

Настольная игра
Станислава Кордонского

ВЗАГЕРТЫ



Правила игры

Об игре

Остановив вторжение племени драгулов в королевство Налос, солдаты короля Тарона бросили незваных гостей в тюрьму Кулбак. Её зачарованные ворота и неумолимая механическая стража делают абсурдной самую мысль о побеге. Однако раз в год монарх даёт возможность избранным заключённым сразиться за свою свободу на арене королевского коллизея.

Вам предстоит возглавить одну из банд налётчиков, оказавшихся в стенах этой неприступной тюрьмы, — хитрых гоблинов, изобретательных гноллов, вероломных кобальдов, свирепых багберов или ужасных инсектоидов. До приезда короля осталось всего шесть недель: вооружитесь своим хитроумием и завоюйте репутацию банды, достойной побороться за право вырваться из заточения. Удастся ли вам доказать, что ваша банда самая влиятельная в Кулбаке?

Цель игры

Каждый раунд вы будете выкладывать свои жетоны банд в разные локации тюрьмы. Чтобы добиться успеха, старайтесь тщательней планировать вылазки вашей банды: отправьте громилу туда, где нужна лишь грубая физическая сила, в то время как проныра поможет вам уйти незамеченным из-под бдительного надзора королевской стражи.

После того как все жетоны банд будут выложены, поочерёдно проверяются все локации тюрьмы. Игрок, чья банда окажется сильнее в определённой локации, получает её особую награду — либо ресурсы, либо возможность создания контрабандных предметов или вербовки новых наёмников. Однако старайтесь не привлекать к себе слишком много внимания: как только в запасе закончатся фишки подозрения, стража устроит обыск и самые подозрительные банды потеряют свою репутацию.

Победителем объявляется игрок, набравший больше всех звёзд репутации (★) за 6 раундов.

Состав игры

- Игровое поле
- 30 жетонов банд (по 6 на игрока)
- 5 пластиковых подставок (по 1 на игрока)
- 5 жетонов казематов (по 1 на игрока)
- 5 планшетов банд (по 1 на игрока)
- 1 планшет стражи (для одиночной игры)
- 5 фишек репутации (по 1 на игрока)
- 65 фишек ресурсов:
 - 25 зелёных фишек мусора
 - 15 синих фишек зелений
 - 15 серых фишек железа
 - 10 жёлтых фишек золота
- 22 фишки силы
- 12 фишек подозрения
- 166 карт:
 - 34 карты предметов
 - 33 карты наёмников
 - 28 карт книг
 - 18 карт достижений
 - 18 карт черт
 - 5 карт-памяток
 - 22 карты стражи (для одиночной игры)
 - 8 карт локаций (для одиночной игры)
- 1 фишка раунда
- 1 фишка первого игрока

Игровое поле

Игровое поле представляет собой план подземной тюрьмы Кулбак. Оно двустороннее: одна сторона предназначена для партий с 1–2 игроками, а другая — для партий с 3–5 игроками.

- Локации.** Тюрьма состоит из 8 локаций с номерами от 1 до 8: «Качалка», «Канализация», «Лазарет», «Кузница», «Лавка», «Столовая», «Камеры» и «Библиотека». В ходе игры участники будут выкладывать свои жетоны банд в эти локации.
- Трек раундов.** Этот трек отсчитывает 6 недель до приезда короля Тарона. Положение фишки раунда на этом треке показывает, сколько раундов остаётся до конца игры.
- Ячейки наёмников.** На игровом поле находятся 5 ячеек наёмников. В ходе игры на них будут выкладываться карты наёмников лицевой стороной вверх. Каждая такая ячейка связана с определённой локацией.
- Колода книг.** Рядом с локацией «Библиотека» находится специальная ячейка, предназначенная для колоды книг.
- Колода предметов и область доступных предметов.** Рядом с локацией «Камеры» находится специальная ячейка, предназначенная для колоды предметов. В ходе игры вы будете брать карты из этой колоды и выкладывать лицевой стороной вверх на ячейки области доступных предметов. На некоторых ячейках есть обозначения, показывающие, что они используются только при указанном количестве игроков.
- Трек репутации.** Этот трек проходит по краю игрового поля. Всякий раз, когда игрок получает или теряет звёзды репутации, он перемещает свою фишку репутации по этому треку.
- Запас подозрения.** Здесь находится запас фишек подозрения.





Жетоны банды

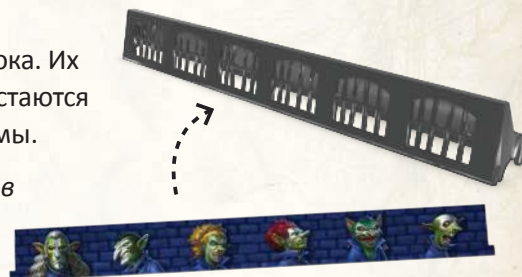
Банду каждого игрока представляют 6 жетонов банды выбранного им цвета. В ходе партии игрок выкладывает эти жетоны в разные локации тюрьмы. На лицевой стороне жетона банды указано его значение силы, а обратная сторона только показывает, какой банде принадлежит этот жетон.

- **Проныра:** вместо значения силы на жетоне проныры изображён символ глаза.
- **Громила:** вместо значения силы на жетоне громилы изображён символ кулака.

Казематы

Каземат — это подставка, на которой размещаются жетоны банд игрока. Их может видеть только владелец каземата, а для его соперников они остаются скрытыми, пока он не решит выложить эти жетоны в локации тюрьмы.

Примечание: перед первой партией вставьте жетоны казематов в пластиковые подставки таким образом, чтобы через прутья решётки были видны члены банд.

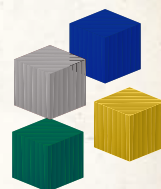


Планшеты банд

У каждого игрока есть планшет банды. На нём он отмечает текущую силу своего громилы и текущий уровень подозрения, которое вызывает у стражи его банды. Также на планшете есть ячейки для хранения ресурсов и обозначены места для хранения карт созданных предметов и завербованных наёмников. Сторона «А» планшета банды предназначена для обычной игры, а сторона «Б» — для экспертного режима.

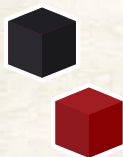
Фишки ресурсов

В игре 4 вида ресурсов: **мусор** (зелёные фишки), **зелья** (синие фишки), **железо** (серые фишки) и **золото** (жёлтые фишки). В ходе игры вы будете собирать эти ресурсы и тратить их на создание предметов и вербовку наёмников. Когда вы получаете ресурс, возьмите соответствующую фишку из запаса. Когда вы тратите ресурс, верните соответствующую фишку в запас. Количество ресурсов ограничено представленными в игре фишками ресурсов.



Фишки силы и подозрения

У каждого игрока есть **уровень силы** и **уровень подозрения**. Уровень силы игрока определяется количеством красных фишек силы на его планшете и обозначает текущую силу его громилы. Уровень подозрения игрока определяется количеством чёрных фишек подозрения на его планшете и показывает, насколько подозрительны действия его банды в глазах стражи.





Карты предметов

В локации «Камеры» игроки могут создавать контрабандные предметы — для этого им нужно потратить ресурсы, указанные на карте соответствующего предмета. Созданные предметы приносят звёзды репутации и символы атрибутов; кроме того, у некоторых предметов есть особые эффекты.

1. Ценность. Когда игрок создаёт предмет, он немедленно получает количество ★, равное ценности этого предмета.

2. Особые эффекты и символы атрибутов. Некоторые предметы обладают особыми эффектами — если у предмета есть такой эффект, он указывается в левом верхнем углу карты. Также на многих картах предметов указаны 1 или несколько символов атрибутов. Всего в игре 3 вида символов атрибутов: щит (🛡️), самоцвет (💎) и магия (🔮).

3. Название. Название контрабандного предмета.

4. Стоимость. Количество и тип ресурсов, которые игрок должен потратить, чтобы создать этот предмет.

Карты наёмников

Карты наёмников представляют собой заключённых Кулбака, не относящихся к бандам игроков. Наёмники появляются каждый раунд возле определённых локаций — от них зависит, за какими локациями тюрьмы стража будет следить особенно пристально в этом раунде. В локации «Столовая» игроки могут вербовать наёмников в свои ряды. Завербованные наёмники приносят звёзды репутации, а некоторые из них также обладают символами атрибутов и особыми эффектами.

1. Тип. Народ, к которому принадлежит наёмник.

2. Особые эффекты и символы атрибутов. Некоторые наёмники обладают особыми эффектами — в таком случае они будут указаны в левом верхнем углу. Также на многих картах наёмников указан символ атрибута. Всего в игре 3 вида символов атрибутов: щит (🛡️), самоцвет (💎) и магия (🔮).

3. Символы подозрения. Количество таких символов показывает, сколько фишек подозрения добавляется в локацию этого наёмника.

4. Ценность. В конце игры участник, завербовавший этого наёмника, получает ★ по описанному здесь условию.



Карты книг

В локации «Библиотека» игроки могут брать карты книг. У каждой такой карты есть особый одноразовый эффект. Если не указано иное, карту книги можно разыграть в любой момент игры. Храните ваши карты книг в тайне, пока не решите их разыграть. После розыгрыша карты книг убираются в сброс. В конце игры каждая неразыгранная карта книги (оставшаяся у вас на руке) принесёт вам ★.

Карты достижений

С помощью карт достижений игроки могут получить дополнительные звёзды репутации. Всего в игре 3 типа карт достижений: «Превосходство», «Опережение» и «Конец игры». В начале игры вы случайным образом выбираете по 1 карте каждого типа. Чтобы получить ★ за карту достижения, игрок должен выполнить указанное на ней условие.



Карты черт

Карты черт задают уникальные начальные условия для каждой банды и используются только при подготовке к игре в экспертном режиме (см. раздел «Экспертный режим» на стр. 16).

Подготовка к игре



1. **Игровое поле.** Положите игровое поле в центр стола, выбрав ту сторону, которая соответствует числу игроков (одна сторона предназначена для 1–2 участников, а другая — для 3–5 участников).
2. **Фишка раунда.** Положите фишку раунда на первое деление трека раундов.
3. **Запас фишек.** Поместите фишки подозрения на соответствующую ячейку в центре игрового поля. Разделите фишки ресурсов по типу и поместите их вместе с фишками силы рядом с игровым полем.
4. **Колода предметов.** Перемешайте колоду предметов и положите её лицевой стороной вниз на предназначенную для неё ячейку на игровом поле (рядом с локацией «Камеры»).
5. **Область доступных предметов.** Возьмите из колоды предметов количество карт, равное количеству игроков плюс 1, и положите их лицевой стороной вверх на соответствующие ячейки рядом с колодой предметов.

Примечание: символы в правом верхнем углу некоторых ячеек предметов показывают, при каком количестве игроков используются эти ячейки.

6. **Колода наёмников.** Перемешайте колоду наёмников и положите её лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Рядом с колодой оставьте место для соответствующей стопки сброса.
7. **Доступные карты наёмников.** Возьмите 5 карт из колоды наёмников и положите их лицевой стороной вверх на соответствующие ячейки игрового поля (рядом с локациями «Канализация», «Лазарет», «Кузница», «Лавка» и «Столовая»).
8. **Фишки подозрения.** За каждую доступную карту наёмника, на которой изображён хотя бы 1 символ подозрения, возьмите указанное на карте количество фишек подозрения из запаса и положите их в локацию этого наёмника.
9. **Колода книг.** Перемешайте колоду книг и положите её лицевой стороной вниз на предназначенную для неё ячейку на игровом поле (рядом с локацией «Библиотека»).
10. **Планшеты банд.** Каждый игрок берёт планшет банды выбранного цвета и кладёт его перед собой стороной «А» вверх. Затем он берёт 1 фишку силы из запаса и кладёт на соответствующую ячейку своего планшета банды.

11. **Жетоны банд.** Каждый игрок берёт 6 жетонов банды своего цвета.

Примечание: при игре в пятером каждый участник возвращает в коробку жетон банды с силой 2.

12. **Казематы.** Каждый игрок берёт подставку-каземат своего цвета и размещает на ней свои жетоны банды. Затем он ставит её таким образом, чтобы эти жетоны были видны только ему.
13. **Фишки репутации.** Каждый игрок кладёт свою фишку репутации на деление «10» трека репутации.
14. **Карты достижений.** Разложите карты достижений на 3 стопки по типу: «Превосходство», «Опережение» и «Конец игры». Перемешайте каждую стопку по отдельности. Возьмите 1 карту из каждой стопки и положите эти 3 карты лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. Оставшиеся карты достижений верните в коробку.
15. **Первый игрок.** Выберите игрока, которого считаете главным возмутителем спокойствия в вашей компании, и передайте ему фишку первого игрока.



Ход игры

Игра длится 6 раундов. Каждый раунд состоит из 3 последовательных фаз.

ПОРЯДОК РАУНДА

- I. Фаза переклички.
- II. Фаза отбоя.
- III. Фаза караула.

I. ФАЗА ПЕРЕКЛИЧКИ

В этой фазе игроки по очереди выкладывают жетоны банд в локации тюрьмы. Первым свои жетоны выкладывает участник с фишкой первого игрока. Затем ход передаётся следующему участнику по часовой стрелке и так далее, пока все игроки не спасуют.

Выкладывание жетонов банды

- В свой ход игрок может выложить 1 или несколько жетонов банды в 1 локацию.
- Игрок не может выкладывать жетоны банды в те локации, в которые он уже выкладывал жетоны банды в предыдущие ходы текущего раунда.
- В одной локации может находиться любое число жетонов банд, принадлежащих любому числу игроков.
- Игроки не могут выкладывать жетоны банд в локацию «Библиотека».
- Игроки могут выкладывать жетоны банд как в открытую, так и взакрытую (чтобы соперники не видели, что это за жетоны), однако за один раунд каждый игрок может выложить взакрытую не больше 2 жетонов банды. Все остальные жетоны банды должны быть выложены в открытую. Игрок может выложить в локацию часть жетонов в открытую и часть жетонов взакрытую.

Исключение: при игре вдвоём каждый участник может выложить взакрытую не больше 3 жетонов банды за раунд.

Пас

Если на начало хода у игрока не осталось жетонов банды в каземате, он должен спасовать. Также участник может добровольно спасовать, даже если у него остались жетоны банды, но он не хочет их выкладывать. Спасовав, игрок больше не сможет принимать участие в фазе переклички (это также означает, что он больше не сможет разыгрывать карты книг в этой фазе).

II. ФАЗА ОТБОЯ

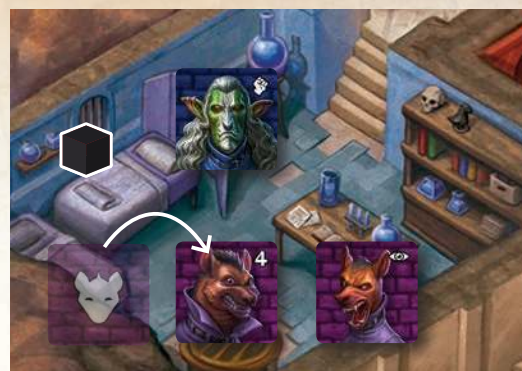
В этой фазе игроки проверяют локации в порядке возрастания их номеров (т. е. первой проверяется «Качалка», а последней — «Библиотека»). В каждой локации игроки сравнивают силу своих банд и получают награду в зависимости от того, какое место по силе они заняли в этой локации. Чтобы провести проверку локации, выполните по порядку описанные ниже шаги.

1. Определите силу банд

Переверните на лицевую сторону жетоны банд, лежащие взакрытую в текущей локации (если такие есть), и подсчитайте общую силу жетонов каждого игрока в ней. Сила громилы всегда равна количеству фишек силы на планшете его владельца. Сила проныры всегда равна нулю, но при этом она всё равно учитывается при распределении мест в локации (т. е. игрок может получить награду локации, даже если у него нет в этой локации никаких жетонов банды, кроме жетона проныры).

Затем сравните силы банд в локации, чтобы определить, кто из игроков занял первое место по силе, кто — второе и т. д. При этом учитываются только игроки, которые выложили хотя бы 1 жетон банды в эту локацию. Если у нескольких игроков ничья по силе, она разрешается по очерёдности хода: считается, что сила выше у претендента с фишкой первого игрока (если такой есть) или у ближайшего к нему игрока по часовой стрелке.

Пример: Галина играет за гоблинов (синие жетоны), а Пётр — за гноллов (фиолетовые жетоны). Игроки проверяют локацию «Лазарет». У Галины здесь лежит жетон громилы. На её планшете банды 4 фишки силы, поэтому сила её громилы равна 4. У Петра в этой локации 2 жетона: открытый жетон проныры и жетон, лежащий взакрытую. Пётр открывает этот жетон и показывает, что его сила равна 4. Таким образом, общая сила банды Петра в этой локации также равна 4. Однако перед Петром лежит фишка первого игрока, поэтому его банда считается сильнее банды Галины.

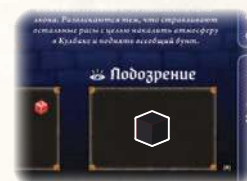


2. Раздайте фишки подозрения

Если в локации есть фишки подозрения, игрок с наибольшей силой банды забирает их все и кладёт на соответствующую ячейку своего планшета банды. Однако если у этого игрока есть проныра в этой локации, он избегает подозрения. В таком случае все фишки подозрения достаются игроку со следующей по величине силой банды, у которого нет проныры в этой локации.

Если ни у одного из игроков нет жетонов банды в текущей локации или у каждой банды в этой локации есть проныра, то никто из игроков не получает фишки подозрения и все эти фишки остаются в локации.

Пример (продолжение): в локации «Лазарет» лежит 1 фишка подозрения. У Петра самая сильная банда в этой локации, но поскольку здесь есть его проныра, Пётр избегает подозрения. Следующая по величине сила банды в этой локации у Галины, поэтому она получает фишку подозрения вместо Петра.



3. Распределите награды

Начиная с участника с наибольшей силой банды и далее по её убыванию, все игроки, у которых есть хотя бы 1 жетон банды в текущей локации, получают награду за место, которое они заняли по силе своей банды (если за это место полагается награда). Получив награду, игрок возвращает свои жетоны банды из локации в каземат. Полный список наград локаций см. в соответствующем разделе на стр. 11.

Примечание: наличие проныры в локации не только позволяет избегать подозрения, но и позволяет участвовать в распределении наград, даже если проныра является единственным жетоном банды игрока в этой локации. Таким образом, если в локации нет никаких жетонов банд, кроме одного проныры, его владелец занимает первое место по силе банды.

4. Переместите жетоны проигравших в локацию «Библиотека»

Все игроки, не получившие награду локации, перемещают свои жетоны банд из текущей локации в «Библиотеку» (за исключением ситуации, когда проверяется сама «Библиотека», — в этом случае игроки, не получившие награду, просто возвращают свои жетоны банд в казематы).

Примечание: игрок может отказаться от награды локации, чтобы переместить свои жетоны банды в «Библиотеку». Отказ от награды никак не влияет на награды игроков, занявших следующие места по силе.

III. ФАЗА КАРАУЛА

Примечание: пропустите эту фазу в 6-м раунде игры.

Эта фаза состоит из нескольких шагов, необходимых для подготовки к следующему раунду. Также во время этой фазы стража может провести обыск.



1. Проверьте предел хранения ресурсов

Если игрок превысил предел хранения, он должен сбросить лишние ресурсы на свой выбор, вернув их в запас. После сбрасывания общее число ресурсов на его планшете не должно превышать предел хранения. Если вы используете стороны «А» планшетов банд, то предел хранения равен 5 ресурсам (отмеченных ячейками ресурсов в верхней части планшетов). Создавая определённые предметы, игроки могут увеличить свой предел хранения.

2. Пополните область доступных предметов

Если в области доступных предметов есть пустые ячейки, заполните их новыми картами, взятыми с верха колоды предметов, так чтобы число открытых карт в этой области вновь стало равно количеству игроков плюс 1. *Напоминание: некоторые ячейки карт заполняются только при определённом количестве игроков.*

3. Сдвиньте карты наёмников

Если в ячейке локации «Столовая» лежит карта наёмника, уберите её с игрового поля и положите в соответствующую стопку сброса. Затем сдвиньте все оставшиеся на игровом поле карты наёмников по часовой стрелке таким образом, чтобы они заняли самые дальние ячейки (т. е. ячейки локаций с наибольшими номерами) и между ними не оставалось пустых ячеек. После этого заполните пустые ячейки наёмников новыми картами, взятыми с верха колоды наёмников.

4. Положите фишки подозрения

В каждую локацию с картой наёмника, на которой изображён хотя бы 1 символ подозрения, положите указанное на карте количество фишек подозрения. Если в запасе окажется недостаточно фишек, чтобы выложить в локации, начинается обыск (см. раздел «Обыск» на стр. 12). После окончания обыска все фишки подозрения окажутся в запасе. Положите новые фишки подозрения в локации так, как если бы заново начали выполнять шаг 4 этой фазы.

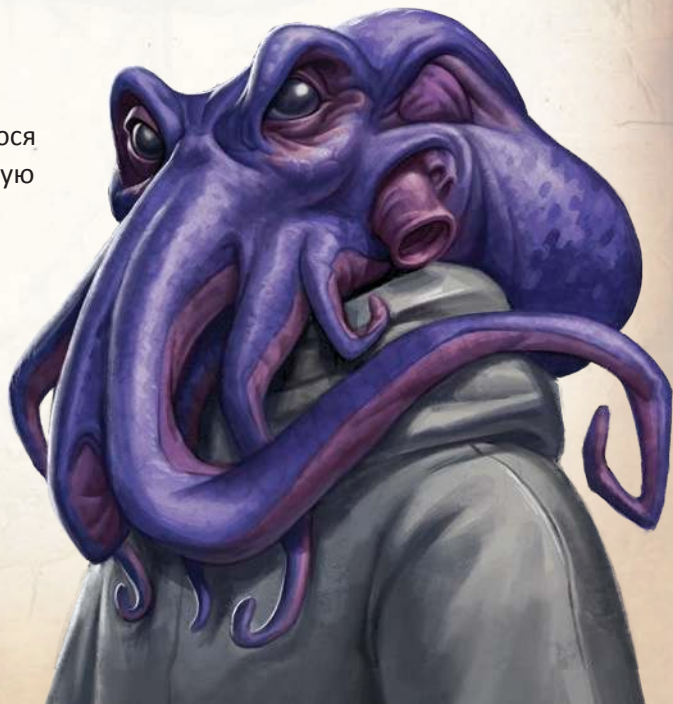
Конец игры

Игра длится 6 раундов. После окончания 6-го раунда проводится **заключительный обыск** (см. раздел «Обыск» на стр. 12). Он проводится вне зависимости от того, сколько фишек подозрения осталось в запасе. Завершив заключительный обыск, игроки переходят к итоговому подсчёту репутации на карте.

ИТОВОГОЙ ПОДСЧЁТ РЕПУТАЦИИ

- **Достижение «Превосходство».** Игрок, завершивший партию с картой достижения «Превосходство», получает **8** (или **6** при игре вдвоём).
- **Достижение «Конец игры».** Определите, какой игрок (или игроки) получает **1** по условию карты достижения «Конец игры» (подробнее об этом написано в разделе «Получение достижений» на стр. 13).
- **Наёмники.** Каждый игрок получает **1** за свои карты завербованных наёмников (подробнее об этом написано в разделе «Вербовка наёмников» на стр. 15).
- **Ресурсы.** Каждый игрок получает **1** за каждую оставшуюся у него фишку мусора, зелья и железа, а также **2** за каждую оставшуюся у него фишку золота.
- **Карты книг.** Каждый игрок получает **1** за каждую свою неразыгранную карту книги.
- **Фишка первого игрока.** Владелец фишки первого игрока получает **2**.

Участник, набравший больше всех звёзд репутации, объявляется победителем! В случае ничьей побеждает претендент, у которого больше карт предметов. Если по-прежнему ничья, побеждают все претенденты.



Награды локаций

В каждой из 8 локаций игроки могут получить уникальный тип наград за определённые места по силе банд. Количество мест, за которые полагается награда, а также тип этих мест могут отличаться в каждой локации. Кроме того, в локациях, изображённых на стороне поля для 3–5 участников, как правило, доступно больше наград, чем в локациях на стороне поля для 1–2 участников. Любая награда становится доступной для использования сразу после получения.



КАЧАЛКА

- Игрок с **наибольшей силой банды** получает 1 фишку силы. Кроме того, он немедленно берёт фишку первого игрока (или оставляет её у себя, если эта фишка уже была у него).
- Игрок, занявший **второе место** по силе банды, получает 1 фишку силы.

КАНАЛИЗАЦИЯ

- Игрок с **наибольшей силой банды** получает 3 фишки мусора (или 2 фишки мусора при игре вдвоём).
- Игрок, занявший **второе место** по силе банды, получает 2 фишки мусора.
Примечание: эта награда доступна только при игре с 4 или более участниками.
- В порядке уменьшения силы банды каждый игрок, у которого есть **хотя бы 1 жетон банды** в этой локации и который ещё не получил в ней награду, получает 1 фишку мусора.



ЛАЗАРЕТ

- Игрок с **наибольшей силой банды** получает 3 фишки зелий (или 2 фишки зелий при игре вдвоём).
- Игрок с **наименьшей силой банды** получает 1 фишку зелья.

Примечание: если только один игрок выложил свои жетоны банды в эту локацию, он получает награду за первое место по силе банды, но не получает за последнее.

Пример: Галина, Пётр, Станислав и Виктория выложили свои жетоны банд в локацию «Лазарет». Сила банды Галины равна 6, а сила банд Петра, Станислава и Виктории — 4. Галина оказалась игроком с наибольшей силой банды и получает 3 фишки зелий. Фишка первого игрока находится у Петра, поэтому он занимает второе место по силе банды. Следующий претендент по часовой стрелке от первого игрока — Станислав, поэтому он занимает третье место, а последнее занимает Виктория. Поскольку у Виктории оказалась наименьшая сила банды в локации, она получает 1 фишку зелья. Пётр и Станислав не получили наград в этой локации и поэтому перемещают свои жетоны банд в «Библиотеку».

КУЗНИЦА

- Игрок с **наибольшей силой банды** получает 2 фишки железа.
- Игрок, занявший **второе место** по силе банды, получает 1 фишку железа.



ЛАВКА

- Игрок с **наибольшей силой банды** получает 1 фишку ресурса на свой выбор.
- Игрок, занявший **второе место** по силе банды, может обменять 1 свою фишку ресурса на 1 фишку ресурса из запаса на свой выбор.
- В порядке уменьшения силы банды каждый игрок, у которого есть **хотя бы 1 жетон банды** в этой локации и который ещё не получил в ней награду, может обменять 2 свои фишки ресурсов на 1 фишку ресурса из запаса на свой выбор.

СТОЛОВАЯ

- Игрок с **наибольшей силой банды** может **либо** завербовать 1 наёмника, потратив 1 фишку любого ресурса, **либо** завербовать 2 наёмников, потратив 4 фишки любых ресурсов (подробнее об этом написано в разделе «Вербовка наёмников» на стр. 15).
- Игрок, занявший **второе место** по силе банды, может **либо** завербовать 1 наёмника, потратив 1 фишку любого ресурса, **либо** завербовать 2 наёмников, потратив 5 фишек любых ресурсов.
- В порядке уменьшения силы банды каждый игрок, у которого есть **хотя бы 1 жетон банды** в этой локации и который ещё не получил в ней награду, может завербовать 1 наёмника, потратив 2 фишки любых ресурсов.



КАМЕРЫ

- В порядке уменьшения силы банды каждый игрок, у которого есть **хотя бы 1 жетон банды** в этой локации, может **либо** создать 1 предмет, **либо** зарезервировать 1 предмет (подробнее об этом написано в разделе «Создание предметов» на стр. 14).



БИБЛИОТЕКА





- Игрок с **наибольшей силой банды** берёт 2 карты из колоды книг, оставляет себе одну из них и возвращает другую лицевой стороной вниз под низ колоды книг.
- Игрок, занявший **второе место** по силе банды, берёт 1 карту из колоды книг.
- Игрок, занявший **третье место** по силе банды, берёт 1 карту из колоды книг.








Обыск

Когда начинается обыск, все игроки сравнивают количество фишек подозрения на своих планшетах банд, чтобы определить, кто из них вызвал наибольшее подозрение у тюремной стражи и потеряет из-за этого звёзды репутации.

Игрок с наибольшим числом фишек подозрения немедленно теряет . Игрок, занявший второе место по фишкам подозрения, немедленно теряет . Переместите их фишки репутации на соответствующее число делений назад по треку репутации (репутация игрока не может опуститься ниже 0).

Если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество фишек подозрения, каждый из них теряет  и никто не теряет  за второе место по этим фишкам. Если несколько игроков занимают второе место по фишкам подозрения, каждый из них теряет . Игроки, у которых нет фишек подозрения, не учитываются при распределении мест и не теряют .

Исключение: при игре вдвоём участник с наибольшим количеством фишек подозрения теряет  (вместо ). Его соперник при этом не теряет  за второе место по фишкам подозрения. Если у обоих игроков одинаковое количество фишек подозрения, никто из них не теряет .

После того как участники, занявшие первое и второе места по фишкам подозрения, потеряют , верните все фишки подозрения в запас (со всех планшетов банд и из всех локаций).




Получение достижений



Всего в игре 3 типа карт достижений: «Превосходство», «Опережение» и «Конец игры». В каждой партии используется лишь 1 карта достижения каждого типа. Если в какой-то момент игры у участника выполняются условия, указанные на карте достижения, он может немедленно её забрать (за исключением карт достижений «Конец игры»).

КАРТЫ ДОСТИЖЕНИЙ «ПРЕВОСХОДСТВО»

Карту достижения «Превосходство» можно получить в любой момент партии. Кроме того, в процессе игры эта карта может перейти к другому участнику.

Когда игрок выполняет условие карты достижения «Превосходство», он забирает её и кладёт в свою игровую область (независимо от того, где она находилась, — рядом с игровым полем или перед другим участником). Владелец этой карты получит за неё  только в конце игры.


Чтобы выполнить условие такой карты достижения, игрок должен на данный момент игры обладать наибольшим количеством указанных символов атрибутов или карт определённого типа (и оно должно быть не меньше указанного минимума). Когда карта достижения «Превосходство» находится у одного из игроков, любой из его соперников может забрать её, если обойдёт её текущего владельца по указанному на карте критерию. Если соперник выходит на первое место по этому критерию, но при этом делит его с игроком, у которого находится эта карта достижения, она остаётся у текущего владельца.

Примечание: игрок, завершивший партию с картой достижения «Превосходство», получает  (или  при игре вдвоём).



КАРТЫ ДОСТИЖЕНИЙ «ОПЕРЕЖЕНИЕ»








Карту достижения «Опережение» можно получить в любой момент партии. Её владельцем может стать только **один игрок** за всю партию.





Когда игрок выполняет условие такой карты достижения, он забирает её из области рядом с игровым полем и кладёт в свою игровую область. Он немедленно получает за неё .


Чтобы выполнить условие карты достижения «Опережение», игрок должен стать первым, у кого выполняется указанное на карте условие. Как только один из игроков возьмёт эту карту, её уже никто не сможет у него забрать.

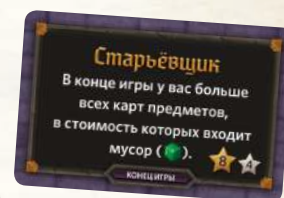
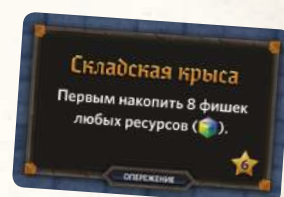
КАРТЫ ДОСТИЖЕНИЙ «КОНЕЦ ИГРЫ»

Условия карты достижения «Конец игры» проверяются только в конце партии во время итогового подсчёта репутации.

Некоторые из карт достижений «Конец игры» приносят  одному или двум игрокам. Чтобы получить  за такую карту, игрок должен в конце партии обладать наибольшим количеством карт определённого типа (или занимать второе место по этому критерию). Игрок с наибольшим количеством указанных карт получает , а игрок, занявший второе место, — . Если у нескольких игроков ничья за первое место, каждый из них получает  и никто не получает  за второе место. Если у нескольких игроков ничья за второе место, каждый из них получает .

Исключение: при игре вдвоём участник с наибольшим количеством указанных карт получает  (вместо ). Его соперник при этом не получает  за второе место. Если у обоих игроков одинаковое количество указанных в условии карт, никто из них не получает .



Остальные карты достижений «Конец игры» задают критерии получения дополнительных  для всех игроков.



Создание предметов

Предметы можно создавать в локации «**Камеры**». Создавать можно только предметы, карты которых лежат лицевой стороной вверх в области доступных предметов, или зарезервированные ранее предметы.

СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Чтобы создать предмет, игрок выбирает карту предмета **либо** из области доступных предметов, **либо** из зарезервированных им ранее карт предметов. Затем он должен потратить фишки ресурсов, указанные в стоимости карты. Заплатив всю стоимость, игрок кладёт эту карту лицевой стороной вверх в свою игровую область, немедленно получает количество , равное ценности этой карты, и применяет её особые эффекты (если они есть). Если в стоимости предмета указан символ любого ресурса () , игрок может потратить для оплаты фишку любого ресурса, но этот символ не считается ресурсом какого-то определённого типа при проверке условий карт достижений.

РЕЗЕРВИРОВАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Чтобы зарезервировать предмет, игрок тратит 1 фишку любого ресурса, берёт 1 карту на свой выбор из области доступных предметов и кладёт её лицевой стороной вниз в свою игровую область. У игрока может быть любое количество зарезервированных карт предметов, и он может просматривать их в любой момент игры.

Символы особых эффектов

Некоторые карты предметов и наёмников обладают дополнительными эффектами, которые применяются при их создании или вербовке соответственно.



Получите ресурс: игрок берёт из запаса 1 фишку ресурса указанного типа (фишку мусора, зелья, железа или золота) и кладёт её на свой планшет банды.



Сбросьте фишку подозрения: игрок убирает 1 фишку подозрения со своего планшета банды в запас.



Отдайте фишку подозрения: игрок перемещает 1 фишку подозрения со своего планшета банды на планшет банды любого соперника.



Получите фишку силы: игрок берёт из запаса 1 фишку силы и кладёт её на свой планшет банды.



Возьмите карту книги: игрок берёт 1 карту с верха колоды книг.



Увеличьте предел хранения: предел хранения ресурсов игрока увеличивается на 1. С этого момента он может оставлять на планшете банды на 1 ресурс больше при проверке предела хранения в каждой фазе караула.





Обменяйте фишку ресурса: игрок может немедленно обменять 1 фишку любого ресурса со своего планшета банды на 1 фишку другого ресурса на свой выбор из запаса.



Выберите карту книги: игрок берёт 2 карты с верха колоды книг, оставляет себе одну из них на свой выбор, а другую возвращает лицевой стороной вниз под низ колоды книг.


Вербовка наёмников

Наёмников можно вербовать в локации «Столовая». Завербовать можно только тех наёмников, карты которых лежат лицевой стороной вверх на ячейках наёмников на игровом поле.


В игре несколько типов карт наёмников. Некоторые из них просто приносят указанное на них количество , в то время как другие приносят  за выполнение определённых условий. На некоторых картах наёмников также указан символ атрибута и/или одноразовый особый эффект, который игрок применяет, когда вербует этого наёмника.



СВЕЖЕВАТЕЛИ



В конце партии каждая карта «Свежеватель» приносит игроку .

РАЗБОЙНИКИ



В конце партии каждая карта «Разбойник» приносит игроку . Рядом с символом подозрения на карте каждого разбойника указан символ ресурса. Эффект этого символа срабатывает в каждой фазе караула, пока разбойник не будет завербован: выкладывая фишки подозрения, положите в локацию с картой «Разбойник» 1 фишку указанного на этой карте ресурса. В следующий раз, когда в фазе отбоя игрок с наибольшей силой в этой локации будет получать её награду, он в дополнение к ней заберёт эту фишку ресурса.

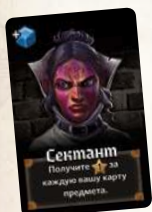


ДВАРФЫ



Дварфы тем ценнее, чем больше у игрока карт «Дварф». В конце партии игрок получает 1 / 3 / 7 / 12 / 18 / 25 / 30  за 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 (и более) его карт «Дварф» соответственно. Например, если у игрока в конце партии будет 4 карты «Дварф», он получит .

КРЫСОЛЮДЫ



Крысолюды тем ценнее, чем больше у игрока карт «Крысолюд». В конце партии игрок получает -3 / 1 / 6 / 13 / 25  за 1 / 2 / 3 / 4 / 5 (и более) его карт «Крысолюд» соответственно. Например, если у игрока в конце партии будет 1 карта «Крысолюд», он потеряет .



СЕКТАНТЫ



Сектанты тем ценнее, чем больше у игрока карт предметов. В конце партии каждая карта «Сектант» приносит игроку  за каждую его карту предмета. Например, если у игрока в конце партии будет 3 карты «Сектант» и 4 карты предметов, он получит $3 \times 4 =$ .

ДЕМОНЫ

Демоны тем ценнее, чем больше у игрока символов атрибутов. В конце партии каждая карта «Демон» приносит игроку  за каждый указанный символ атрибута на его картах. Например, если у игрока в конце партии будет 1 карта «Демон» и 8 соответствующих символов атрибутов на картах в его игровой области, он получит $2 \times 8 =$ .



ХОБГОБЛИНЫ

Хобгоблины тем ценнее, чем больше у игрока фишек силы. В конце партии каждая карта «Хобгоблин» приносит игроку  за каждую его фишку силы. Например, если у игрока в конце партии будет 3 карты «Хобгоблин» и 5 фишек силы, он получит $3 \times 5 =$ .

Экспертный режим

Этот режим добавляет бандам асимметричные свойства: каждая из них начнёт партию со своими начальными условиями и со своей уникальной чертой. Удастся ли вам победить, командуя несносными инсектоидами, жадными гоблинами или проворными гноллами?

Выполните обычную подготовку к игре, учитывая описанные ниже изменения.

1. Каждый игрок кладёт свою фишку репутации на деление «0» трека репутации вместо деления «10».
2. Игроки не берут по 1 фишке силы, которая полагается по умолчанию.
3. Все игроки кладут свои планшеты банд стороной «Б» вверх.
 - Каждый игрок получает начальные бонусы, указанные в области дополнительной подготовки на его планшете банды.
 - Каждый игрок берёт столько начальных фишек силы и подозрения, сколько указано на его планшете банды (гоблины и кобольды начинают игру без фишек силы; багберы и гоблины начинают игру с 1 фишкой подозрения).
 - Пределы хранения ресурсов у игроков могут отличаться.
4. После того как будут открыты карты достижений и будет определён первый игрок, перемешайте колоду черт и раздайте всем игрокам по 2 карты.
5. Начиная с последнего игрока по очерёдности хода и далее против часовой стрелки, каждый игрок выбирает одну из полученных карт черт и кладёт её лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом банды. Каждый игрок немедленно получает все начальные бонусы, указанные на выбранной им карте черты.
6. Верните невыбранные карты черт вместе с оставшейся колодой черт обратно в коробку.

Примечание: если в качестве начального бонуса игрок получает карту наёмника, он немедленно применяет особый эффект и/или получает символ атрибута этого наёмника (если они указаны на карте).

Режим одиночной игры

Ваша банда оказывается изолированной в старом крыле тюрьмы. В этом режиме вам предстоит соревноваться не с другими игроками, а с нейтральным соперником, выполняющим автоматические действия, — механической стражей.

ПЛАНШЕТ СТРАЖИ

На планшете стражи хранятся её фишки силы, фишки подозрения и фишки ресурсов. Также на нём обозначены места для хранения карт предметов и наёмников, которые получает стража. На планшете стражи может храниться неограниченное количество фишек ресурсов.



КОЛОДА СТРАЖИ

Колода стражи содержит карты продажных механических надзирателей Кулбака. Эта колода состоит из 12 карт: 7 карт используются в каждой партии, а остальные 5 карт добавляются в зависимости от выбранного уровня сложности: обычного, высокого или экстремального.



КОЛОДА ЛОКАЦИЙ

Колода локаций состоит из 8 карт: 6 из них указывают на локации тюрьмы («Качалка», «Канализация», «Лазарет», «Кузница», «Склад» и «Столовая»), а две оставшиеся — это карты «Перерыв».

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выполните обычную подготовку к игре по правилам для двух участников с учётом описанных ниже изменений.

1. Оставьте в коробке карты достижений «Опережение» — они в этом режиме не используются.
2. Уберите из колоды книг 2 карты «Справочник скрытности» и 2 карты «Убойное ремесло».
3. Положите фишку репутации любого не выбранного вами цвета на деление «10» трека репутации — это фишка репутации стражи. Верните все оставшиеся компоненты этого цвета в коробку.

Примечание: вы можете совместить режим одиночной игры с экспертным режимом. В этом случае положите фишку репутации стражи на деление «20» вместо «10».

4. Положите планшет стражи в отдельную игровую область. Поместите на него 1 фишку силы.
5. Подготовьте колоду стражи, перемешав вместе карты стражи двух цветов в зависимости от выбранного уровня сложности (см. раздел «Уровни сложности» на стр. 19). Положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз в игровую область стражи.
6. Перемешайте колоду локаций и положите её лицевой стороной вниз в игровую область стражи.
7. Стража получает фишку первого игрока.

ФАЗА ПЕРЕКЛИЧКИ

В начале этой фазы выложите лицевой стороной вниз 1 карту из колоды стражи в каждую из первых семи локаций в порядке возрастания их номеров («Качалка», «Канализация», «Лазарет», «Кузница», «Лавка», «Столовая» и «Камеры»). После этого в колоде стражи должно остаться 5 карт, лежащих лицевой стороной вниз.

В основной части этой фазы игрок и стража по очереди совершают ходы, начиная с текущего владельца фишки первого игрока.

Ход стражи

В каждый ход стражи игрок выбирает 1 любую карту стражи, лежащую лицевой стороной вниз на игровом поле, и открывает её. Затем он открывает верхнюю карту колоды локаций.

- Если на открывшейся карте локации указана определённая локация, откройте верхнюю карту колоды стражи и положите её в указанную локацию.
- Если открывшаяся карта локации — это карта «Перерыв», ничего не происходит.

Ход игрока

В каждый свой ход игрок выкладывает в локацию 1 или несколько жетонов банды, соблюдая обычные правила.

Как только игрок выкладывает свой последний жетон банды, фаза переключки немедленно завершается (стража не совершает ещё один ход после этого).

Примечание: если игрок разыгрывает карту книги «Атлас укрытий», он может открыть 1 любую карту стражи, лежащую лицевой стороной вниз, вместо того чтобы подсматривать закрытый жетон банды (поскольку у стражи нет жетонов банды).

ФАЗА ОТБОЯ


Как и при игре с несколькими участниками, в этой фазе все локации проверяются в порядке возрастания их номеров (при проверке локации переверните лежащие в ней взакрытую карты стражи). Однако в некоторых локациях действуют специальные правила для стражи.

Лавка

Если у стражи оказывается наибольшая сила в этой локации, она получает 1 фишку ресурса того типа, которого у неё меньше всего. Если таких типов ресурсов несколько, стража выбирает самый редкий из них (ресурсы в порядке убывания редкости: золото > железо > зелья > мусор). Если стража не обладает наибольшей силой в этой локации, она ничего не получает.

Столовая

Если у стражи оказывается наибольшая сила в этой локации, она забирает 2 карты наёмников с наибольшим количеством символов подозрения, не тратя на это ресурсы. Если таких карт наёмников несколько, стража выбирает ту из них, которая соответствует локации с меньшим номером (то есть локации, ближайшей к «Канализации»). Если стража не обладает наибольшей силой в этой локации, она ничего не получает.

Примечание: когда стража берёт карту наёмника, она также применяет её особые эффекты и/или получает указанные на ней символы атрибутов (если они указаны на карте). Если особый эффект карты наёмника позволяет страже взять карту книги, то вместо этого стража получает .


Камеры

Если стража может создать предмет, она делает это, потратив необходимые ресурсы. Стража всегда выбирает карту предмета с наибольшей ценностью — либо из области доступных предметов, либо из своих зарезервированных карт. Если у стражи есть выбор между несколькими картами предметов с одинаковой ценностью, она выбирает ту из них, которая находится ближе к колоде предметов.

Примечание: если при создании предмета стража может потратить «любой ресурс», она тратит фишку наименее редкого из имеющихся у неё ресурсов (ресурсы в порядке убывания редкости: золото > железо > зелья > мусор).

Если стража не может создать предмет, она резервирует карту предмета, не тратя на это ресурсы. В таком случае стража всегда резервирует карту предмета с наибольшей ценностью. Если у стражи есть выбор между несколькими картами предметов с одинаковой ценностью, она выбирает ту из них, которая находится ближе к колоде предметов.

Библиотека

Карты стражи никогда не выкладываются в эту локацию напрямую, однако они перемещаются сюда из тех локаций, в которых стража не получила награду. Если стража занимает первое или второе место по силе в этой локации, вместо карты книги она получает .




ФАЗА КАРАУЛА

Ниже указаны все отличия от обычных правил игры для этой фазы.

Пределы хранения

В отличие от игрока, который должен сбрасывать все ресурсы, превышающие его предел хранения, у стражи нет предела хранения ресурсов.

Обыск



Если у игрока оказывается больше фишек подозрения, чем у стражи, он теряет  и все фишки подозрения (игрока, стражи и из локаций) возвращаются в запас. Если фишек подозрения больше у стражи, она теряет  и фишки подозрения стражи (но не игрока), а также фишки подозрения из локаций возвращаются в запас. Если у игрока и у стражи одинаковое количество фишек подозрения, никто из них не теряет  и все фишки подозрения возвращаются в запас.


Обновление колод

В конце фазы отбоя верните все карты локаций в соответствующую колоду и перемешайте её. Затем верните все карты стражи в соответствующую колоду и перемешайте её.

КОНЕЦ ИГРЫ


Игра длится 6 раундов. После окончания 6-го раунда проведите заключительный обыск. Он проводится вне зависимости от того, сколько фишек подозрения осталось в запасе. После этого произведите итоговый подсчёт репутации по обычным правилам подсчёта для двух участников.

Исключение: стража не получает  за оставшиеся на её планшете фишки мусора, зелий и железа, но получает  за каждую оставшуюся у неё фишку золота.

После итогового подсчёта репутации определяется победитель. Если игрок набрал больше , чем стража, он объявляется победителем. В противном случае победителем становится стража. В случае ничьей также побеждает стража.

ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ

Возьмите карту книги

Если в результате применения какого-либо эффекта стража должна взять карту книги, то вместо этого она получает .

Увеличьте предел хранения

Этот эффект ничего не приносит страже, поскольку у неё нет предела хранения.

Обменяйте фишку ресурса

Если стража может обменять фишку ресурса, она меняет фишку ресурса того типа, которого у неё больше всего, на фишку ресурса того типа, которого у неё меньше всего. Если у стражи есть выбор, она сбросит фишку наименее редкого ресурса, чтобы получить фишку наиболее редкого ресурса.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Старая каталажка (обычный уровень)

Чтобы составить колоду стражи, перемешайте 7 голубых и 5 зелёных карт стражи.

Сырая темница (высокий уровень)

Чтобы составить колоду стражи, перемешайте 7 голубых и 5 жёлтых карт стражи.

Лютое подземелье (экстремальный уровень)

Чтобы составить колоду стражи, перемешайте 7 голубых и 5 красных карт стражи.

На высоком и экстремальном уровнях сложности в колоде стражи будет встречаться 1 карта с особым эффектом. Если в фазе переключки игрок открывает её в одной из локаций, он должен взять верхнюю карту из колоды стражи и положить её взакрытую в эту локацию. Однако если в колоде стражи не осталось карт, то ничего не происходит.

Создатели игры

Автор игры: Станислав Кордонский

Развитие игры: Кит Матейка и Джон Бригер

Художники: Лукаш Рибейру и Джон Ариоса

Дизайнер: Луиш Франшишку

Редакторы: Скотт Боген и Дастин Шварц

Особая благодарность: выражается Клэр Матейке, Крису Могенсену, Винсенту Хирцелю, Джону Велгусу, Майклу Дансмору, Джесси Райт, Кайрику Коннеллу, Ричарду Пакетту, Хью Фэму, Стивену Ирвину, Расселу Кэмпбеллу, Сэму Полдингу, Джемисону Мокелу, Джону Фёрту, Марку Швабу, Тодду Верджу, Иэну Томасу, Тодду Уоллу, Крису Брауну, Кори Майо, Эрику Шлаутману, Стивену Керру, Скоту Шаферу, Джереми Хаку, Дэниелу Каннингему, Кирку Деннисону и Джорджу Ярошу.

Автор игры благодарит всех, кто внёс свой вклад в развитие и тестирование игры и выражает особую благодарность Патрику Линдси, Холдену Киму и своей супруге Рэйчел.

© 2020 Thunderworks Games. All Rights Reserved.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Александр Кожевников

Дополнительная вычитка: Анастасия Егорова

Переводчик: Александр Петрунин

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Памятка

ПОРЯДОК РАУНДА

I. Фаза переключки

Игроки по очереди выкладывают в локации жетоны банд, пока все не спасуют. За раунд каждый игрок может выложить взакрытую не больше 2 жетонов банд (не больше 3 жетонов при игре вдвоём).



II. Фаза отбоя



Проверьте локации в порядке возрастания их номеров. В каждой локации определите силу банд, раздайте фишки подозрения, распределите награды и переместите жетоны проигравших в локацию «Библиотека».


III. Фаза караула



Проверьте пределы хранения, пополните область доступных предметов, сдвиньте карты наёмников, выложите новые карты наёмников, положите фишки подозрения (если в запасе они закончились, проведите обыск).


ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ РЕПУТАЦИИ


Достижение «Превосходство»: владелец этой карты в конце игры получает  ( при игре вдвоём).

Достижение «Конец игры»: получите  по указанному на карте условию.  за эту карту могут получить несколько игроков.

Карты наёмников: каждый игрок получает  за выполнение условий, указанных на картах завербованных им наёмников.

Ресурсы: каждый игрок получает  за каждую оставшуюся у него фишку мусора, зелья и железа и  за каждую оставшуюся у него фишку золота.

Карты книг: каждый игрок получает  за каждую оставшуюся у него карту книги.

Фишка первого игрока: владелец этой фишки в конце игры получает .



ЛОКАЦИИ

Качалка: получите фишки силы (игрок с наибольшей силой получает фишку первого игрока).

Канализация: получите фишки мусора.

Лазарет: получите фишки зелий.

Кузница: получите фишки железа.


Лавка: получите фишку любого ресурса или обменяйте фишку одного ресурса на фишку другого.


Столовая: завербуйте наёмников.


Камеры: создайте или зарезервируйте предмет.


Библиотека: возьмите карты книг.


СИМВОЛЫ ОСОБЫХ ЭФФЕКТОВ


 Игрок берёт из запаса 1 фишку ресурса указанного типа.


 Игрок убирает в запас 1 из своих фишек подозрения.


 Игрок отдаёт 1 из своих фишек подозрения сопернику на свой выбор.

 Игрок берёт из запаса 1 фишку силы.

 Игрок берёт 1 карту книги.

 Предел хранения ресурсов игрока увеличивается на 1.

 Игрок может обменять 1 фишку любого ресурса со своего планшета на 1 фишку любого другого ресурса из запаса.

 Игрок берёт 2 карты книг, оставляет у себя одну из них на свой выбор, а другую возвращает лицевой стороной вниз под низ колоды книг.