соперника ([подробнее см. «Арсеналы» на с. 4–5](#)).

Люди получают по 1 урону за каждый **Л** и каждого **Б**, выпавшие у атакующего игрока, а также по 1 урону за каждый арсенал атакующего игрока.

Начиная с атакующего, игроки по очереди решают, как распределить полученный урон между своими стадами. У каждого стада по **2 ОЗ**, а значит, каждое из них может получить 1 урон, продолжить игру. Если здоровое стадо получает 1 урон, переверните его раненой стороной вверх — вы всё ещё можете перемещать его, также оно может участвовать в бою. Если ваше

стадо получает второй урон, уберите его с поля и верните в свой запас.

Поскольку у людей всего **1 ОЗ**, они уничтожаются сразу после получения урона (в бою или после атаки ядерным оружием).

## 2. ОТСТУПЛЕНИЕ ИЛИ ПРОДОЛЖЕНИЕ БОЯ

После того как оба игрока распределили полученный урон между своими стадами, каждый из них, начиная с атакующего, может отступить. Люди довольно глупы, поэтому они никогда не отступают. Если никто отступить не решается, то этот бой всё ещё продолжается. (Вы легко запомните это рифмующееся правило.)

Если атакующий игрок отступает, он должен вернуть свои атакующие стада в те области, откуда переместил их. Он не может вернуть в эти области больше стад, чем изначально переместил оттуда. **См. пример на рисунке ниже.**



**Овцы атакуют людей: получают 4 урона и уничтожают только 1 человека.** Участник, играющий за овец, принимает решение отступить. Он возвращает свои атакующие стада в те области, откуда переместил их, и заменяет жетон людей с числом «3» на жетон с числом «2» из общего запаса.

Если обороняющийся игрок отступает, то перемещает все свои обороняющиеся стада в одну и ту же занятую им смежную область (если это возможно). Если такой области нет, он может отступить в любую незанятую смежную область без людей.

Если оба игрока не отступают, они снова бросают кубики боя (по одному кубику за каждое неуничтоженное стадо и/или человека), наносят урон (включая урон за арсеналы) и затем опять могут отступить. Так продолжается, пока один из игроков не отступит либо все стада и/или люди с одной или обеих сторон не будут уничтожены.

Атакующий игрок не может отступить, если его стада уничтожили все стада соперника. Все его атакующие стада остаются в атакованной области.

Если атакующий игрок отступает после боя с людьми, уничтоженные его стадами люди не восстанавливаются (в этой игре нет зомби... пока что). Он возвращает жетон людей в общий запас и заменяет его на жетон, соответствующий числу людей, которые остались в этой области. Заменяйте жетон, только если атакующий игрок отступает.

## УТОЧНЕНИЕ

Одну и ту же область можно атаковать только один раз в ход. Это правило относится в том числе к маловероятной ситуации, когда в бою уничтожаются все стада обоих игроков, но у атакующего остаётся одно стадо, которым он мог бы после боя занять эту область. В таком случае атакующий игрок не может переместить своё стадо в эту область, поскольку он уже атаковал её в этот ход.

## ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ПРИ ЗАХВАТЕ

Вы получаете по **1 жетону победных очков (ПО)** каждый раз, когда захватываете область другого игрока, если она не нахо-

# ПРАВИЛА ИГРЫ

дится в состоянии хаоса (см. «Хаос» на этой странице). Считается, что вы захватили область, если заняли область, которую в начале вашего хода занимал другой игрок: вы переместили в неё хотя бы одно своё стадо, уничтожили стада соперника в этой области и/или заставили его отступить.

Вам не обязательно проводить бой, чтобы захватить область. Вместо этого вы можете уничтожить все стада в области ядерным оружием, переместить свои стада туда без боя и получить 1 ПО.

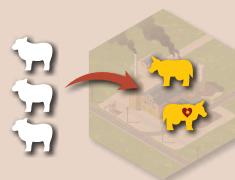
Обороняющиеся игроки никогда не получают жетоны ПО за участие в бою. Также вы не получаете жетоны ПО за захват областей, которые занимали только люди.

## РАЗРУШЕНИЕ ПОСТРОЕК

Если вы захватываете область другого игрока, вы автоматически разрушаете постройку в ней — этот игрок возвращает её в свой запас. При этом он теряет ПО, которые ему принесла эта постройка. Игрок, который потерял все свои постройки и стада на поле, выбывает из игры и подаёт оставшимся участникам закуски и напитки до конца партии («Извини, но так написано в правилах!»).

## ПРИМЕР АТАКИ НА СТАДА

1. **Мария** играет за овец; её стада атакуют стада **Ивана**, играющего за коров.



2. **Мария** захватывает область **Ивана**, который отступает по итогам боя. Она получает жетон ПО и помещает жетон хаоса в эту область. Теперь эта область не приносит ПО при захвате, пока кто-нибудь из игроков не начнёт свой ход, уже заняв её, и не уберёт из неё жетон хаоса.



3. Стада **Ивана** в ответ атакуют эту же область в его следующий ход.



4. **Иван** побеждает в бою и захватывает область, но не получает жетон ПО, потому что область находится в состоянии хаоса. **Мария** отступает. (Она не теряет свой жетон ПО и сохраняет его до конца партии.)



5. Стада **Марии** не атакуют в ответ в её следующий ход, поэтому в начале следующего хода **Ивана** область занята им. Он убирает жетон хаоса в фазе подготовки.



**Совет.** Забудьте о дурацких мирных играх, в которых нужно помогать друг другу! Здесь для победы важно захватывать чужие области. Ищите слабые места соперников, расположившихся у ваших границ, а также не оставляйте свои области без обороны, иначе их быстро захватят.

## ХАОС

Жетоны хаоса препятствуют стадам игроков взаимно атаковать друг друга и получать жетоны ПО. Каждый раз, когда вы захватываете область другого игрока, помешайте в неё жетон хаоса, если его там ещё нет. Захват области, находящейся в состоянии хаоса, не приносит ПО.

В своей фазе подготовки вы убираете все жетоны хаоса из занятых вами областей. Кроме того, если в начале хода любого игрока в незанятых областях есть жетоны хаоса, уберите их тоже. (Например, если все стада были уничтожены ядерным оружием в предыдущий ход и область теперь не занята.)

Не размещайте жетоны хаоса в областях, захваченных у людей.

**Напоминание.** Вы можете приобретать в любое время фазы действий, кроме боя.

## ФАЗА 3. РЕСУРСЫ

**Напоминание.** Многие ваши решения будут связаны с занятymi вами областями. Считается, что вы заняли область, если в ней есть ваше стадо или постройка.

В начале этой фазы бросьте два кубика ресурсов. Каждый игрок получает ресурсы за каждую занятую им область, соответствующую выпавшим на кубиках ресурсам, как показано ниже (также см. пример на следующей странице).



### Любой ресурс

Если у вас выпал один и тот же ресурс на обоих кубиках, каждый игрок получает по 2 карты этого ресурса за каждую занятую им область соответствующего типа. Например, если у вас на обоих кубиках выпала пшеница, каждый игрок получает по 2 пшеницы за каждое занятное им поле.

Если у вас выпал ? на одном из кубиков, выберите любой ресурс, который каждый игрок получит за занятые им области соответствующего типа. Это может быть тот же ресурс, который выпал на другом кубике. Если у вас выпал ? на обоих кубиках, выберите только один ресурс, и каждый игрок получит по 2 карты этого ресурса за каждую занятую им область соответствующего типа.

Выбрав в свой ход ресурс за ?, вы получаете его не автоматически, а только если у вас есть занятые вами области подходящего типа.

Если вы должны получить ресурсы, карты которых в общем запасе закончились, вы не теряете эти ресурсы; замените их карты чем-нибудь ещё.

## ПРИМЕР ФАЗЫ РЕСУРСОВ



**Михаил** играет за коров и бросает кубики ресурсов. У него выпадает **дерево**, а также **?**, за который он выбирает дерево.

У **Михаила** есть 1 занятый им холм и 2 занятых им леса, поэтому он получает 1 кирпич и 2 дерева.

**Петр** играет за свиней и получает 2 кирпича и 1 дерево.

**Николай** играет за овец и получает 1 кирпич, но не получает дерева. Если бы у него не было занятого им холма, то он не получил бы и кирпич.

только тогда, когда вам это выгодно — даже если они касаются будущих ресурсов.

В любой момент вы можете передать ресурсы сопернику в качестве подкупа, кроме тех случаев, когда это помогло бы ему нанести ответный ядерный удар. А если вы *так уж* хотите победить, приветствуются взятки деньгами и другими материальными ценностями!

Шпионы всегда преданы тем, на кого работают, поэтому вы не можете их обменивать. Победные очки, постройки и стада также нельзя обменивать.

**Совет.** *Обмениваться с другими игроками крайне важно, особенно если вы играете на поле с неравномерным распределением ресурсов. Планируйте заранее, какие ресурсы вам могут понадобиться, и обменивайтесь до начала своего хода.*

## КАК НАЧАТЬ ПАРТИЮ

Самая частая ошибка, которую совершают игроки в «Фермагеддоне», — разделить свои стада в первый ход и потерять их в битве с людьми. Пусть такой исход атаки не самый вероятный, однако он ставит под угрозу успех вашей стратегии. Вам категорически не следует атаковать людей всего 2 стадами в свой первый ход, если только ваша мутация не «**Очаровательный**» (вы не уничтожаете людей), «**Благородный**» (вы начинаете партию с арсеналом) или «**Зомби**» (вы не теряете стада, даже если проигрываете бой).

Мы настоятельно советуем позволить новичкам переиграть свой ход, если они совершили эту ошибку, иначе это нарушит баланс всей игры. Начальные стада крайне важны; потеря даже одного из них может иметь разрушительные последствия.

Если вы переиграли ход, замените все перевёрнутые жетоны людей случайными, чтобы число людей снова было неизвестно.

## ВАРИАНТЫ ИГРЫ

### ЛЁГКИЙ

Если вы переместили хотя бы 3 своих стада в занятую людьми область, ваши стада не могут получить в общей сложности более 1 урона в этом бою.

### БЕЗ МУТАЦИЙ

Ни каких «более равных»! Вы можете отказаться от мутаций для игры в одинаковых условиях.

### ОТКРЫТЫЙ ОБМЕН

Вы можете обмениваться ресурсами с другими игроками даже в свой ход. В зависимости от количества игроков, это, вероятно, замедлит партию.

### КРАЖА

Всякий раз, когда у вас выпадают одинаковые результаты на кубиках ресурсов, вы можете украсть случайный ресурс у другого игрока. Если ваша мутация «**Везунчик**», вы не можете красть, если выбираете 2 одинаковых ресурса по свойству этой мутации. Если ваша мутация «**Опасный**», вы выбираете в свой ход, что произойдёт раньше — применение свойства этой мутации или кражи.

## ФАЗА 4. СБРОС

В конце вашего хода у вас должно быть **не более 7 ресурсов**. В противном случае вам нужно будет приобрести постройку, шпиона или ядерное оружие, обменять свои ресурсы в общем запасе и/или сбросить лишние.

Количество шпионов в руке не ограничено.

Вы не обязаны сбрасывать лишние ресурсы, кроме как в последней фазе своего хода.

## ОБМЕН

Вы можете обмениваться своими ресурсами в общем запасе только в свой ход по следующему курсу: **3 ваших одинаковых ресурса в общий запас в обмен на 1 любой другой ресурс из него**.

Поскольку в свой ход всё ваше внимание занято захватом территории, обмениваться ресурсами с соперниками можно только в ход другого игрока! Впрочем, вы не обязаны прекращать обмен, если предыдущий игрок закончил свой ход; вы можете даже провести обмен с ним, пока не перешли к своему ходу. Проводите обмен **по любому курсу, с которым согласны вы оба**. Договорённости о немедленном обмене ресурсами нужно соблюдать, однако обещания на будущее вы вправе сдерживать

# ПРИМЕР ХОДА ИГРОКА

## ФАЗА 1. ПОДГОТОВКА

**Елена**, играющая за кур, получает по новому стаду в каждой из своих построек. Затем она убирает жетон хаоса со своей (занятой ею) оружейной фабрики.



## ФАЗА 2. ДЕЙСТВИЯ. ЧАСТЬ 1

## ФАЗА 2. ДЕЙСТВИЯ. ЧАСТЬ 1

**Елена** приобретает амбар в своём лесу, исцеляет стадо в своём поле и перемещает несколько своих стад.



## ФАЗА 2. ДЕЙСТВИЯ. ЧАСТЬ 2

**Елена** перемещает свои оставшиеся 4 стада в другое поле, чтобы атаковать людей. Там оказывается 2 человека. Её стада наносят им 2 урона (1 за и 1 за её арсенал), уничтожая их. Стада **Елены** не получают урон в бою, поскольку у людей не выпал .



## ФАЗА 3. ФАЗА РЕСУРСОВ

## ФАЗА 3. ФАЗА РЕСУРСОВ

**Елена** бросает кубики ресурсов — у неё выпадают оружие и плутоний. Она получает 1 оружие и 1 плутоний, как и **Игорь**, который играет за овец. **Анна**, играющая за свиней, получает только 1 плутоний.



## ФАЗА 4. СБРОС

1. **Елена** обменивает 3 своих оружия на 1 дерево из общего запаса.
2. Затем она приобретает амбар на своём поле.
3. **Елена** также решает применить своё неиспользованное ядерное оружие, чтобы атаковать им оружейную фабрику **Игоря**. В результате каждое стадо в этой области получает по 1 урону и одно из них уничтожается.
4. У неё в руке не более 7 ресурсов, поэтому она заканчивает свой ход.



В конце хода у **Елены** остаётся 1 плутоний.

# ПОДГОТОВКА ПОЛЯ ДЛЯ З ИГРОКОВ

ОТ САМОЙ МИРНОЙ ИГРЫ ДО САМОЙ КОНФЛИКТНОЙ (А-Д)

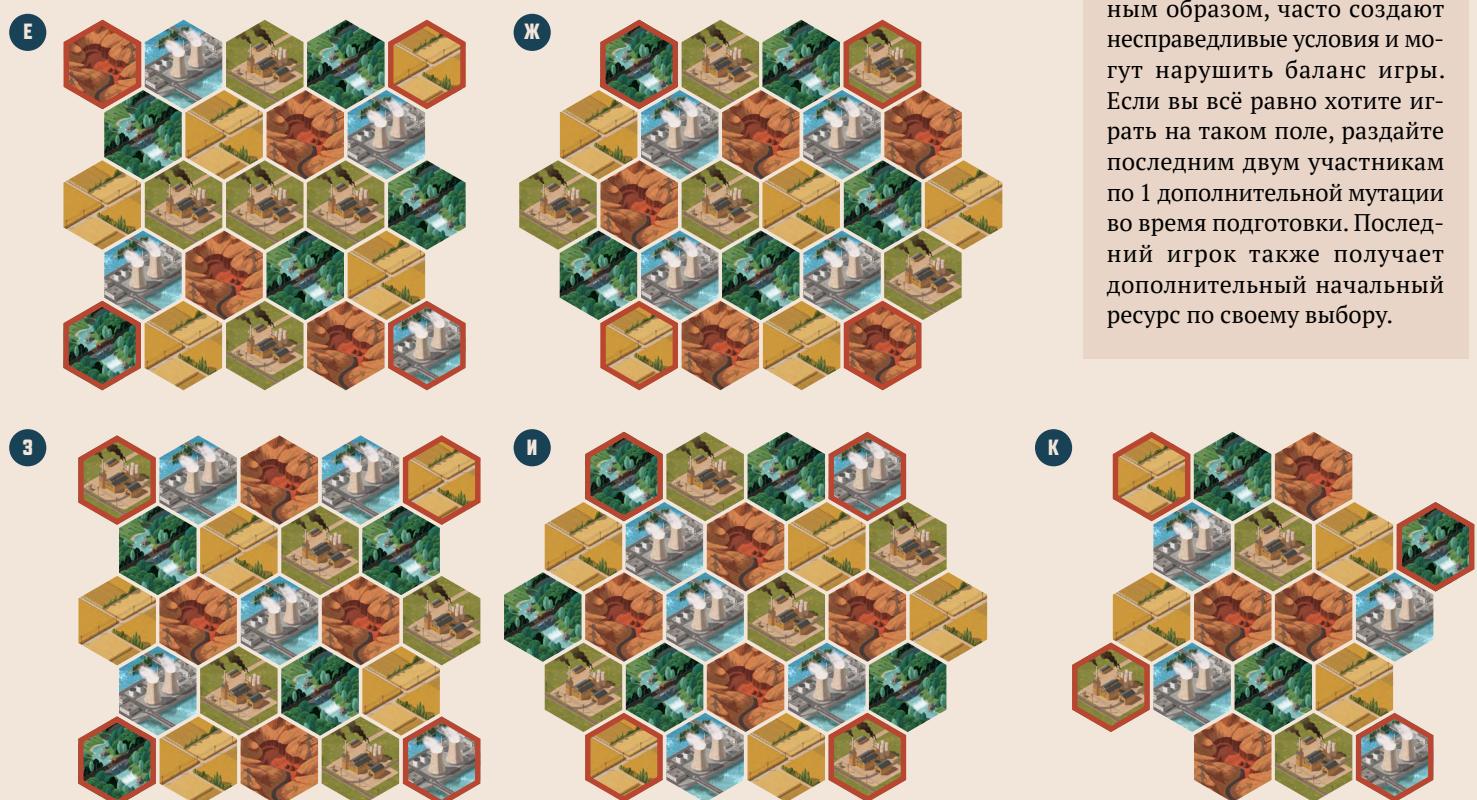
 – НАЧАЛЬНЫЕ ОБЛАСТИ ИГРОКОВ



10

# ПОДГОТОВКА ПОЛЯ ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

ОТ САМОЙ МИРНОЙ ИГРЫ ДО САМОЙ КОНФЛИКТНОЙ (Е-К)



## СОВЕТЫ ПО САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ ПОДГОТОВКЕ ПОЛЯ

Чтобы самостоятельно подготовить поле, расположите области так, чтобы у всех игроков был доступ к одинаковому количеству разных ресурсов (например, ко всем 5 разным ресурсам или только к 4 из 5 ресурсов и т. д.).

Поля, составленные случайным образом, часто создают несправедливые условия и могут нарушить баланс игры. Если вы всё равно хотите играть на таком поле, раздайте последним двум участникам по 1 дополнительной мутации во время подготовки. Последний игрок также получает дополнительный начальный ресурс по своему выбору.

# ПОДГОТОВКА ПОЛЯ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

○ – НАЧАЛЬНЫЕ ОБЛАСТИ ИГРОКОВ

## СЦЕНАРИЙ 1



## СЦЕНАРИЙ 2

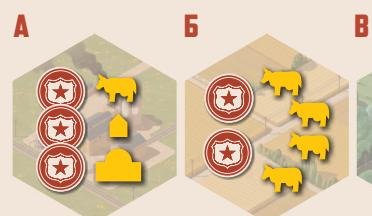


НЕЙТРАЛЬНЫЙ ВИД И МУТАЦИЯ.  
ЛЮБОЙ ВИД ЖИВОТНЫХ МОЖЕТ  
БЫТЬ НЕЙТРАЛЬНЫМ

ПОМЕСТИТЕ ПО 1 ○ В КАЖДУЮ НЕЙТРАЛЬНУЮ ОБЛАСТЬ И ПО 1 ⚖ В КАЖДУЮ НЕЙТРАЛЬНУЮ И НЕЗАНЯТУЮ ОБЛАСТЬ.

11

## СЦЕНАРИЙ 3



КРУПНЫЙ ПЛАН ОБЛАСТЕЙ А, Б И В



НЕЙТРАЛЬНЫЙ ВИД  
И МУТАЦИЯ

Ⓐ – ЗАКРЫТАЯ ГРАНИЦА.

ПОМЕСТИТЕ ПО 1 ⚖ В КАЖДУЮ НЕЗАНЯТУЮ ОБЛАСТЬ.

ПЕРЕХОДИТЕ К ПОДРОБНЫМ ПРАВИЛАМ  
ДЛЯ ИГРЫ ВДВОЁМ НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ

# ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ ВДВОЁМ

Вы по-прежнему соревнуетесь за победные очки (ПО), приобретая постройки, шпионов и ядерное оружие. Но теперь вам ещё нужно уничтожить нейтральный вид до того, как истечёт время. Если вам это удаётся, побеждает игрок с большим количеством победных очков. В случае провала вас обоих ждёт сокрушительное и ужасное поражение.

Правила ниже изменяют обычные, чтобы вы могли играть вдвоём. Для всех трёх сценариев уберите из игры следующие мутации: «Очаровательный», «Летающий», «Опасный», «Паразитирующий», «Радиоактивный», а также (если вы играете с набором улучшений) «Баллистический» и «Дайте два».

## СЦЕНАРИИ 1 И 2

В этих двух сценариях вас разделил нейтральный вид с мутацией «Очаровательный», и за 8 раундов вы должны разрушить его арсенал и уничтожить все его стада.

Расположите области, как показано на рисунке, чтобы подготовить поле для игры вдвоём по **сценарию 1 или 2**. Поместите арсенал нейтрального вида на пересечение двух нейтральных центральных областей, как показано на рисунке. Поместите по 1 жетону людей и по 1 жетону ПО в каждую из начальных областей нейтрального вида. Также поместите по 1 жетону людей в каждую незанятую область, как в обычной партии.

В начале партии раздайте обоим игрокам по 3 случайные мутации (вместо 2).

Второй игрок начинает партию с 2 случайными ресурсами — для этого он бросает два кубика ресурсов, а если выпал ? — перебрасывает кубик.

Нейтральный вид не перемещает свои стада, и его арсеналы не приносят ему новые. Вы можете разрушить нейтральный арсенал, только если все люди и стада в обеих областях, на пере-

сечении которых он стоит, уничтожены и если хотя бы одна из этих областей занята вами.

Каждая из нейтральных областей приносит 1 жетон ПО игроку, который первым захватил её. Однако, в отличие от игры по обычным правилам, вы не получаете жетоны ПО за захват областей, занятых другим игроком, и не помещаете в них жетоны хаоса.

**Сценарии 1 и 2** делятся не более 8 раундов. Мы рекомендуем отслеживать это так: поместите в стопку рядом с полем 8 жетонов ПО и каждый раунд убирайте из неё по одному жетону после хода второго игрока. Если вы не успели уничтожить нейтральный вид за 8 раундов, вы оба проигрываете. В противном случае, как только вы уничтожили нейтральный вид, побеждает игрок с большим количеством ПО. При ничьей побеждает игрок с большим количеством жетонов ПО. Если всё ещё ничья, побеждает второй игрок.

Партия завершится в конце хода, в который вы уничтожили нейтральный вид. Другой игрок при этом не получает дополнительный ход.

## СЦЕНАРИЙ 3

В этом сценарии вы соседствуете с нейтральным видом, мутация которого «Радиоактивный», в левой части поля и с другим игроком — в правой. За 10 раундов вы должны разрушить обе нейтральные постройки. Они отделены от вас закрытыми областями, поэтому их можно разрушить только после того, как вы уничтожили нейтральные стада в областях перед ними.

Расположите области, как показано на рисунке, чтобы подготовить поле для игры вдвоём по **сценарию 3**. Правила для **сценария 3** в целом такие же, как для **сценариев 1 и 2**, но с некоторыми изменениями.

При подготовке поля разместите жетоны людей только в незанятых областях (поскольку мутация нейтрального вида не «Очаровательный»).

Только отмеченные буквами нейтральные области приносят жетоны ПО — количество жетонов ПО для каждой такой области изображено на рисунке. Всего вы можете получить 6 жетонов ПО за захват нейтральных областей.

Поместите в стопку рядом с полем 10 жетонов ПО (вместо 8) и используйте её в качестве счётчика раундов. Всякий раз, когда вы убираете жетон ПО из этой стопки, добавляйте по одному нейтральному стаду в нейтральный амбар, если в запасе нейтрального вида ещё остались стада.

Две нейтральные области закрыты — чтобы их атаковать, вы должны сначала уничтожить нейтральные стада в областях пе-

ред ними. Мы рекомендуем использовать жетоны хаоса для обозначения закрытых областей, размещая по одному жетону на их границах. Вы не можете атаковать **область А**, пока не уничтожите все 4 нейтральных стада в **области Б** справа. Вы не можете атаковать **область Б**, пока не уничтожите все 5 нейтральных стад в трёх областях справа: на 2 нейтральных электростанциях и в 1 нейтральном лесу (**область В**).

Для победы в игре не нужно уничтожать нейтральный вид полностью — достаточно занять нейтральную оружейную фабрику, чтобы разрушить амбар и арсенал. Если никто из вас не успевает занять эту область за 10 раундов, вы оба проигрываете. В противном случае, как только кто-то из вас занял эту область, разрушив амбар с арсеналом, побеждает игрок с большим количеством ПО. Правила при ничьей такие же, как в **сценариях 1 и 2**.

# МУТАЦИИ

## БЕЗУМНЫЙ

Все ваши ресурсы универсальны, но при этом вы тратите на приобретение на 1 ресурс больше и не можете платить обычную стоимость. Например, вы можете приобрести амбар за любые 5 ресурсов, но не за его обычную стоимость

## БЛАГОРОДНЫЙ

Начните партию с арсеналом вместо амбара и с ещё 1 стадом (итого вы начинаете партию с 3 стадами и получаете 4-е стадо в свой первый ход).

## ВЕЗУНЧИК

Вы не бросаете кубики, чтобы определить, какие ресурсы получат игроки в ваш ход; вместо этого вы выбираете ресурсы сами. Однако это всё равно считается броском кубиков для свойства мутации «**Опасный**». Вы по-прежнему не получаете ресурсы, если у вас нет области соответствующего типа, даже если вы выбрали их по свойству мутации.

Всякий раз, когда у другого игрока выпадает , бросайте кубик ресурсов и получайте дополнительно ресурс, соответствующий выпавшему результату. Если у вас при этом выпадает , перебрасывайте кубик, поскольку ресурс должен быть случайным. Вы берёте его дополнительно к любым другим ресурсам, которые получаете по результатам броска кубика этого игрока. Если у него выпадает , бросьте один кубик ресурсов и получите 2 одинаковых ресурса, соответствующих выпавшему результату.

## ВОССТАНАВЛИВАЮЩИЙ

Один раз за бой вы можете исцелить все свои участвующие в нём стада. Вы можете сделать это до первого броска кубиков, во время боя или после его окончания. Применение ядерного оружия не считается боем, поэтому после такой атаки ваши стада остаются ранеными, пока вы не исцелите их. Вы можете сбросить **полевой госпиталь**, чтобы взять другого шпиона.

## ЗОМБИ

Если в результате боя ваши стада должны быть уничтожены, вы можете не терять их и отступить, оставив по **1 ОЗ** каждому. Возможна ситуация, когда вы отступаете частью своих стад, в то время как остальные продолжают бой. Немедленно объявите, куда вы отступаете, и переместите свои стада в соответствующие области, а затем продолжите бой, если это возможно. Вы всё равно должны соблюдать правила, касающиеся отступления. Применение ядерного оружия не считается боем.

## ЛЕТАЮЩИЙ

В конце фазы подготовки вы можете как угодно перераспределить свои стада между занятymi вами областями, в том числе оставив некоторые области незанятыми. Это не считается перемещением — вы всё ещё можете перемещать или исцелять каждое своё стадо один раз в ход, как обычно.

## ОПАСНЫЙ

Начните партию с ресурсом . Всякий раз, когда у любого игрока выпадают одинаковые результаты на кубиках ресурсов, вы бесплатно атакуете ядерным оружием область, смежную с занятой вами. Для этого вы не получаете жетоны ядерного оружия. Эта

атака может быть направлена на других игроков и/или людей в смежных областях. Если игрок с мутацией «**Везунчик**» выбирает 2 одинаковых ресурса в фазе ресурсов, игрок с мутацией «**Опасный**» всё равно может применить свойство своей мутации.

## ОЧАРОВАТЕЛЬНЫЙ

Вы не уничтожаете людей — они остаются и защищают занятые вами области, не уничтожая ваши стада. Когда другой игрок атакует такую область, бросьте ещё по одному кубику боя за каждого человека в ней. Вы можете как угодно распределять урон между своими стадами и людьми в занятой вами области. Если выпал , сначала нанесите этот урон своим людям и только потом — другой возможный урон. Если ваши люди получили урон, но при этом они не уничтожены, замените их жетон на жетон людей из общего запаса с меньшим числом. Если подходящего жетона нет — используйте любую другую замену. У ваших людей по-прежнему только по **1 ОЗ**, и вы не можете перемещать их, как стада. Когда вы обороняетесь, вы можете также отступить в область с людьми. Если вы отступаете до того, как атакующий игрок уничтожил всех ваших людей, этот игрок может либо отступить, либо немедленно начать новый бой против всех оставшихся людей в области — при этом вы больше не сможете помочь людям, ваши арсеналы больше не будут наносить никакого дополнительного урона. В любое время игры вы можете подсматривать обратную сторону жетонов людей в занятых вами областях. В начале партии поместите случайный жетон людей лицевой стороной вниз в свою начальную область. По-прежнему считается, что вы заняли область, только если в ней есть ваша постройка или стадо; не имеет значения, была ли область занята вами до этого.

## ПАРАЗИТИРУЮЩИЙ

Получайте ресурсы также за области соперников, смежные с занятыми вами. Вы получаете то же количество ресурсов за эти области, что и ваши соперники, независимо от того, сколько смежных областей занято вами. Например, если у соперника выпал и вами заняты области, смежные с 2 лесами других игроков, вы получите 2 дерева. Если бы у соперника выпали , вы бы получили 4 дерева. Люди не считаются соперниками, поэтому вы не получаете ресурсы за занятые ими области.

## РАДИОАКТИВНЫЙ

Ваши стада не получают урон от ядерного и **портативного ядерного оружия**, но при этом вы можете атаковать таким оружием занятые соперниками области. Вы можете сбросить **взлом**, чтобы взять другого шпиона.

## СВЕРХРАЗУМНЫЙ

Вы можете приобрести что угодно, потратив 4 любых одинаковых ресурса; при этом всё ещё доступно приобретение по обычной стоимости. Также вы можете в свой ход обменять в общем запасе 2 своих одинаковых ресурса на 1 любой другой.



# ШПИОНЫ

## ВЗЛОМ

Когда соперник атакует ядерным оружием ваши стада, вы можете разыграть этого шпиона для отмены урона. Соперник всё равно получает жетон ядерного оружия. Этого шпиона также можно разыграть для отмены урона от **портативного ядерного оружия**.

## ДВОЙНОЙ АГЕНТ

Украдите по 2 случайных ресурса у каждого игрока с большим количеством ПО, чем у вас. Шпионов, приносящих ПО, нужно держать втайне от других игроков — они не учитываются в общем счёте ПО игроков.

## ОГРАБЛЕНИЕ

Возьмите 3 любых одинаковых ресурса из общего запаса.

## ПОЛЕВОЙ ГОСПИТАЛЬ

Исцелите все свои стада. Вы не можете разыграть **полевой госпиталь** для отмены урона, который они должны получить, но можете немедленно исцелить свои стада после того, как урон они уже получили. Например, если у вас есть 4 здоровых стада, которые получают 6 урона, вы можете разыграть **полевой госпиталь**, чтобы исцелить 2 неуничтоженных стада, но не предотвратить уничтожение остальных 2 стад. Кроме того, вы не можете разыграть **полевой госпиталь** для исцеления стад в области, которую атаковали ядерным оружием в текущий ход, — только если вы переместили эти стада в другую область.

## ПОРТАТИВНОЕ ЯДЕРНОЕ ОРУЖИЕ

**Портативное ядерное оружие** во всех отношениях похоже на обычное ядерное оружие, за исключением того, что оно нано-

сит только 2 урона в общей сложности и вы не получаете жетон ядерного оружия для его применения. Таким образом, **портативное ядерное оружие** не поможет вам получить награду «Самый ядерный». Игрок, чьи стада получают урон от **портативного ядерного оружия**, сам решает, как распределить 2 урона между ними. Если занятую вами область атаковали ядерным оружием, вы можете нанести ответный удар **портативным ядерным оружием**. И, наоборот, если вы атаковали область соперника **портативным ядерным оружием**, он может нанести ответный удар (как и в случае обычного ядерного оружия). Если вы атакуете **портативным ядерным оружием** область с людьми, переверните жетон людей; атака нанесёт им 2 урона в общей сложности. Это означает, что вы замените жетоны ① на ② и уберёте с поля жетоны ① и ②.

## ПРОПАГАНДА

Назовите любой ресурс. Каждый игрок, у которого он есть, должен отдать вам 1 такой ресурс.

## ШАНТАЖ

Выберите соперника с большим количеством ПО, чем у вас, посмотрите его ресурсы и украдите не более 3 любых из них. Шпионов, приносящих ПО, нужно держать втайне от других игроков — они не учитываются в общем счёте ПО игроков.

## КАПИТАЛИЗМ, ХИЩНИК, ПРИРУЧЕНИЕ, ВОДОПРОВОДА

**Каждый из этих шпионов приносит по 1 ПО.** Вы можете держать их втайне от других участников, пока не разыграете для победы в игре. Это единственные шпионы, которых вы можете разыграть в тот же ход, когда приобрели.



# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Авторы игры:** Том Вайнэр и Дэниел Дрэнов.

**Художественный и графический дизайн:** Майкл Чжан.

**Особая благодарность:** Сара Вайнэр, Наталия Дрэнов, Рори Эндрюс, Брэд Бодри, Иан Росс, Майк «Resistance Mike» Пречевский, Бен Кампанья, Даниэль Блументрритт и Джейкоб Мартин.

# РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

**Издатель:** Crowd Games.

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

**Главный редактор:** Иван Реморов.

**Выпускающий редактор:** Анастасия Пивоварова.

**Редактор:** Валерия Цой.

**Переводчик:** Ксения Москвичева.

**Корректор:** Полина Ли.

**Верстальщик:** Рафаэль Пилоян.



# ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

— Если у меня заканчиваются стада, могу ли я разместить все оставшиеся стада в своих постройках?

— Да, вы всё ещё можете разместить свои оставшиеся стада в любых своих постройках, но потом вы больше не сможете этого делать, пока какие-нибудь из ваших стад на поле не будут уничтожены.

— Если у меня закончатся амбары или арсеналы, могу ли я приобретать постройки?

— Вы можете приобретать постройки только из своего запаса. Улучшив свой амбар до арсенала, вы вернёте амбар в свой запас, после чего сможете приобрести его снова.

— Приносят ли арсеналы двойные ресурсы или дополнительные стада?

— Нет.

— Когда мои арсеналы добавляют урон в бою?

— Арсеналы добавляют урон каждый раунд в каждом бою, в котором участвуют ваши стада, независимо от того, атака это или оборона и в какой области происходит бой.

— Можно ли разыграть шпионов в тот же ход, когда вы приобрели их?

— Нет, за исключением шпионов, приносящих победные очки.

— Получают ли игроки ресурсы за область в тот же ход, когда они её заняли?

— Да, если этот ресурс выпал на кубике в фазе ресурсов.

— Могу ли я перемещать одни и те же стада или атаковать ими более одного раза в ход?

— Нет.

— Могу ли я обмениваться ресурсами с другими игроками в свой ход?

— Нет, но вы можете сделать это непосредственно перед началом своего хода.

— Могу ли я обменять свои ресурсы в общем запасе не в свой ход?

— Нет, только в свой ход.

— Могу ли я приобретать после броска кубиков ресурсов?

— Да, вы можете приобретать в свой ход в любое время после фазы подготовки, кроме боя.

— Что произойдёт, если у меня выпадет   в фазе ресурсов?

— Выберите 1 ресурс. Игроки получают по 2 карты этого ресурса за каждую занятую ими область соответствующего типа.

— Получу ли я стада от амбаров в тот же ход, когда приобрёл их?

— Нет.

— Разрушает ли ядерное оружие постройки?

— Нет.

— Могу ли я атаковать ядерным оружием область, где нет ни стад, ни людей?

— Да, но эта атака не нанесёт никакого урона.

— Могу ли я приобретать в области, где нет моих стад или построек?

— Нет, но вы можете приобрести в занятой вами области, а затем переместить свои стада оттуда в другую область.

— Если в результате боя все стада с обеих сторон уничтожены, я всё равно получаю жетон ПО за захват области соперника?

— К сожалению, нет.

— Могу ли я разыграть **приручение**, чтобы приручить людей?

— Нет. **Приручение** приносит 1 ПО; у этого шпиона нет других способностей.

— Могу ли я отступить в область с людьми?

— Да, если ваша мутация «**Очаровательный**». В противном случае — нет.

— Что произойдёт, если у обороняющегося игрока нет подходящей области для отступления?

— Обороняющийся игрок не может отступить, поэтому бой будет продолжаться до тех пор, пока атакующий игрок не отступит или стада одной из сторон не будут уничтожены.

— Если соперник уничтожил ядерным оружием все мои стада в области, могу ли я всё равно нанести ответный ядерный удар по его области?

— Да, вы можете атаковать ядерным оружием любую область, смежную с областью, где находились ваши стада, или с любой другой занятой вами областью.

— Могу ли я по-прежнему получать ресурсы за область, которая была ранее занята мной, если теперь она не занята?

— Нет, вы получаете ресурсы только за области, занятые вами на текущий момент (то есть с вашей постройкой и/или хотя бы одним вашим стадом).

— Мешают ли жетоны хаоса игрокам получать ресурсы?

— Нет. Они мешают игрокам получать только жетоны ПО.

# КРАТКИЕ ПРАВИЛА

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

С. 2-3

- Подготовьте поле.
- Разместите жетоны людей в каждой области, кроме начальных.
- Поместите рядом с полем другие компоненты игры.

## НАЧАЛО ИГРЫ

С. 3

- Любым способом определите первого игрока.
- Раздайте всем игрокам по 2 мутации.
- Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает себе одну из 2 мутаций и любую начальную область, куда помещает 1 свой амбар и 2 своих стада.
- Третий игрок получает 1 любой ресурс, а четвёртый игрок — 2 любых ресурса.
- Первый игрок совершает свой первый ход.

## ПОРЯДОК ХОДА

С. 4-8

- Фаза подготовки** (см. с. 4).  
А. Уберите жетоны хаоса из занятых вами областей.  
Б. Получите по 1 новому стаду в каждой своей постройке.
- Фаза действий.** Один раз переместите или исцелите каждое своё стадо. Это перемещение может привести к бою (см. с. 5-7).
- Фаза ресурсов.** Бросьте кубики ресурсов и получите ресурсы (см. с. 7-8).
- Фаза сброса.** Приобретите постройку, шпиона или ядерное оружие, обменяйте свои ресурсы в общем запасе или сбросьте лишние, чтобы у вас осталось не более 7 ресурсов в руке (см. с. 8).

*Вы можете приобретать в любое время фаз действий, ресурсов и сброса, кроме боя (с. 5-8).*

## ПРИОБРЕТЕНИЕ

С. 4-5

- Амбар.** Приносит по 1 стаду в ход.
- Арсенал.** Приносит по 1 стаду в ход и +1 урон к каждому вашему броску кубиков боя. Вы приобретаете арсенал путём улучшения своего амбара.
- Шпион.** Получите карту шпиона.
- Ядерное оружие.** Получите жетон ядерного оружия. Применив ядерное оружие, нанесите по 1 урону каждому стаду и человеку в одной области, смежной с занятой вами. Если ядерным оружием атаковали занятую вами область, вы можете нанести ответный удар по любым областям, смежным с вашей атакованной или с любой другой занятой вами.

## ОБМЕН

С. 8

- Вы можете обменять в общем запасе 3 своих одинаковых ресурса на 1 другой в свой ход.
- Вы можете обмениваться ресурсами с другими игроками по любому установленному вами курсу в любое время, кроме своего хода.

## БОЙ

С. 5-7

- Атакующий игрок объявляет, какие его стада участвуют в бою (см. с. 5).
- Обе стороны получают урон одновременно (см. с. 6).
  - Бросьте по одному кубику боя за каждое своё стадо или человека в бою.
  - Стада получают урон, если выпал .
  - Люди уничтожаются, если выпал или .
- Каждая из сторон, начиная с атакующего игрока, может отступить (см. с. 6).
  - Атакующий игрок может отступить в ту область (или те области), откуда он переместил свои стада.
  - Обороняющийся игрок может отступить в занятую им смежную область, а если такой нет, то в любую незанятую смежную область без людей.
- Если ни одна из сторон не отступает, бросьте кубики боя снова. Это продолжается, пока одна из сторон не отступит или не будет уничтожена.
- Если атакующий игрок захватил область без жетона хаоса, которая была занята другим игроком, он получает 1 жетон ПО и помещает жетон хаоса в эту область. Если в этой области уже есть жетон хаоса, ничего не происходит (см. с. 7).

## ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ (ПО)

С. 4

- Амбары** — по 1 ПО каждый.
- Арсеналы** — по 2 ПО каждый.
- Захват области** — по 1 ПО (жетон) каждый раз, когда вы захватываете область соперника и она не находится в состоянии хаоса.
- Награда «Самый ядерный»** — 1 ПО игроку с наибольшим количеством жетонов ядерного оружия.
- Шпионы** — 4 карты во всей колоде, приносящие по 1 ПО каждая.

*Игрок, первым набравший хотя бы 10 ПО, побеждает!*

## ЧАСТО ЗАБЫВАЕМЫЕ ПРАВИЛА

- Получайте по новому стаду в каждой своей постройке в начале своего хода, включая первый ход.
- Убирайте жетоны хаоса из занятых вами областей в начале своего хода.
- Захватив область соперника, помешайте в неё жетон хаоса.
- Получайте 1 ПО, когда вы захватываете область соперника и она не находится в состоянии хаоса.