



13+



2-4



45-60mins.

A Game by
Tim Eisner

With Art by
Mr. Cuddington

Lead Development by
Ian Allen

Король Реджинальд Жадный задумал возделывать тысячи акров земли в темном и таинственном Сказочном Лесу. Ослепленный своей алчностью, он мог думать только о горах золота, которые заполняют его сокровищницу после того, как лес будет зачищен и начнется строительство. К сожалению, Королевские Строители, большие известные как Три Поросенка, давно уже состарились, и последние проекты домов, которые они ему представили, своими формами больше напоминали тыквы...

Поняв, что со старыми и сварливыми братьями Поросятами каши не сварить, Король начал искать кого-то более компетентного, кто мог бы построить основные элементы домов, используя только самые простые материалы. Племянники и племянницы известных братьев Поросят начали стекаться в Королевский Дворец, стремясь доказать свое мастерство и умение. Суть состязания проста: кто первый построит 3 дома быстрее своих оппонентов, тот получит титул Королевского Строителя и не будет ни в чем нуждаться!

Game Overview (Обзор Игры)

В Сказочном Лесу, Вы - племянники или племянницы легендарных Трех Поросят, соревнующиеся в постройке 3-х домиков из Соломы, Дерева или Кирпича быстрее других. Игроки тайно планируют свои походы в различные локации Сказочного Леса, чтобы собрать весьма органичные ресурсы, скрытые в нем. Если больше, чем один Поросенок придет в одну и ту же локацию, вам придется поделить найденные ресурсы. Но если вы придете один - вы заберете все ресурсы себе! Карты Сказок позволят перехитрить других Поросят и использовать различные уловки, чтобы собрать больше ресурсов, чем другие и первым построить свои три домика. А карты Друзей откроют множество сказочных союзников, которые пришли из Леса, чтобы помочь вам в достижении вашей цели. Первый, кто построит 3 домика (в любой комбинации из Соломы, Дерева или Кирпича) - выигрывает игру!

Components (Компоненты)

4 Планшета Локаций Сбора



Поля

Лес

Кирпичный карьер

Рынок

16 Карт Сбора

4 набора по 4 карты; каждый набор различается цветом рубашки карт. Карты Сбора используются для планирования перемещения в Локацию Сбора.



Оранжевые рубашки



Сбор Соломы



Сбор Дерева



Сбор Кирпича



Сбор на Рынке

4 Карты Помощи

Подскажут вам основные шаги для каждой игровой фазы.



Сторона 1



Сторона 2

4 Планшета Игроков

Каждый уникальный Планшет Игрока имеет место для хранения ваших ресурсов и 5 Строительных Площадок для постройки ваших Домов. (Строительные Площадки никак не обозначены на планшете; это лишь означает, что вы не можете построить больше 5 Домов.)



45 Секций Домов

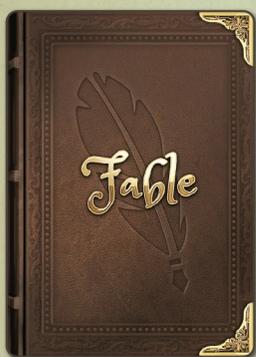
Это элементы, из которых вы будете строить свои Соломенные, Деревянные и Кирпичные Дома. По 5 штук каждой секции.



56 Карт Сказок

Сказки - это одноразовые карты, с помощью которых вы можете использовать различные уловки, чтобы перехитрить ваших оппонентов. Держите ваши карты Сказок в тайне от других, пока не решите их сыграть. На каждой карте указано когда она срабатывает и что делает.

Продвинутые карты Сказок рекомендуется добавлять в игру только если все игроки уже хорошо ориентируются в игре. Они добавляют игре глубины и некоторые новые механики, которые лучше всего работают когда все игроки уже достаточно опытные.



Рубашка



Лицевая сторона (пример)

Символ Особого Типа
Простой/Продвинутый Символ
Название
Когда срабатывает
Что делает

Особые Типы Сказок

Некоторые Сказки имеют особый символ в верхнем левом углу:



Монстр. Такие Сказки - это злые обитатели леса, которые приходят в Локации причинять неприятности. Детали на стр. 5



Следующий ход. Сказки, которые срабатывают в следующем, а не в текущем раунде. Детали на стр. 9



Уникальная Локация. Такие Сказки выкладываются в Локации и дают свой эффект до тех пор, пока не наступит определенное условие. Детали на стр. 9

25 Карт Друзей



Каждая Карта Друга дает вам постоянное особое свойство, но вы можете иметь одновременно только одну такую активную карту на столе перед собой. На каждой карте указано когда она срабатывает и что делает.



К Продвинутым картам Друзей следует относиться так же, как и к Продвинутым картам Сказок.



Рубашка



Лицевая сторона (пример)

Простой/Продвинутый Символ
Название
Когда срабатывает
Что делает

50 Простых Ресурсов

20 Соломы, 15 Дерева и 15 Кирпича. Когда в игре указано "ресурс" - имеется виду один из этих жетонов.



1 Солома



1 Дерево



1 Кирпич



5 Соломы



4 Дерева



3 Кирпича

15 Мега Ресурсов

По 5 жетонов каждого типа ресурсов. Обратите внимание, что каждый тип ресурса имеет разный номинал! Во время игры вы можете свободно разменивать их из Запаса.

3 Жетона Бонуса Первой Постройки

Особая награда для игрока, построившего соответствующий тип Дома первым.

На задней стороне указаны варианты наград.



1 Друг

2 Сказки

по 1 каждого ресурса

4 Фигурки Поросят



Оранжевый



Синий



Фиолетовый



Зеленый

6 Фигурок Монстров



Big Bad Wolf



Giant



Bridge Troll



Dragon



Wolf



Wolf

1 Фигурка Первого Игрока

Игрок, у которого эта фигурка - считается Первым Игроком в этом раунде.



Если в игре указано "по очереди" - начинайте с Первого Игрока и двигайтесь по часовой стрелке, пропуская тех, кто не участвует.

1 Кубик Ресурсов "Принца Регала"

Этот кубик представляет нейтрального игрока при игре вдвоем.



Setup (Подготовка к Игре)

4 Дополнительные правила для 4-х игроков описаны на этой странице.
2 Особенности подготовки для 2-х игроков описаны на странице 8.

1 Положите три Планшета Локаций Сбора (Поля, Лес и Кирпичный карьер) в центр игрового пространства, рядом друг с другом.

4 При игре на 4-х, добавьте планшет Рынка к остальным трем. При игре меньшим составом уберите этот планшет из игры.

2 Разложите Обычные и Мега ресурсы по кучкам, сформировав Запас.

3 Положите Мега Солому (номинал 5) на планшет Поля, Мега Дерево (номинал 4) на планшет Леса, и Мега Кирпич (номинал 3) на планшет Кирпичный карьер.

4 При игре на 4-х положите по 1 Обычному ресурсу каждого типа (Солома, Дерево и Кирпич) на планшет Рынок.

4 Положите три жетона Бонуса Первой Постройки снизу соответствующих им планшетов Локаций Сбора.

5 Сформируйте Запас из Секций Домов (Фундамент, Стены и Крыша) рядом с планшетами Локаций Сбора.

6 Перемешайте карты Сказок и Друзей в 2 отдельные колоды и положите их рядом с планшетами Локаций Сбора лицом вниз.

7 Поставьте фигурки Монстров рядом с игровым полем.

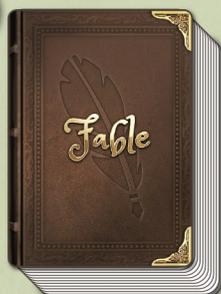
8 Каждый игрок выбирает себе цвет и берет соответствующий ему Планшет Игрока, три карты Сбора (Сбор Соломы, Сбор Дерева и Сбор Кирпича) и фигурку Поросенка своего цвета.

4 При игре на 4-х, каждый игрок также получает карту Сбора на Рынке вместе с остальными картами Сбора. При игре вдвоем и меньше - уберите эти карты из игры.

Каждый игрок также берет Карту Помощи.

9 Вручите фигурку Первого Игрока тому, кто чаще других ест бекон. Вы готовы к игре!

Общая Подготовка



Подготовка Игроков



Gameplay (Игровой Процесс)

2 4 Небольшие отличия для 2-х и 4-х игроков подробно описаны на странице 6.

Игра длится несколько раундов. Каждый раунд состоит из 3-х фаз, разыгрываемых в указанной последовательности:

1. Сбор | 2. Стройка | 3. Уборка

Игровой Раунд

1. Сбор (Gather)

В этой Фазе вы будете перемещаться в Локации Сбор, где нужно будет собирать ресурсы для строительства ваших домов.

 Следите за эффектами карт Сказок и Друзей на каждом шаге; на каждой карте написано в какой момент разыгрывается ее эффект.

- Каждый игрок должен выбрать 1 карту Сбор (и может **дополнительно**, по желанию, выбрать одну карту **Сказки**) из своей руки. Все кладут выбранные карты на стол лицом вниз (Сказки кладутся сверху).
- Сперва раскройте **все** сыгранные карты Сказок. Разыграйте эффекты Сказок, которые срабатывают **“В момент Раскрытия”**.

 Если необходимо разыграть эффекты нескольких карт Сказок и/или Друзей в одно и то же время, эти эффекты разыгрываются по очереди, начиная с Первого Игрока.

 Также, если на карте Сказки отмечено, что это **Монстр**, в момент раскрытия игрок, который сыграл эту карту должен взять **фигурку** этого Монстра из запаса и поместить ее в Локацию на свой выбор. **Максимум один Монстр на Локацию!**

Если нужных фигурок Монстров в запасе не хватает, используйте вместо них карту этого Монстра.

Один: считается, что Поросенок один, если в его Локации нет других Поросят, даже если в Локации при этом есть Монстр.

- Теперь раскройте **все** карты Сбор; каждый игрок ставит свою фигурку Поросенка в ту Локацию, которая указана на его карте Сбор. Затем разыграйте эффекты Сказок, которые активируются **“Перед Сбором Ресурсов”**.
- Если Поросенок оказался в Локации один, этот игрок собирает **все** ресурсы в этой зоне. Если в Локации оказывается более одного Поросенка, ресурсы делятся между игроками в этой зоне в **равных долях**, с округлением вниз. (Сделайте размен из Запаса, если необходимо.) Все неразделенные ресурсы остаются в этой Локации до следующей Фазы Сбор.
- Разыграйте все оставшиеся эффекты Сказок, которые разыгрываются **“В конце Фазы Сбор”**.
- Каждый игрок забирает свою карту Сбор обратно в руку. Все сыгранные карты Сказок кладутся в колоду Сброса лицом вверх, рядом с колодой карт Сказок. На некоторых Сказках указано, что они остаются в игре дольше, чем обычно; не сбрасывайте эти карты, пока не наступит условие сброса (указано на карте). **Фигурки Монстров из Локаций возвращаются в запас!**

Пример Фазы Сбор - по шагам

Все три игрока выложили карты, которые они хотят сыграть. Синий и Зеленый также разыгрывают карты Сказок, в то время как Оранжевый разыгрывает только карту Сбор.



Две Сказки раскрыты. Синий раскрыл Bridge Troll (она является Монстром; эту фигурку нужно сразу поместить в Локацию), а Зеленый раскрыл Chinty Chin Chin (с активацией “Перед Сбором Ресурсов”). Синий кладет фигурку Тролля в локацию Кирпичный карьер, в надежде поймать там других игроков.



Все карты Сбор раскрыты; Синий и Оранжевый оба сыграли Поля, а Зеленый сыграл Кирпичный карьер, в котором находится Тролля! Все ставят своих Поросят в соответствующие Локации. Затем, активируется Сказка Зеленого игрока (Chinty Chin Chin); к счастью, она позволяет ему передвинуть своего Поросенка в другую Локацию, подальше от Монстра, так что он решает направиться в Лес.



Зеленый в Лесу один, так что он забирает все 5 Деревяшек себе. Синий и Оранжевый вместе в Полях, поэтому они должны поделить находящуюся там Солому. В Локации 5 Соломы, следовательно, они получают по 2 Соломы каждый, а 1 Солома остается в Локации на следующий раунд.



В этот момент активируется Bridge Troll, но в Кирпичном карьере нет ни одного Поросенка, которого можно поймать.

Все игроки возвращают в руку свои карты Сбор. Обе карты Сказок (включая неудачливого Bridge Troll, который остался ни с чем, благодаря карте Chinty Chin Chin) сбрасываются. Фигурка Тролля возвращается в запас.

2. Стройка (Build)

В этой фазе Вы будете совершать Действия, чтобы строить Секции Домов, брать Карты Сказок или получать Ресурсы. Все игроки делают свой ход по очереди. В свой ход Вы можете выполнить два действия. Вы можете выполнить одно и то же Действие дважды, либо выполнить два разных Действия. Для каждого Действия вы можете выбрать один из трех вариантов:

А) Взять Карту Сказки

Возьмите верхнюю карту из колоды Сказок и положите ее себе в руку. В вашей руке может быть любое количество карт Сказок.



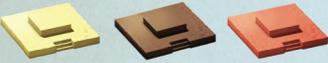
Б) Получить 1 Ресурс

Возьмите 1 Обычный ресурс любого типа из Запаса. Вы можете хранить любое количество ресурсов.



В) Построить

Постройте одну Секцию Дома. Для этого потратьте нужное количество ресурсов, вернув их со своего планшета в Запас, и добавьте вашу новую Секцию Дома на ваш Планшет Игрока. Вы должны использовать правильные ресурсы для строительства секций (тратить Солому, чтобы построить Соломенный секцию и т.д.).

ТИП СЕКЦИИ	ЦЕНА	ТАКЖЕ...
ФУНДАМЕНТ 	2	
СТЕНЫ 	4	Возьмите 1 карту Друга и оставьте ее себе или отдайте другому игроку (см. ниже).
КРЫША 	6	Проверьте есть ли Бонус Первой Постройки (см. ниже)

ПРАВИЛА ПОСТРОЙКИ:

- Каждый ваш Дом должен строиться в указанном порядке: Фундамент, затем Стены, затем Крыша.
- Вы можете строить одновременно несколько Домов, но нельзя начинать дом одного типа, если у вас есть недостроенный Дом **такого же типа**.
- Как только вы построили Дом одного типа, вы можете начать строить новый Дом такого же типа.
- Количество секций одного типа рассчитано всего на 5 Домов. Как только запас этих секции заканчивается - вы не можете больше их строить.
- Вы можете начать строительство нового Дома **только если** у вас есть свободная Строительная Площадка на вашем Планшете Игрока; на каждом планшете имеется 5 Строительных Площадок.

Г) Особое Действие

Некоторые карты Друзей позволяют вам выполнить Особое Действие. На каждой такой карте написано как это Особое Действие работает. Особое Действие **считается** как одно из двух доступных действий в Фазе Стройки и может быть выполнено только один раз за ход. Тем не менее, иногда возможно и допустимо использовать Особое Действие вашего Друга, получить **нового** Друга и затем использовать его **новое** Особое Действие в этом же ходу.



Вы решаете использовать одно из своих Действий для Постройки. У вас 4 Деревя и 3 Соломы, что позволяет вам либо заложить Соломенный Фундамент, либо построить Деревянные Стены на вашем Деревянном Фундаменте, построенном ранее. (Обратите внимание, у вас достаточно ресурсов, чтобы заложить еще один Деревянный Фундамент, но вы не можете это сделать пока не достроите свой первый Деревянный Дом.) Вы решаете построить Деревянные Стены. Вы платите 4 Деревя в запас, берете из запаса секцию Деревянные Стены и кладете ее на свой Деревянный Фундамент.

Поскольку вы построили Стены, вы берете карту Друга и решаете: оставить ли его себе или отдать другому игроку... (Продолжение примера ниже).



Особое Действие карты Fairy Godmother позволяет вам взять 2 карты Сказок... весьма мощная штука!

ДРУЗЬЯ

Друзья - это персонажи из разных сказок, которые помогают вам своими особыми способностями. Каждый раз, когда вы строите секцию Стены, возьмите верхнюю карту из колоды Друзей. Раскройте ее и решите: хотите ли вы оставить ее себе или отдать другому игроку. (Другой игрок не может отказаться от нее.)

Каждый игрок может иметь **одновременно только одну карту Друга**. Каждый раз, когда вы получаете карту Друга (взяли ли вы ее сами или получили от другого игрока), вы должны сбросить вашего текущего Друга (если он у вас есть) и принять нового.

Особые Действия: некоторые Друзья дают возможность использовать Особое Действие. Любое Особое Действие можно использовать только один раз за ход во время Фазы Стройки. Тем не менее, иногда возможно и допустимо использовать Особое Действие вашего Друга, получить нового Друга и затем использовать его **новое** Особое Действие в этом же ходу.

Вы берете Друга (Rumpelstiltskin) из колоды, так как построили секцию Стены. У вас уже есть Друг Goldilocks и вы хотите сохранить ее, поэтому вы отдаете Rumpelstiltskin другому игроку. Этот игрок вынужден сбросить своего текущего Друга и принять Rumpelstiltskin.



БОНУС ПЕРВОЙ ПОСТРОЙКИ

Если вы завершаете строительство Дома и это первый построенный Дом такого типа среди всех игроков, вы получаете **Бонус Первой Постройки** этого типа. Возьмите жетон Бонуса этого типа и положите перед собой, затем получите на выбор **одну из трех** возможных наград:

- 1 Солому, 1 Дерево и 1 Кирпич из Запаса.
- Две Карты Сказок, взятые сверху колоды Сказок.
- Одну карту Друга, взятую сверху колоды Друзей. (Следуйте обычным правилам получения Друга, описанным выше.)

Каждый Бонус Первой Постройки дается **только один раз** за каждый тип Дома, даже если этот Дом был затем разрушен с помощью карты **Big Bad Wolf** или другими игровыми эффектами.



Соломенный Бонус Первой Постройки



Варианты награды показаны на обратной стороне



3. Уборка (Clean Up)

В этой фазе вы завершаете игровой раунд и готовитесь к следующему.

1. Передайте фигурку Первого Игрока следующему игроку по часовой стрелке.
2. Все игроки забирают свои фигурки Поросят из Локаций (и проверяют, чтобы все карты Сбора находились у них в руках).
3. Пополните планшеты Локаций Сбора, положив один Мега Ресурс соответствующего типа из Запаса. (Они добавляются к тем ресурсам, которые могли остаться в Локации с предыдущего раунда.)

4 При игре вчетвером, положите 1 Обычный Ресурс каждого типа (Солома, Дерево и Кирпич) на планшет Рынка.



Вспомните, у вас осталась 1 Солома в Полях и 3 Кирпича в Кирпичном карьере по итогам этого раунда... с вновь добавленными Мега Ресурсами в этих Локациях будет очевидная выгода для Сбора в следующем раунде!



Game End (Конец Игры)

В конце Фазы Стройки, если хотя бы у одного игрока есть три достроенных Дома - игра заканчивается! (Они **не обязательно** должны быть все разных типов.. Это может быть комбинация любых типов.)

Если только у одного игрока есть 3 достроенных Дома - этот игрок считается победителем!

Если больше, чем у одного игрока есть любые 3 достроенных Дома, победителем считается Поросенок, построивший наиболее прочные дома. Кирпичный Дом считается наиболее прочным, затем Деревянный и затем Соломенный.

Победителем в таком случае будет игрок, построивший наибольшее количество Кирпичных Домов. Если Кирпичных Домов поровну, побеждает тот, у кого больше Деревянных Домов. Если по-прежнему поровну - побеждает игрок, получивший жетон Бонуса Первой Постройки наиболее прочного типа.



Пример: Оранжевый игрок построил 2 Кирпичных и 1 Соломенный Дом. Синий игрок построил 1 Кирпичный и 2 Деревянных Дома. Оранжевый построил больше Кирпичных Домов, следовательно он становится победителем!

2

Отличия для 2-х игроков

При игре вдвоем в игру добавляется **нейтральный игрок** по имени **Принц Регал**. Каждый раунд он будет забирать себе половину ресурсов из одной Локации, в надежде, что когда-нибудь он сможет покинуть Королевский Дворец и построить свой собственный, поменьше.

Во время Подготовки, положите **Кубик Ресурсов Принца Регала** рядом с планшетами Локаций Сбора.

В начале каждой Фазы Сбора бросьте **Кубик Ресурсов**. Принц немедленно забирает половину выпавших на кубике ресурсов из соответствующей Локации (округление вниз); верните эти ресурсы в Запас. Затем оба игрока выбирают свои карты Сбора и Сказок и игра продолжается в обычном режиме.

Если в какой-либо Локации находится **более 10 ресурсов**, Принц Регал не бросает кубик, а вместо этого автоматически забирает ресурсы из Локации с **наибольшим** количеством ресурсов. Если в нескольких Локациях находится более 10 ресурсов и при этом одинаковое их количество, Принц Регал предпочтет забрать сперва Кирпич, потом Дерево, потом Солому.

Принц Регал не считается как "находящийся" в Локации, из которой он забрал ресурсы; поэтому он не влияет на эффект карт Сказок, которые определяют находится ли игрок в Локации один или нет, и не может быть пойман Монстрами.



Пример Принца Регала: В начале раунда на Кубике Принца Регала выпал Кирпич. В Локации Кирпичный карьер находится 5 Кирпичей. Принц Регал забирает 2 Кирпича (половина от 5, округление вниз) обратно в Запас и оставляет 3 в Локации.

4

Отличия для 4-х игроков

Правила для игры на четверых уже разобраны ранее в этой книге, но собраны здесь для вашего удобства. Все правила для 4-х игроков касаются добавления в игру **Локации Рынка**. Во время Подготовки выложите планшет Локации Рынка (положив на него по 1 Обычному Ресурсу каждого типа) вместе с остальными планшетами Локаций и убедитесь, что у всех игроков есть **Карта Сбора на Рынке**, помимо их стандартных трех.

Рынок расценивается как любая другая Локация. Если несколько Поросят оказываются на Рынке в конце Фазы Сбора, они разбирают **по 1 ресурсу за раз**, по очереди. Каждый игрок получает **одинаковое количество** ресурсов, оставляя все, что не разделилось в Локации. (Например, если в локации 3 игрока и 5 ресурсов, каждый игрок получит по 1 ресурсу, а 2 ресурса останутся в Локации на следующий раунд.)

Во время Фазы Уборки положите **по 1 Простому Ресурсу** каждого типа (Солома, Дерево и Кирпич) на планшет Рынка, добавив их к ресурсам, оставшимся с предыдущего раунда.

8



Fable Cards (Карты Сказок)

Каждый игрок может иметь одновременно любое количество Карт Сказок в своей руке, но может сыграть только одну за раунд вместе с Картой Сбора, во время Фазы Сбора. На каждой Карте указано когда разыгрывается ее эффект и что он делает. В основном, Сказки дают одновременную способность или эффект и скидываются после розыгрыша.



A Friendly Game ~ В Конце Фазы Сбора:

Возьмите 2 ресурса на ваш выбор у одного оппонента в вашей Локации.



Big Bad Wolf ~ В Конце Фазы Сбора:

Монстр! Каждый игрок в Локации с Big Bad Wolf должен вернуть в Резерв самую верхнюю секцию своего Соломенного или Деревянного домика, на ваш выбор.



Bridge Troll ~ В Конце Фазы Сбора:

Монстр! Выберите одного игрока в Локации с Bridge Troll. Он должен отдать вам половину Собранных в этом раунде ресурсов (округление вниз).



Chinny Chin Chin ~ Перед Сбором Ресурсов:

Если вы в Локации с Монстром, вы можете переместиться в другую Локацию на ваш выбор. Если Монстр не был сыгран - возьмите 1 карту Сказки.



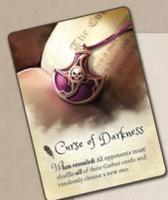
Consult the Oracle ~ В Конце Фазы Сбора:

Если вы в Локации один, вы можете взять по 1 карте Сказки, выбрав их случайным образом из руки каждого оппонента.



Crystal Ball ~ В Момент Раскрытия:

Выберите одного игрока и посмотрите его выбранную карту Сбора. Затем, можете поменять свою выбранную карту Сбора.



Curse of Darkness ~ В Момент Раскрытия:

Все оппоненты должны перемешать все свои карты Сбора (включая уже выбранные) и выбрать одну новую карту случайным образом. Игроки могут подсмотреть свои новые карты Сбора перед тем, как разыграть оставшиеся карты Сказок.



Cutting Corners ~ В Конце Фазы Сбора:

Если вы в Локации один, положите эту карту на ваш Планшет Игрока, где она становится новой Строительной Площадкой. Стоимость постройки каждой Секции Дома на этой Площадке будет на 1 ресурс меньше.



В Следующий Ход - Эффект Сказок с таким символом разыгрывается во время

следующего раунда. После розыгрыша, положите такую карту снизу Планшетов Локаций Сбора, чтобы она была видна всем игрокам. Будет вежливо с вашей стороны напомнить всем игрокам про этот эффект в начале Следующегохода.



Уникальная Локация - Сказки с таким символом кладутся в Локацию Сбора и остаются там пока не наступит условие сброса. В одну

Локацию можно положить только 1 Уникальную Локацию. Если условие сброса Уникальной Локации достигнуто, эта карта сбрасывается в самом конце Фазы Сбора, после того, как будут разыграны все остальные эффекты.



Dragon ~ Перед Сбором Ресурсов:

Монстр! Все игроки в Локации с Dragon должны сбросить все ресурсы со своих Планшетов Игроков.



Fairy Food ~ В Следующий Ход:

Следующий Ход! В начале раунда положите эту карту в Локацию на свой выбор. В конце Фазы Сбора все игроки в этой Локации получают 3 любых ресурса на свой выбор из Резерва. Сбросьте эту карту в конце хода.



Ghostly Whispers ~ В Конце Фазы Сбора:

Если вы в Локации один, возьмите 4 верхние карты из колоды Сказок. Оставьте себе 2 из них и сбросьте остальные.



Giant ~ В Конце Фазы Сбора:

Монстр! Все игроки в локации с Giant должны скинуть Друга (если он есть), все карты Сказок и по 1 ресурсу каждого типа со своего Планшета Игрока.



Grandma's House ~ Когда Раскрыта, В Конце Фазы Сбора:

Уникальная Локация! В момент раскрытия, положите эту карту в Локацию на свой выбор. Пока Grandma's House в игре, любой сыгранный Монстр должен отправляться в эту Локацию. В конце Фазы Сбора все игроки в этой локации получают любые 2 ресурса на свой выбор из Запаса. Сбросьте эту карту в конце хода, если в этой Локации есть Монстр.



Harvest Moon ~ В Конце Фазы Сбора:

Возьмите половину ресурсов (округление вниз) из Локации, в которой никто не Собирал в этом ходу.



Hidden Vault ~ В Конце Фазы Сбора:

Все игроки (включая вас) в вашей Локации получают 2 ресурса производимого в этой локации типа. (Если это Рынок - каждый может взять тип ресурсов на свой выбор.)



Hired Help ~ В Момент Раскрытия, В Следующий Ход:

Х Следующий Ход! В момент Раскрытия, заплатите 2 ресурса или скиньте эту карту. Если вы заплатили, в **следующем ходу** удвойте количество собранных ресурсов, взяв дополнительные ресурсы из Запаса.



Little Helpers ~ В Конце Фазы Сбора:

Если вы в Локации один, получите 2 дополнительных Действия во время Фазы Стройки в этом раунде.



Lonely Castle ~ В Момент Раскрытия, В Конце Фазы Сбора:

Уникальная Локация! В момент Раскрытия, положите эту карту в Локацию на свой выбор. В конце Фазы Сбора любой, кто находится один в этой Локации получает 1 ресурс каждого типа из Запаса. Сбросьте эту карту, если в конце хода 3 или более игроков находятся в этой Локации (или оба игрока при игре вдвоем).



Magic Flute ~ В Момент Раскрытия:

Любая карта Монстра, сыгранная в этот ход, тут же переходит в вашу руку. Эти карты не имеют никакого эффекта в этом ходу, но могут быть сыграны вами в следующих раундах.



Mysterious Stranger ~ В Конце Фазы Сбора:

Если вы в Локации один, получите карту Друга. Следуйте обычным правилам получения карты Друга.



Night at the Tavern ~ В Момент Раскрытия:

Возьмите по одной карте Друга за каждого игрока. Выберите 1 для себя и распределите остальные среди игроков **случайным** образом. Все игроки (включая вас) должны сбросить своего текущего Друга (если он есть) и принять нового.



Powerful Friends ~ В Конце Фазы Сбора:

Каждый оппонент в вашей Локации **теряет** 1 Действие в Фазе Стройки. За каждого такого оппонента вы **получаете** 1 Действие в Фазе Стройки в этом раунде.



Roar ~ Перед Сбором Ресурсов:

Все оппоненты в вашей Локации должны перемешать **все** свои карты Сбора (включая уже сыгранную), случайным образом выбрать одну и тут же переместиться в эту Локацию. (Если вновь выбрана такая же карта, вы просто остаетесь в этой Локации.)



Royal Wedding ~ В Момент Раскрытия, В Конце Фазы Сбора:

Уникальная Локация! В момент Раскрытия, положите эту карту в Локацию на свой выбор. В конце Фазы Сбора любой, кто находится не в этой Локации должен сбросить 1 ресурс на свой выбор со своего Планшета Игрока. Сбросьте эту карту, если в этой Локации никого нет.



Search the Past ~ В Конце Фазы Сбора:

Если в вашей Локации есть **хотя бы один** оппонент, достаньте из стопки Сброса 2 карты Сказок на свой выбор и возьмите их в руку.



Share the Wealth ~ В Конце Фазы Сбора:

Все оппоненты, Собравшие 5 или более ресурсов в этом ходу, должны отдать 2 из них вам. (Если они собрали больше одного типа, они могут выбрать какой тип отдать вам.)



Spy Network ~ В Конце Фазы Сбора:

Получите 1 карту Сказки за **каждого** игрока в вашей Локации (включая вас).



Taxation ~ В Следующий Ход:

Х Следующий Ход! В конце Фазы Сбора все оппоненты **не** в вашей Локации должны сбросить **половину** всех своих ресурсов на своих Планшетах Игроков (округление вниз). Они **должны** сперва сбросить все доступные Кирпичи перед тем, как сбрасывать Дерево и все доступное Дерево перед тем, как сбрасывать Солому.



Thoughtful Gift ~ В Конце Фазы Сбора:

Выберите одного оппонента и отдайте ему до 3-х ресурсов одного типа. Этот игрок должен отдать вам **такое же** количество ресурсов любого другого типа (на свой выбор) взамен.

Вы можете выбрать только такого оппонента, у которого достаточно ресурсов подходящего по условиям типа, чтобы вернуть вам. Вы **можете** выбрать обменять ноль ресурсов.



Wandering Trader ~ В Конце Фазы Сбора:

Все игроки в вашей Локации (включая вас) могут поменять 2 ресурса одного типа на 3 ресурса одного другого типа из Запаса.



Wishing Well ~ В Момент Раскрытия:

Не подматривая, поменяйте местами 2 любые выбранные карты Сбора до того, как они будут раскрыты. Игроки разыгрывают эти карты как если бы они их выбрали сами. (В конце раунда верните карты Сбора владельцам.)

Игроки, чьи карты поменяли, могут подсмотреть их до того, как разыграть любые оставшиеся карты Сказок.



Wolf ~ Перед Сбором Ресурсов:

Монстр! Если в Локации с Wolf хотя бы один игрок, уничтожьте все ресурсы в этой Локации до того, как кто-либо их соберет.



Friend Cards (Карты Друзей)



Если необходимо разыграть эффекты нескольких карт Сказок и/или Друзей в одно и то же время, эти эффекты разыгрываются по очереди, начиная с Первого Игрока.

Каждый игрок может иметь одновременно только 1 Карту Друга. Если у вас есть Карта Друга, она остается лежать перед вами лицом вверх, давая определенный эффект, который повторяется каждый раунд, пока эта карта у вас. На каждой Карте Друга указано когда она активируется и что делает. Помните про свои Карты Друзей и не забывайте их активировать!



Aladdin ~ В Начале Раунда

Wish: Объявите вслух закончите ли вы Сбор один или с другими игроками. В конце Фазы Сбора получите по 1 ресурсу каждого типа, если ваше высказывание оказалось верным.



Ali Baba ~ В Начале Раунда

Sneaky: Украдите 1 ресурс на ваш выбор с Планшета Игрока одного из оппонентов. Если вы Собираете с ним в одной Локации, вы должны вернуть ему украденный ресурс.



Cinderella ~ После Раскрытия Карт Сбора

Magic Coach: Пойдите в вашу Локацию Сбора и получите 2 ресурса из этой Локации **прежде**, чем туда придут оппоненты. После этого все игроки (*включая вас*) начинают Сбор как обычно.

Cinderella получает 2 ресурса до того, как Wolf украдет их. Ресурсы, полученные Cinderella, не считаются Собранными и не учитываются при розыгрыше эффектов карт **Bridge Troll** и **Share The Wealth**.



Evil Queen ~ В Начале Раунда

Witchcraft: Дождитесь, пока остальные игроки выберут свои карты Сбора и Сказок. Выберите одного оппонента и подсмотрите его карту Сбора или Сказки. **Затем**, выберите свои собственные карты Сбора и Сказки.



Fairy Godmother ~ Особое Действие

Magic Wand: Особое Действие! Возьмите 2 карты Сказок.

Вы можете сбросить **Fairy Godmother** в свой ход, чтобы скинуть 2 карты Сказок и получить 2 ресурса (на свой выбор, в любой комбинации) из Запаса.



Frog Prince ~ В Конце Фазы Сбора

The Spell is Broken: Если вы в Локации с другим игроком, сбросьте **Frog Prince** и возьмите нового Друга из колоды Сброса. Не берите **Frog Prince** снова. Затем, получите 1 любой ресурс из Запаса.



The Gingerbread Man ~ После Вскрытия Карт Сбора

You Can't Catch Me!: Вместо того, чтобы пойти в Локацию (*и до того, как остальные оппоненты пойдут в Локации*) вы можете взять 1 ресурс на свой выбор из каждой Локации.

Если вы выбрали этот вариант, вы не Собираете в этом раунде; вы не считаетесь как "один" или "с другими игроками" для эффектов карт Сказок.



The Golden Goose ~ В Конце Фазы Сбора

Golden Eggs: Если вы в Локации один, получите 1 ресурс на свой выбор из Запаса.

Вы можете сбросить **The Golden Goose** в свой ход, чтобы получить любые 2 ресурса на свой выбор из Запаса.



Goldilocks ~ Особое Действие

This One is Just Right: Особое Действие! Возьмите 3 верхние карты из колоды Сказок и посмотрите их. Оставьте 1 из них себе, а 2 другие карты верните на верх колоды Сказок в любом порядке.



Hansel & Gretel ~ В Фазе Стройки

Hungry: Стоимость строительства Стен для ваших оппонентов увеличена на 1 дополнительный ресурс (*нужного типа*). Они должны отдавать этот ресурс вам, а не в Запас.



The Huntsman ~ В Начале Раунда

Monster Slayer: В начале Раунда, все оппоненты должны сыграть карту Сказки, если она у них есть. Если в вашей Локации оказывается Монстр, отмените его эффект и получите по 1 ресурсу каждого типа из Запаса.



Jack the Giant Slayer ~ После Вскрытия Карт Сбора

Branstalk: Добавьте в вашу Локацию 2 ресурса соответствующего типа. Вы можете скинуть **Jack the Giant Slayer**, чтобы отменить эффект карты **Giant**.



Little Mermaid ~ В Момент Получения, Особое Действие

Cruel Bargain: Получив эту карту, выберите 2 из ваших карт Сбора и оставьте их в руке, а остальные положите лицом вниз под карту **Little Mermaid**; пока **Little Mermaid** ваш Друг, вы не можете использовать эти отложенные карты Сбора (*получите их обратно, если взяли нового Друга*). Особое действие! получите 1 ресурс каждого типа из Запаса.



Pinocchio ~ В Начале Раунда

Liar, Liar...: Заявите вслух какую карту Сбора вы будете играть. В конце Фазы Сбора, если вы сказали правду, получите 2 ресурса того типа, который производит заявленная вами Локация.



Puss in Boots ~ Особое Действие

Beguile: Особое Действие! Постройте секцию Дома (как обычно). Вы можете заплатить часть стоимости, используя 1 подходящий ресурс с Планшета Игрока одного из ваших оппонентов.



Rapunzel ~ В Начале Раунда, Особое Действие

Locked Away: В начале Раунда, возьмите 2 ресурса любого типа на свой выбор из Запаса и положите на *Rapunzel*. В качестве Особого Действия, если вы в Локации один, получите все ресурсы с карты *Rapunzel*.

Ресурсы будут накапливаться на *Rapunzel*, если они не были убраны с помощью Особого Действия. Вы можете добавлять разные типы ресурсов на *Rapunzel* каждый Раунд. Если вы теряете этого Друга, все оставшиеся на ней ресурсы возвращаются в Запас.



Red Riding Hood ~ Особое Действие, Сброс

Wolf Lore: Особое Действие! Сбросьте 5 верхних карт из колоды Сказок лицом вверх. Если среди них окажутся карты *Wolf*, возьмите их себе в руку; если ни одной карты *Wolf* не было сброшено, возьмите 1 карту из колоды Сказок.

Вы можете сбросить *Red Riding Hood*, чтобы отменить эффект карты *Wolf* или *Big Bad Wolf*.



Robin Hood ~ В Фазу Стройки

Rob from the Rich: В конце Фазы Стройки, каждый оппонент, у которого на Планшете Игрока суммарно больше ресурсов, чем у вас, должен отдать вам 1 ресурс на свой выбор.



Rumpelstiltskin ~ В Начале Фазы Стройки, Особое Действие

Matser Craftsman: В начале Фазы Стройки, получите 1 Солому из Запаса. В качестве Особого Действия, сбросьте всю Солому в Запас, чтобы взять такое же количество Древа или Кирпича (на ваш выбор, но только одного типа) из Запаса.



The Seven Dwarfs ~ В Конце Фазы Сбора

Secret Tunnels: Если вы в Локации один, вы можете выполнить 1 дополнительное Действие в Фазе Стройки.



Sleeping Beauty ~ В Начале Раунда

Endless Dream: Выберите любого игрока (включая себя). Этот игрок должен взять верхнюю карту из колоды Сказок и разыграть в этом раунде только ее, как если бы это был его выбор. Игрок не может подсмотреть эту карту до того, как выберет свою карту Сбора; он не должен знать какая Сказка ему досталась.



Snow White ~ В Конце Фазы Сбора

The Fairest in the Land: Все оппоненты в вашей Локации должны отдать вам из своей руки 1 карту Сказки на свой выбор. Если у оппонента в вашей Локации нет карт Сказок, он должен отдать вам 1 ресурс на ваш выбор со своего Планшета Игрока.



Thumbelina ~ После Раскрытия Карт Сбора

Winged Friends: Вы можете (один раз за Фазу Сбора) перемешать свои не сыгранные карты Сбора, раскрыть одну случайную и переместиться в эту Локацию, вместо выбранной изначально.



Tom Thumb ~ В Начале Раунда

Gather Scraps: Вы можете взять 1 ресурс из любой одной Локации.



The Wood Cutter ~ Особое Действие, Сброс

Sharpened Axe: Особое Действие! Получите 2 Древа и положите 2 Древа в Локацию Лес.

Вы можете сбросить *The Wood Cutter*, чтобы отменить эффект любого Монстра.

Ключевые термины на картах Сказок и Друзей

Получить Ресурсы: если не указано иное, все ресурсы получают из Запаса

Один: Игрок считается один в Локации, если в этой же Локации нет других игроков. Даже если в этой Локации есть Монстр.

Собрать: термин подразумевает только ресурсы, собранным в Локации во время Фазы Сбора. Не включает в себя ресурсы, полученные в виде бонусов от карт Сказок и Друзей.

Credits & Acknowledgments

Game Design
Tim Eisner

Graphic Design & Illustration
Mr. Cuddington

Weird City Games

Design & Development Team

Ben Eisner, Ryan Swisher, Stephen Karmol

Rulebook Design

Josh Cappel

Lead Developer
Ian Allen

Most Valuable Playtester
Mac Nelson

Project Manager

James Hudson

CFO aka Dumbledore

Doug Butler

We would like to thank all of our fantastic playtesters and game design community who helped make this game great! Keith Eisner, Marty Butzen, Gamelab, KC Humphrey, Robert Lacosse, Anthony Gallela and the Kublacon Design Contest, Cal Davidson, Jeremy DeBottis, Herky Gottfried, Ben Harris, Timothy Mattes, Dave Hanley, Stumptown Gamecrafters, Pigsquad, Portland Gamecrafters, Mohammed Ali, Scott Biersdoff, Joe Sturgis, Ryan Spangler, Jodi Sweetman, Chase Van Epps, Dk Reinemer, Jordan Donovan. Original Concept Art for the game by: Ryan Swisher and Jay Reynolds.



Published by Druid City Games
www.druidcitygames.com
©2017 All rights reserved