

PRIMAL

ПРОБУЖДЕНИЕ



ДОПОЛНЕНИЕ «ПЕРО»

СОДЕРЖАНИЕ

Вступление	3
Список компонентов	3
Новые правила	4
Новый тип окружения	4
Правила монстров	4
Новые ключевые слова	4

Режим кампании с этим дополнением	5
Режим экспедиции с этим дополнением	5



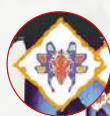
ВСТУПЛЕНИЕ

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



6 карт стойки *пазиса*



3 карты опасности *пазиса*



Фигурка *пазиса*



18 карт поведения *пазиса*



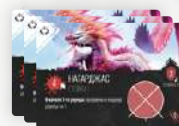
Карта приёма против *пазиса*



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 бетаник

ЭКСПЕДИЦИЯ 2



1 кустарник



1 тропический кустарник



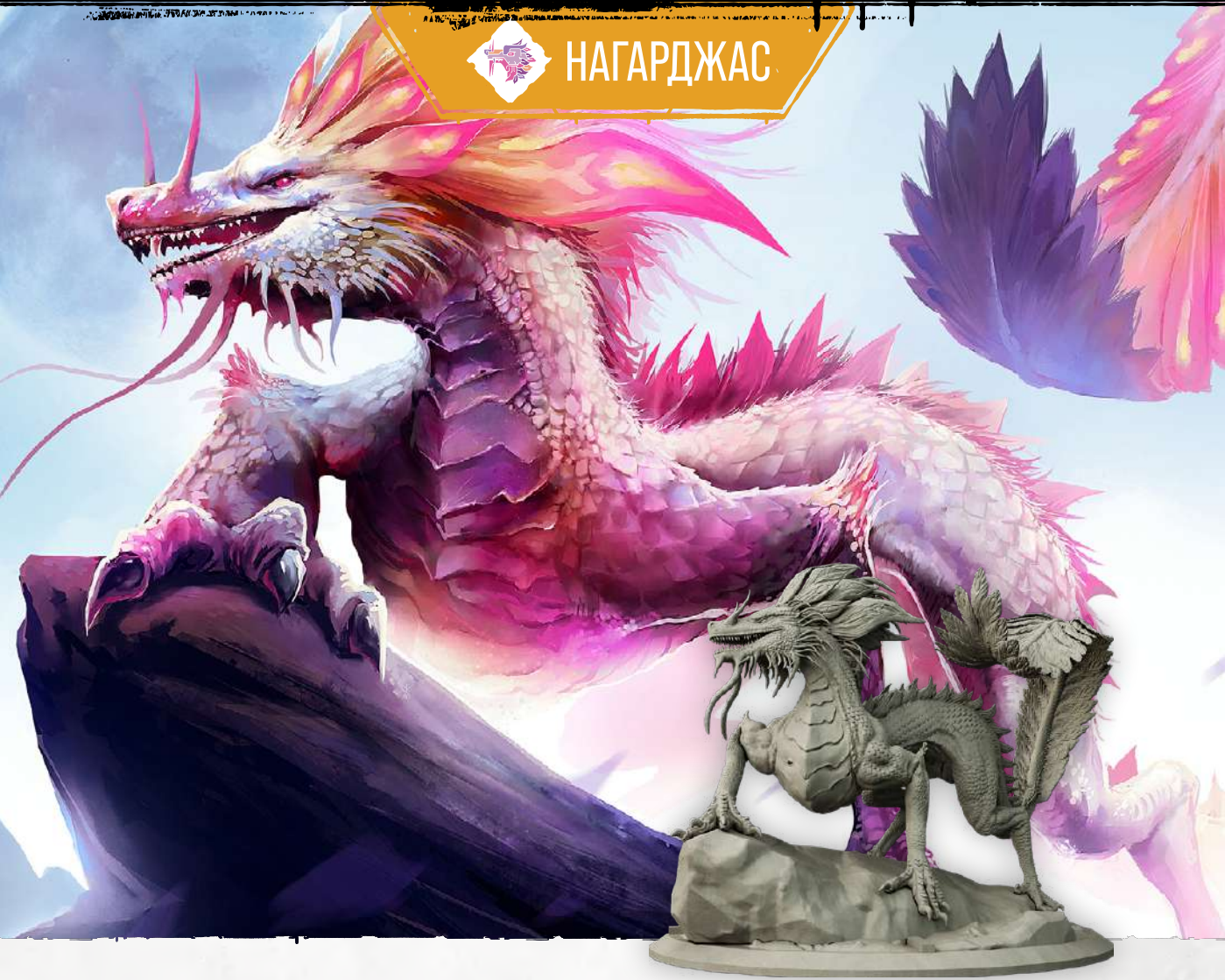
2 дикоглота



2 синареи



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

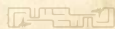
ДОПОЛНЕНИЕ «ПЕРО»

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.

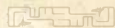
Создание мира и сюжета: Томмазо Мондадори, Джованни Гамбарелли, Лаура Вальдиночи.

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.



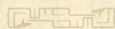
Графический дизайнер: Даниэль Комерчи.

Верстальщики: Альберто Паризи, Элиза Амадори.

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

