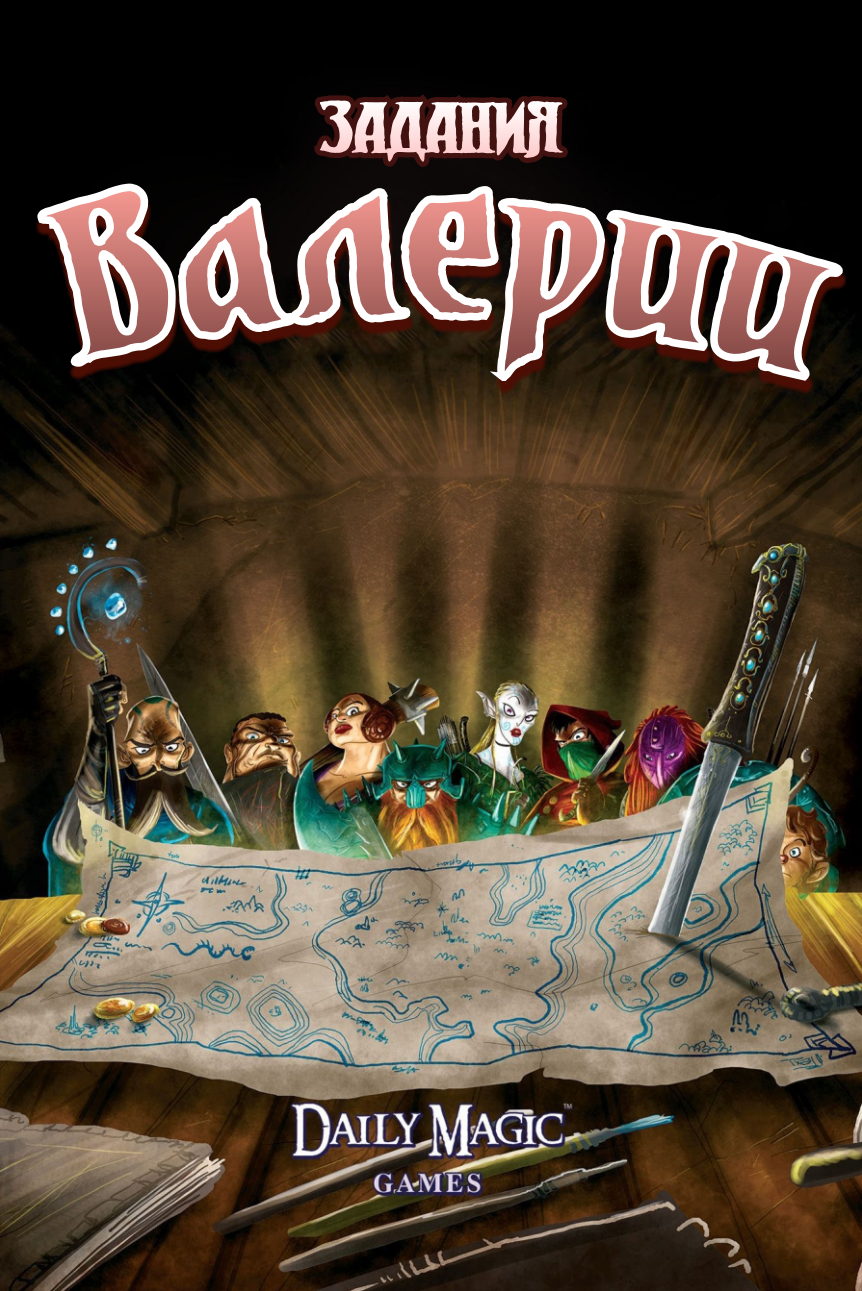
Задания Валерии



Daily Magic™ Games

История Заданий Валерии

Пока герои уничтожают чудовищ, а Герцоги и Герцогини увлечены мелочной междоусобицей, Мастера Гильдий Новой Шилины работают за кулисами, чтобы Королевство процветало. В качестве одного из знаменитых Мастеров Гильдий Валерии вы проводите большую часть своих дел в славной Таверне Гутрот, в самом сердце Новой Шилины. Недостаточно просто нанять лучших подданых и отправить их на задание, вы должны также воспользоваться всеми их навыками чтобы получить преимущество. Превзойдите других Мастеров, создавая и проворачивая многоходовые операции, увеличивая престиж своей гильдии и добейтесь восхищения Короля и подданных королевства Валерия.

Обзор

В «Заданиях Валерии» вы играете роль Мастера Гильдии, нанимающего подданных в таверне и посылающего их на задания. За выполненные задания вы получаете Победные очки, также выбранный вами персонаж Мастера помогает вам заработать дополнительные очки разными способами. Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает, а его Гильдия становится предметом зависти для всего Королевства Валерия!

Онлайн обучение

Вы можете изучить эти правила или обучиться игре по нашим видеоурокам! Сканируйте QR код или посетите веб-сайт: dailymagicgames.com/quests-of-valeria

Если у вас не хватает упомянутых компонентов игры, то пишите в Спортлото. (или на contact@dailymagicgames.com)

Авторы

Дизайн: Исайя Валеджо | Иллюстрации: Михайло Дмитриевский

Издатель и разработчик игры: Daily Magic Games

Технический редактор: Сара Болланд и Картон Эдисон

Особая благодарность: Ричадру Хам, за обзор на игру, сообществу кикстартер и фанатами серии Валерия.

Компоненты игры

84 Карты Подданных

лицо рубашка

32 Карты Заданий

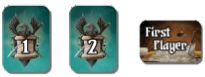
лицо рубашка

6 Карт Мастеров Гильдий

лицо рубашка

2 Жетона действия

1 Жетон 1-го игрока



5 Памяток игрока

7 Жетонов Цены карт

Начало игры

1. Перемешайте карты Мастеров гильдий и раздайте втёмную каждому игроку по одной - это секретные роли игроков. Можно изучать свою карту Мастера, но нельзя показывать её другим игрокам до конца игры. Оставшиеся карты Мастеров уберите. Выдайте каждому игроку по Памятке.

2. Поместите Жетоны Цены карт в центре, слева направо в порядке: 0, 1, 1, 2, 2, 3 и «Найм с руки = 2».

3. Перемешайте карты Подданных и раздайте по 3 каждому игроку - это стартовая рука.

4. Разместите 6 карт Подданных под жетонами Цены карт в ряд Таверны лицом вверх - это начальные Подданные, которых можно нанять в Таверне. Остальные карты поместите под жетон «Найм с руки = 2» рубашкой вверх - это колода Подданных.

5. Перемешайте карты Заданий и поместите 6 карт (4 для игры на двоих) лицом вверх над жетонами Цены карт, это Активные задания, доступные в Таверне. Оставшиеся карты поместите рубашкой вверх над жетоном «Найм» с руки = 2» - это колода Заданий.

6. Выберите случайным образом первого игрока и дайте ему 2 жетона Действий и жетон Первого игрока. Начинайте делать ходы как обычно, начиная с первого игрока по часовой стрелке. (См. «Ход игры» на стр. 8)

Важно: ваш Стол (карты лицом вверх перед вами) считается вашей Гильдией и так упоминается в правилах.

Условные обозначения

Следующие символы обозначают различные Роли Подданных в игре и проставляются на картах Подданных и Заданий.

Рабочий

Солдат

Теневой

Священный

Три различных Ресурса игры обозначены следующими символами на картах Подданных и Заданий:

Золото

Сила

Магия

Цифра на символе показывает, сколько Ресурсов даёт (или требует) карта.

Символ «=» поверх символа Ресурса означает, что эта карта даёт столько же Ресурса, сколько все сбрасываемые карты с таким же Ресурсом с цифрами.

Пример: Маша сбрасывает Рыцаря, получая 1 Ресурс Силы, и Лучника, получая 2 Ресурса Силы, итого 3 Ресурса Силы. Ей нужно 5, чтобы выполнить выбранное Задание, так что она сбрасывает Полководца, получая столько Силы, сколько уже есть. Итого у неё 6 Ресурсов Силы.

Можно сбросить карты Подданных с символом «=» и сами по себе, без других карт. Тогда вы не получите Ресурса сбрасываемых карт, но можете использовать Роль Подданного как обычно.

Эти символы обозначают Действия (см. «Действия» стр. 10), совершаемые в игре, они также есть на картах Подданных и Заданий.

Взять

Нанять

Резервировать

Завершить Задание

Эти символы обозначают особые свойства карт Подданных:

Возьмите карту Подданного - берите карту Подданного с Руки другого игрока или из Гильдии.

Сбросьте карту Подданного - сбросьте карту Подданного с Руки игрока или из Гильдии.

Сбросьте карту Задания - сбросьте карту Задания игрока или из Таверны.

С Руки Игрока - карта на ваш выбор с Руки другого игрока.

С Гильдии Игрока - карта на ваш выбор с Гильдии другого игрока.

Т **С Таверны** - карта на ваш выбор с ряда Таверны или из активных Заданий.

Заплатите - заплатите то, что слева от символа, чтобы получить то, что справа от символа.

Получите - получите то, что слева от символа, оттуда, откуда обозначено справа от символа.

Или - можно выбрать только один из двух вариантов, разделенных этим символом.

Этот символ Победных очков встречается на картах Заданий и картах Мастеров Гильдий:

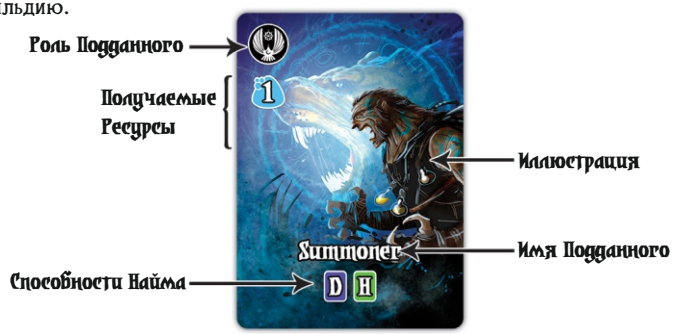
Победные очки - цифра на символе означает количество Победных очков, получаемых в конце игры.

Анатомия карт

В игре три основных типа карт: Подданные, Задания и Мастера Гильдий.

Карты Подданных

Карты Подданных - это люди в Таверне, которых можно нанять в вашу Гильдию.



Роль Подданного

Каждый Подданный наделён Ролью (Рабочий, Солдат, Теневой или Священный), которая обозначена в левом верхнем углу карты. Выполнение Заданий требует сброса Подданных с конкретными Ролями.

Получаемые ресурсы

Каждый Подданный даёт Ресурсы (Золото, Магию или Силу), обозначенные в левой части карты. Для выполнения Заданий необходимо сбросить некоторое количество карт с Ресурсами.

Имя Подданного

У каждого Подданного есть имя, обозначенное в центре карты.

Способности Найма

Большинство Подданных обладают Способностями Найма, обозначенными внизу карты. Когда вы нанимаете Подданного в Гильдию, то они срабатывают немедленно.

Карты Заданий

Карты Заданий представляют собой задания, вывешенные в Таверне и доступные к выполнению.

Название Задания

У каждого Задания есть название, помещенное вверху карты.

Требования

Выполнение каждого Задания требует сбросить некоторое количество карт Подданных с определенными Ролями и Ресурсами. Можно «перевыполнить» требования и сбросить больше, чем нужно, но необходимо выполнить минимум Ресурсов картами Подданных только указанных ролей.

Награда

Каждое выполненное Задание дает вам Победные Очки в конце игры в качестве награды. Многие Задания также дают дополнительные Действия,

которые совершаются сразу после выполнения Задания. После выполнения дополнительных Действий, переверните карту Задания рубашкой вверх.

Типы Заданий

Есть четыре Типа Заданий: Приключение, Битва, Коммерция и Уловка. Разные Мастера Гильдий получают дополнительные Победные Очки в конце игры за выполнение отдельных Типов Заданий.

Художественный текст

На каждой Карте заданий есть художественный текст для более глубокого погружения в мир Валерии.

Карта Мастера Гильдии

Мастер Гильдий - это ваш тайный персонаж в игре. Держите её рубашкой вверх до конца игры.

Иллюстрация

Имя Мастера Гильдии

Способность Конца Игры

Имя Мастера Гильдии

У каждого Мастера Гильдии есть имя, расположенное в центре карты.

Способность Конца Игры

Каждый Мастер Гильдии получает дополнительные Победные Очки в конце игры согласно числу выполненных Заданий определенных Типов.

Ход Игры

Начиная с Первого игрока, каждый делает ход, состоящий из 2 фаз: Фазы Действий и Фазы Конца.

Фаза Действий

Во время Фазы Действий игрок должен выполнить 2 действия из списка:

1. Взять: Взять 1 карту из Колоды Подданных.

2. Нанять: Нанять 1 Подданного из Таверны, заплатив его цену.

3. Резервировать: Возьмите 1 Активное Задание из Таверны и поместите перед собой. Или сбросьте все Активные Задания из Таверны, заполните список Активных Заданий заново и поместите 1 Активное Задание перед собой.

4. Завершить Задание: Выполните 1 Активное Задание из Таверны или Резервированное вами Задание.

См. раздел «Действия» с подробным их описанием ниже.

За ход можно выполнить два одинаковых Действия.

Чтобы не запутаться с количеством выполненных Действий из-за способностей Найма и дополнительных Действий есть Жетоны Действий. Когда игрок совершает 1 Действие, он отдает игроку слева Жетон 1, а когда 2 - Жетон 2. После выполнения Действий игрок переходит к Фазе Конца.

Фаза Конца

Во время Фазы Конца Активный игрок заполняет список Заданий в Таверне, помещая Задания из колоды на свободные места лицом вверх, так чтобы все 6 позиций (в игре на двоих - 4) были заняты. Если Колода Заданий пуста, то замешайте Заданий из Сброса в новую Колоду.

Затем игрок сдвигает все карты Подданных в Ряду Таверны влево, так чтобы не было свободных мест под Жетонами Цены за исключением правых позиций. На свободные позиции справа игрок выкладывает карты Подданных из Колоды подданных так, чтобы все 6 позиций были заполнены. Если Колода Подданных пуста, то перемешайте Сброс в новую Колоду.

Пример: Маша наняла крату под Жетоном Цены 1 во время своего хода. Во время Фазы Конца она сдвигает Волшебницу влево, а за ней и другие карты, пока место под Жетоном Цены 3 не будет свободно.

Затем она берет карту из Колоды Подданных и помещает её вверх лицом на свободное место.

В конце хода у вас может быть не более 8 карт на Руке и 8 карт в Гильдии. Лишние карты необходимо сбросить.

Действия

Когда игрок совершает действие, то могут сработать дополнительные Действия от Найма Подданных (см. «Найм» стр. 11) или от полученной за выполнение Задания награды (см. «Задания» стр. 12). Все они должны быть выполнены немедленно по мере срабатывания.

Важно: Возможно, что Подданные или Задания могут дать сразу несколько дополнительных Действий за карту, в таком случае последовательность их выполнения зависит от желания игрока.

Взять

Возьмите 1 карту Подданного из Колоды в Руку. Если Колода пуста, то замешайте Сброс Подданных в новую Колоду.

К концу хода у вас на руке должно быть не более 8 карт. Во время Фазы Действий можно набирать и больше, но к концу хода вы должны избавиться от лишних карт.

Нанять

Выберите Подданного на линии Таверны и сбросьте карты в количестве, указанном на Жетоне Цены над нужной картой. Возьмите карту Подданого и положите её вверх лицом в вашу Гильдию. Вы не можете нанять Подданого, не заплатив полную цену.

Важно: Вы можете нанять Подданных с вашей Руки, заплатив 2 карты за найм.

Пример: У Сары в руке 3 карты - Монах, Кузнец и Лучник. В свой ход она нанимает Монаха с руки, сбрасывая 2 другие карты и помещает Монаха в свою Гильдию.

Вы можете оплатит стоимость найма сбрасывая карты Подданных с руки или из вашей Гильдии в колоду сброса Подданных.

Пример: Маша хочет нанять Чемпиона, цена найма которого (Жетон Цены) 1 карта, но у неё нет карт на руке. Зато у неё есть Рыцарь в Гильдии, так что она сбрасывает его и нанимает Чемпиона.

Когда Подданный нанимается в вашу Гильдию, то Способность Найма срабатывает сразу. При этом работает он только тогда, когда он нанят через Действие Найма или за счёт награды за выполненное Задание. Способность Найма не может сработать в результате другой Способности Найма.

Пример: Маша использует Способность Найма Епископа чтобы украсть у Сары Колдуна и поместить его в свою Гильдию. Способность Найма Колдуна не срабатывает, так как Маша его не нанимала.

В вашей Гильдии к концу хода не может быть больше 8 Подданных. Вы можете нанимать и больше во время Фазы Действий, но в конце хода должны сбросить лишние карты.

Резервировать

У этого действия есть 2 варианта:

1. Возьмите 1 Активное Задание из Таверны и поместите его вверх лицом перед собой как Резервированное Задание. Или...

2. Сбросьте все Активные Задания из Таверны. Затем заполните все 6 мест Активных Заданий Таверны из колоды Заданий. После чего выберите 1 Активное Задание из Таверны и поместите его лицом вверх перед собой.

У вас может быть только 1 Резервированное Задание. Чтобы резервировать другое в действие Резервирования, вы должны сначала сбросить своё Резервированное задание и потом выполнить один из вариантов выше.

Вы можете Завершить Резервированное Задание своим следующим действием. Другие игроки не имеют право выполнять чужие Резервированные Задания.

Незавершённые Резервированные Задания не приносят Победных очков и не дают дополнительных очков Мастерам Гильдий.

Закончить Задание

Чтобы выполнить задание, выберите Активное Задание или ваше Резервированное Задание и сбросьте из Гильдии карты Подданных так, чтобы в совокупности они соответствовали Требованиям Задания. Можно использовать все Роли и Ресурсы Подданных. Важно: нельзя сбрасывать Подданных из Руки чтобы выполнить Задание.

Нельзя Закончить Задание, не выполнив полностью его Требования.

Когда вы сбросили необходимое количество Подданных для Завершения Задания, то возьмите его из Таверны и поместите перед собой. (Если вы Завершили Резервированное Задание, то оно уже перед вами). Затем совершите все дополнительные Действия, которые даёт вам Награда Задания. После этого переверните карту Задания рубашкой вверх.

> Пример: Маша завершила Задание Восстановить мосты на плато Пратчетта. Она сразу же выполняет действие Взять и берёт Подданного из колоды Подданных. Затем она переворачивает карту Задания, показывая, что все дополнительные Действия выполнены и Задание завершено.

Победные Очки за завершённые Задания подсчитывают в конце игры.

Завершение игры

Конец игры наступает когда хотя бы один игрок завершит своё 5-е Задание. Игроки продолжают совершать ходы до тех пор, пока не придёт очередь игрока с Жетоном Первого Игрока. У всех игроков равное число ходов.

Подсчитайте Победные Очки за завершённые Задания. Откройте свои карты Мастеров Гильдий и добавьте дополнительные Победные Очки. Игрок с наибольшим счётом побеждает. При равенстве очков побеждает тот, у кого в Гильдии больше Подданных. Если это не работает, то побеждает тот, у кого больше Подданных в Руке. Если и это не работает - то победителей несколько.

Одиночная игра

Король отобрал несколько кандидатов на пост Министра Заданий и ваше имя наверху списка. Чтобы вы доказали свои способности, к вам был приставлен королевский аудитор, который оценит ваши таланты в работе с заданиями. Плохая работа под королевским надзором - это позор!

Используйте правила обычной игры, за следующими исключениями:

Начало игры

1. Перемешайте карты Мастеров Гильдий, возьмите одну случайную карту. Остальные верните в коробку.
2. Перед тем, как перемешать карты Подданных, уберите все карты Убийцы, Сапёра, Мага, Епископа, Мясника, Барона, Чемпиона и Оруженосца в коробку. Остальные карты замешайте в колоду как обычно.

❸ После создания колоды Заданий, поместите её над жетоном «Найм с руки = 2». Поместите 4 карты Заданий лицом вверх слева направо над жетонами 3, 2, 2 и 1.

❹ Колода сброса в Одиночном режиме расположена слева.

Ход игры

После каждого хода карты над и под жетоном стоимости 0 сбрасываются. Все прочие карты Заданий и Подданных затем сдвигаются, а на их место кладутся новые карты из соответствующих колод.

Внимание: после ваших первых двух ходов карты Заданий просто сдвигаются влево и добавляются новые.

Действие Резервировать

Вы должны выбрать только первый вариант: возьмите 1 Активное Задание из Таверны и поместите в свою Гильдию как Резервированное Задание.

Завершение игры

Игра заканчивается когда один из двух рядов (Задания или Подданные) закончится. Не перемешивайте сброс когда одна из колод кончится.

Подсчёт очков

Подсчитайте ваши Победные Очки чтобы получить итоговый счёт и вердикт королевского аудитора.

40+ Очков: Министр Заданий! «Я подтверждаю образцовые умения кандидата в разрешении проблем и настоятельно рекомендую его на пост Министра Заданий Вашего Величества.»

35-39 Очков: Заместитель Министра Заданий. «Этот кандидат демонстрирует блестящие навыки организатора и энтузиазм в выполнении работы. В отсутствии других вариантов, этот кандидат будет служить вам верой и правдой.»

24-34 Очка: Руководитель Заданий. «Ваше Высочество, этот кандидат может достичь успехов или всё погубить. Можно нанять его на 3-месячный испытательный срок и посмотреть, к чему это приведёт. Жалование, конечно, платить пока не будем.»

13-23 Очков: Дилетант Заданий. «Ваше Высочество может припомнить мои сожаления по поводу списка кандидатов в офис Министра Заданий. Не могу сказать, что моё мнение изменилось после оценки этого кандидата.»

12 и менее Очков: Министр Шутов. «После того, как я был свидетелем работы этого кандидата, я смиренно полагаю, что назначение его ко Двору Вашего Величества в качестве Шута будет более приемлемым вариантом.»

Разъяснение некоторых карт

Способность Найма **Убийцы** П ⇦ ? позволяет сбросить карту Подданного из Гильдии любого игрока.

Способность Найма **Епископа** С ⇦ ? позволяет взять любую карту на выбор из Гильдии любого игрока и поместить в свою. При этом Способность Найма такой карты не будет работать.

Способность Найма **Барда** П ⇨ В В позволяет сбросить карту Подданного с Руки или Гильдии и получить 2 Действия «Взять».

Способность Найма **Богатыря** З даёт 1 Действие «Закончить Задание». При этом, как обычно, нужно иметь необходимые ресурсы.

Способность Найма **Колдуньи** П | З ⇦ Т позволяет сбросить карту Подданного из ряда Таверны или карту Задания из Активных Заданий.

Способность Найма **Вора** П ⇦ ? позволяет взять 1 случайную карту из Руки любого игрока в свою Руку.

Способность Найма **Барона** П ⇨ Н позволяет сбросить карту Подданного с Руки или из Гильдии и получить 1 Действие «Найм».

Способность Найма **Сапёра** П ⇦ ? позволяет сбросить 1 случайную карту Подданного с Руки любого игрока.

Способность Найма **Капитана** З ⇨ В Н позволяет сбросить ваше Резервированное Задание и получить 1 действие «Взять» и 1 действие «Найм». Если у вас нет Резервированного Задания, то вы ничего не получаете.

Способность Найма **Некроманта** П ⇨ В Н позволяет сбросить карту Подданного с Руки или из Гильдии и получить 1 действие «Взять» и 1 действие «Найм».

Памятка по правилам

Начало игры

Перемешайте карты Мастеров Гильдий, раздайте по одной (тайно) игрокам вместе с Памятками.

Положите жетоны Цены Карт в центре слева направо: 0, 1, 1, 2, 2, 3 и «Найм с Руки = 2».

Перемешайте карты Подданных и раздайте по 3 игрокам в Руку.

Поместите 6 карт Подданных лицом вверх под жетоны Цены Карт с цифрами, а колоду Подданных под жетон «Найм с Руки = 2».

Перемешайте карты Заданий и поместите 6 (4 при игре на 2-их) лицом вверх над Жетонами Цены Карт, а колоду Заданий над жетоном «Найм с Руки = 2».

Определите Первого игрока и дайте ему 2 Жетона Действий и жетон Первого игрока.

Ход игры

Фаза Действий

Выполните 2 Действия из списка. Выполнив Действие, передайте Жетон Действия влево.

Взять - Возьмите 1 карту Подданного из Колоды в Руку.

Найм - сбросьте карту с Руки или Гильдии чтобы взять Подданного из ряда Таверны в Гильдию.

Резервировать - возьмите Активное Задание из Таверны или сбросьте все Активные Задания из Таверны, заполните заново, затем возьмите одно.

Завершить Задание - сбросьте необходимое количество карт чтобы завершить Активное Задание. Затем выполните дополнительные действия награды.

Фаза Конца

Заполните пустые места в рядах Заданий и Подданных в Таверне. Перемешайте сброс, если колоды кончились. Проверьте лимит Руки и Гильдии (8 и 8).

Окончание игры и подсчёт очков

Игра заканчивается при выполнении 5-го Задания. Остальные игроки делают свои ходы. При равенстве очков побеждает тот, у кого больше Подданных в Гильдии, иначе - у кого больше в Руке. Иначе - несколько победителей.

© 2016 Daily Magic Games, LLC. Quests of Valeria, Valeria, Daily Magic Games, and all related marks are TM and © Daily Magic Games, LLC. All rights reserved.