

# СЛАВИКА

Настольные приложения в жанре славянского фэнтези

Могущественный оберег, испокон веков защищавший земли Славики, утратил свою силу после смерти князя. Теперь бороться со злом предстоит отважным воинам, представляющим могущественные семейства. Чем больше исчадий тьмы сразят воины одного семейства, тем больше славы получит их род. На ратные подвиги отведено всего несколько месяцев — скоро княжна сможет провести ритуал, который вернёт оберегу былую силу. И только род, прославившийся в битвах, может претендовать на победу, а также на расположение княжны.



## Правила игры

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы — глава могущественного семейства в фэнтезийном княжестве под названием Славика. Ваш род воспитал 6 отважных героев, которым предстоит странствовать по областям, защищая людей от кошмарных супостатов.

Чем больший вклад ваши герои привнесут в победу над супостатами, тем больше славы получит ваш род.

Герои вершат подвиги несколько месяцев — до тех пор, пока молодая княжна не сможет завершить ритуал по восстановлению силы оберега. Глава рода, получившего к тому моменту наибольшее количество очков славы, будет признан победителем.

## СОСТАВ ИГРЫ

30 карт героев (5 наборов по 6 карт).



6 двухсторонних карт областей.



54 карты супостатов



15 карт кладов



6 карт



5 карт



4 карты

5 карт времени, обозначающих проходящие месяцы.



5 полей славы (по одному на игрока), на которых фиксируются полученные очки славы.



10 жетонов славы (5 наборов по 2 жетона) для обозначения полученных очков славы.

2 жетона метки шептухи, которые показывают, какого супостата копирует шептуха.



5 двухсторонних карт-памяток с перечнем особых умений героев и супостатов.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом партии каждый игрок получает одноцветный комплект из 6 карт героев, поля славы и 2 жетонов славы.



Разместите карты областей в центре стола. Они двусторонние и могут располагаться любой стороной вверх. Обратите внимание, что в партии используются не все карты областей.

- В партии на 2–3 игроков используйте все карты без указателя количества игроков и карты с указателем «2/3».
- В партии на 4–5 игроков используйте все карты без указателя количества игроков и карты с указателем «4/5».

Колоды супостатов и кладов (в неё входят **карты кладов** и **карты времени**) тасуются и кладутся на стол лицевой стороной вниз.

В каждой области есть определённое число кладов. Под каждую карту области кладутся карты из колоды кладов лицевой стороной вниз в количестве, указанном на карте области. Игроки не должны видеть лицевые стороны карт кладов. Затем каждый игрок берёт на руку 5 карт из колоды супостатов. **Таким образом, в начале игры на руке игрока 6 карт героев и 5 карт супостатов.**

Жребием определите первого игрока. Можно начинать.



# Пример стартового расклада для 2-3 игроков

Колода  
супостатов

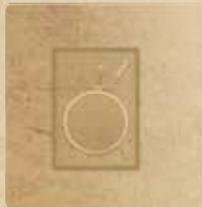


Колода  
кладов



Области

Очереди  
супостатов



Очереди  
героев



## ОПИСАНИЕ КАРТ

В этом разделе подробно описаны различные типы карт.

### Карты героев



Почти все типы героев обладают особыми умениями. Тип героя обозначается знаком в левом верхнем углу карты. Все умения подробно описаны в конце правил и кратко — на картах-памятках.

В распоряжении каждого игрока имеется 6 карт героев, объединённых рубашкой и цветом знака на лицевой стороне.

### Карты супостатов





## ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, передавая ход соседу слева.

Ход игрока состоит из трёх действий, выполняемых в строгом порядке:

- **1-е действие:** игрок отправляет героя с руки в любую область (кроме тех, где уже достигнуто предельное количество героев).

**Если подобное невозможно, пропустите это действие;**

- **2-е действие:** игрок отправляет героя с руки в любую область, кроме той, куда он отправил героя в ходе 1-го действия. Если это невозможно, игрок отправляет супостата с руки в любую область, кроме выбранной в ходе 1-го действия;

- **3-е действие:** игрок отправляет супостата с руки в область, не затронутую в предыдущих двух действиях.

По окончании 3-го действия игрок должен сбросить с руки 1 карту супостата и добрать из колоды новых супостатов, чтобы на руке их оказалось ровно 5. Если колода супостатов закончилась, перетасуйте сброс и сделайте новую колоду.

### Отправка героя в область

Игрок выкладывает карту героя с руки в одну из областей. Карта героя выкладывается с правой стороны карты области, в очередь за героями, которые были отправлены в эту область ранее. Если у героя есть особое умение, применяемое при отправке (как, например, у волхва), игрок может им воспользоваться.

### Отправка супостата в область

Игрок выкладывает карту супостата с руки в одну из областей. Карта супостата выкладывается с левой стороны карты области, в очередь за супостатами, которые были отправлены в эту область ранее. Если у супостата есть особое умение, применяемое при отправке (как, например, у русалки), игрок может им воспользоваться.



## Пример

Дмитрий играет за синих (род Сова) в партии на 3 игроков. К началу его хода сложилась ситуация, описанная на иллюстрации ниже.



На руке у Дмитрия волхв и лучник из героев, а также супостаты: вампир, вила, шептуха, утопец и волк.

1-м действием он должен отправить в область героя. Дмитрий может отправить героя только в первую область, т. к. в каждой другой уже достигнуто предельное количество героев. Впрочем, можно заменить следопыта из третьей области на другого героя (благодаря особому умению следопыта). Дмитрий решает отправить в первую область своего волхва. При этом он применяет умение волхва для того, чтобы поставить его вторым в очереди героев, отодвинув зелёного витязя в конец.



2-м действием он должен отправить в другую область героя или, если это невозможно, супостата. Дмитрий может заменить своим лучником следопыта в третьей области или отправить супостата. Применять умение следопыта он не обязан. В итоге Дмитрий решает отправить вампира в четвёртую область.

3-м действием он должен отправить в область супостата. Четвёртая и первая области недоступны (т. к. в прошлых действиях карты туда уже отправлялись), и Дмитрий отправляет волка в третью область. После этого в третьей области начинается битва, т. к. достигнуто предельное количество супостатов в области. Герои побеждают, и Дмитрий получает первое место в области (10 очков славы). Кроме того, он получает очки славы за добытый в области клад.

В конце хода, после подсчёта очков, Дмитрий должен сбросить одного супостата с руки — он избавляется от утопца — и добрать на руку 3 супостатов, чтобы их снова стало 5.



Если бы Дмитрий послал волка в третью область 2-м действием, битва началась бы раньше. В этом случае 3-м действием он мог отправить супостата во вторую, четвертую или третью область, ведь, получив очки славы за победу, Дмитрий перевернул бы карту области на другую сторону. После этого она стала бы считаться новой областью, поэтому Дмитрий смог бы отправить туда супостата.

## КАРТЫ ОБЛАСТЕЙ

Карты областей содержат следующую информацию:

-  **Количество карт кладов**, которые кладутся под карту области в момент её появления в игре.
-  **Количество очков славы, причитающееся после успешной битвы игрокам, герои которых отправились в область.** Первое число — очки славы для игрока, занявшего первое место (т. е. сумма сил его героев в области больше, чем у других игроков), второе — очки славы за второе место в области. В некоторых областях предусмотрена награда и за третье место.
-  **Символ супостата** показывает, у какого края карты размещаются карты супостатов, а число рядом с ним — **предельное количество карт** в очереди супостатов в области. Когда количество супостатов в области достигает предела, начинается битва.
-  **Символ героя** показывает, у какого края карты размещаются карты героев, а число рядом с ним — **предельное количество карт** в очереди героев в области.
-  На карте области может встретиться символ, обозначающий **особое свойство этой области**, действующее до конца битвы. Подробнее про эти свойства читайте на стр. 19.

## БИТВА

Когда количество супостатов в области **достигает предела, указанного на карте области**, начинается битва. Герои бьются с супостатами, а игроки после этого подсчитывают очки славы.

**Сложите силу всех карт в очереди супостатов и сравните с суммарной силой всех карт в очереди героев.** Не забудьте учесть эффекты особых умений супостатов и героев, а также эффект особого свойства области.

## Герои побеждают

Если суммарная сила героев больше суммарной силы супостатов (или равна ей), герои побеждают, а игроки получают очки славы.

После определения личного вклада каждого игрока в победу раскрываются карты кладов, лежащие под картой области, в которой была битва. Карты кладов станут чьей-то добычей, а карты времени (с месяцами) откладываются в сторону так, чтобы все их видели.

Игрок, чьи герои вложили больше всего сил в победу (т. е. сумма сил его героев в области больше, чем у других игроков), получает наибольшее количество очков славы. Занявший второе место игрок получает второе по величине количество очков славы. В некоторых областях предусмотрена награда и за третье место.

**В случае равенства сил спор разрешается в пользу игрока, чей герой стоит в очереди к карте области ближе героев других претендентов.**

Кроме того, игрок, занявший первое место, получает все клады, размещает их рядом со своим полем славы и отмечает полученные за них очки славы с помощью жетонов на своём поле. Больше никакого значения у кладов не будет вплоть до финального подсчёта очков.

**Внимание:** исключения возможны при наличии в области татя. Татя может красть карты кладов (об этом — чуть позже).

**Кроме того, особо сильные супостаты приносят дополнительные очки славы за победу над ними (это указано на их картах).** Если только один игрок участвовал в битве и победил, он и получает очки. Если в битве участвовало несколько игроков, очки получают все, кроме игрока, у которого наименьшая суммарная сила героев. Если несколько игроков имеют одинаковую наименьшую суммарную силу, очки не получит тот, чей герой стоит в очереди к карте области дальше героев других претендентов.

*Пример:* 3 игрока победили в битве с одинаковой суммой сил, и их карты расположены в очереди героев в следующем порядке: Анна, Елена, Сергей, Елена, Анна. Анна и Елена ближе к карте области, так что Сергей не получит очков славы за победу над особо сильными супостатами.

**Если среди победивших в битве героев есть татя, выложивший его игрок может украсть карты кладов (и связанные с ними очки славы) или дополнительные очки славы за победу над особо сильными супостатами.** Если в области больше одного татя, красть может

только тот, кто стоит в очереди ближе к карте области. Помните, что кража — особое умение, а значит, тать не может красть, когда умения героев не работают (например, если в области есть вила).

**Важно:** очки славы, которые украл тать, не достаются другим игрокам.

### После подсчёта очков за область:

- карты героев возвращаются на руки владельцам;
- карты супостатов отправляются в сброс;
- карта области переворачивается обратной стороной вверх, и под неё лицевой стороной вниз кладутся новые карты кладов.

### Пример 1

Дмитрий играет за синих (род Сова). Он отправляет в область вилу. Количество супостатов в области достигает предела, и начинается битва.



На данный момент ситуация следующая:

- присутствие вилы блокирует умения героев;
- **сумма сил супостатов равна 12:** 4 за стрыгу, 7 за змея и +1 к силе стрыги (особое свойство области);
- **сумма сил героев равна 14:** 1 за татя, 5 за одного витязя, 6 за другого и всего 2 за волхва, ведь вила блокирует его умение (+2 к силе за каждого витязя). Помним, что зелёный витязь получает полную силу в битве, так как особое свойство лешака действует только при определении личного вклада игрока в победу, т. е. после битвы.

Итак, герои побеждают. Раскрывается карта клада: она приносит 2 очка славы.

Начинается распределение очков славы.

- Ольга играет за оранжевых (род Лисы). Суммарная сила её героев — всего лишь **3** (тать и волхв).
- Дмитрий играет за синих (род Совы). Суммарная сила его героев — **5** (1 витязь).
- Олег играет за зелёных (род Кабана). Его вклад оценивается как **0**. Сила зелёного витязя (6) обнуляется из-за наличия лешака в области.

Таким образом, Дмитрий сделал наибольший личный вклад в победу. Он получает:

**11 очков славы** за первое место, **2 очка славы** за клад, карту которого он кладёт рядом со своим полем славы, и **дополнительные 3 очка славы** за победу над особо сильным супостатом (змея с силой 7).

Ольга и её герои оказались вторыми по силе в области. Она получает: **6 очков славы** за второе место в области и **дополнительные 3 очка славы** за змея.

Если бы вила не блокировала умения героев, Ольга могла бы украсть своим татем карту клада (и 2 очка славы) у Дмитрия или всю славу за победу над змеем (Дмитрий не получил бы 3 очка славы).

Олег же остаётся на третьем месте, за что получает только **3 очка славы**.

## Пример 2

В той же ситуации Иван (он играет за серых, род Рыси) отправляет в область вампира, после чего начинается битва (предел супостатов достигнут).



- Сумма сил супостатов равна 18: 6 за вампира, 5 (4+1 дополнительно — особое свойство области) за стрыгу, 7 за змея.
- Сумма сил героев тоже равна 18: 1 за татя, 5 за витязя, 6 за другого витязя и 6 за волхва (2+4 дополнительно за двух витязей в области). При равенстве сил герои всё равно побеждают.

Раскрывается карта клада: она приносит 2 очка славы.

Суммарная сила героев Ивана равна **6**, и это наибольший личный вклад в победу.

Дмитрий занял второе место с суммарной силой **5**.

Ольга остаётся третьей с суммарной силой **1** (карта татя), так как сила её волхва **обнуляется** особым умением лешака (помните, что умение лешака применяется **после битвы**). Витязь Ивана мог стать жертвой лешака, но волхв Ольги оказался в очереди героев **ближе к области**, поэтому именно на него воздействует особое умение лешака.

Но зато у Ольги есть тать, и она крадёт у соперников очки славы за победу над особо сильными супостатами (в данном случае таких два). В итоге Ольга получает **5 очков славы** кражей и **3 очка славы** за третье место в области — всего **8 очков славы**.

У Ивана **11 очков славы** за первое место в области и **2 очка славы** за клад (Ольга выбрала кражу очков славы за особо сильных супостатов). Карту клада Иван кладёт рядом со своим полем славы.

Дмитрий получает **6 очков славы** за второе место в области.

## Супостаты побеждают

Если суммарная сила супостатов больше суммарной силы героев (с учётом всех особых умений и свойств области), битва оканчивается победой супостатов. Это значит, что:

- карты кладов не раскрываются;
- игроки не получают очков славы;
- карты героев возвращаются на руки владельцам;
- карты супостатов отправляются в сброс;
- карта области остаётся на месте и не переворачивается; под неё кладутся ещё карты кладов (в количестве, указанном на карте области). За счёт этого область может накапливать всё больше кладов с каждой победой супостатов.

После окончания битвы в области игра продолжается.



## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра завершается, когда 4 из 5 карт времени раскрыты. Завершите начисление очков за область, в котором была найдена карта времени, и сравните очки славы, заработанные игроками. Игрок, набравший наибольшее количество очков славы, побеждает. В случае равенства очков у нескольких игроков побеждает тот претендент, у которого больше карт кладов.

### СОЗДАТЕЛИ

Автор игры: Марцин Вельницкий

Иллюстрации и дизайн: Ярек Ноцонь

Текст правил: Мацей Телеглов

Перевод с польского: Анна Скудлярская и Расс Уильямс

© 2012 Publisher REBEL.pl



### РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководитель редакции: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Редактура: Сергей Серебрянский

Перевод: Алексей Перерва

Вёрстка: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса  
Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2013 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ  
и стран СНГ. Все права защищены.

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)



Играть интересно

## Герои и их особые умения



**Витязь** не обладает особыми умениями.



**Лучник** уменьшает силу каждого супостата в области до 4.

*Пример:* змей обладает силой 7, но если в область со змеем отправить лучника, в битве сила змея будет уменьшена до 4. На утопца умение лучника не повлияет — у него сила 3, что и так **меньше** 4. Даже в области, где стрыга получает +1 к силе в битве, лучник уменьшит силу всех стрыг до 4.



**Следопыт** может совершить одно из двух особых действий вместо отправки в регион по обычным правилам.

- Если в области у владельца следопыта уже есть другой герой, этого героя можно заменить следопытом. Карта следопыта кладётся на место карты героя. Карта заменённого героя возвращается на руку.
- Игрок может отправить другого героя с руки на место следопыта, отправленного в область ранее. Карта следопыта возвращается на руку.

**Важно:** не забывайте, что карту нельзя отправить в область, в которую была отправлена карта в ходе одного из предыдущих действий.



**Волхв** в битве получает +2 к силе за каждого витязя в области (независимо от того, кому принадлежат витязи). Кроме того, отправляя волхва в область, игрок может поменять порядок карт в очереди героев так, как ему захочется.



**Тать** может украсть очки славы за победу над особо сильными супостатами **или** очки славы за клады (вместе с картами кладов). При этом другие игроки похищенные очки славы, естественно, не получают.



## Супостаты и их особые умения



**Вила:** неуспокоенная прекрасная дева или дух леса. Сила 0. Вила отменяет особые умения всех героев в области.



**Русалка:** дух водоёма или призрак утопленницы. Сила 0. Когда игрок отправляет в область русалку, он может вернуть одного героя из этой области на руку владельцу.



**Лешак:** дух леса. Сила 0. Умение лешака применяется **после битвы**. Он уменьшает до 0 силу самого сильного героя в области при определении личного вклада игроков в победу. Если в области несколько героев с одинаково высокой силой, лешак воздействует на героя, стоящего ближе к области в очереди героев.



**Шептуха:** ведьма-наговорщица. Отправляя шептуху в область, игрок кладёт **метку шептухи** на любого другого супостата в области. Шептуха становится копией этого супостата, т. е. получает такую же силу, а также особые умения (если есть), включая те, которые могут быть использованы в момент отправки в область (как у русалки). Если в области нет других супостатов, шептуха никого не копирует и просто занимает место в очереди супостатов.



**Лихо:** воплощение злого рока и невезения. Сила 0. В битве с лихом сила каждого витязя в области уменьшается до 2.



**Изменник:** супостат, притворяющийся героем. Соответственно, он выкладывается в очередь героев, а не в очередь супостатов. Изменник занимает место, а в битве добавляет 0 силы.



**Тевтонец:** разбойник. Сила 1.



 **Волк:** сила 2.

 **Утопец:** водяной демон, вырастающий из утопленного младенца. Сила 3.

 **Стрыга:** демоница-вампир. Сила 4.

 **Волколак:** оборотень. Уничтожение волколака даёт 1 дополнительное очко славы. Сила 5.

 **Вампир:** уничтожение вампира даёт 2 дополнительных очка славы. Сила 6.

 **Змей:** гигантский крылатый змей или дракон. Уничтожение змея даёт 3 дополнительных очка славы. Сила 7.

## Особые свойства областей



В битве в этой области все следопыты получают +1 к силе (т. е. сила 4 вместо силы 3).



Особые умения следопытов в этой области не действуют.



Два героя одного типа (с одинаковым знаком героя) не могут стоять рядом в очереди героев.



В этой области все стрыги и волки получают +1 к силе в битве.

# СЛАВИКА

Настольные приложения к жанру славянского фэнтези



Умертвие — особая промо-карта, выпущенная ограниченным тиражом. Вы можете получить её на мероприятиях Hobby World, а также в официальных магазинах Hobby Games.