



ВВЕДЕНИЕ

2-4 ИГРОКА | 20-40 МИНУТ | ВОЗРАСТ 8+

Вы - ребенок! И, как и многие дети, вы хотите расширить круг своих друзей, набрать побольше пиццы и игрушек и построить самый лучший форт. Конечно, выполняя такие крутые вещи, вы получаете победные очки (ПО), и в конце игры игрок с наибольшим количеством ПО становится победителем!

«Форт» – это игра с механикой построения карточной колоды, но с изюминкой: ваши карты не только позволяют вам действовать в свой ход, но также позволяют повторять действия других игроков во время их хода. Посвятите ли вы себя своей команде? Или будете повторять за тем, что делают другие дети?

Однако, будьте внимательны – если вы не будете использовать все карты в руке, другие игроки имеют шанс их перехватить. В конце концов, если вы не играете со своими друзьями, зачем им и дальше водиться с вами?

ОСНОВНОЙ РАСКЛАД

Сыграйте так вашу первую игру, чтобы изучить карты и действия

1. Случайным образом определите первого игрока и порядок рассадки игроков. Дайте выбранному игроку **карту первого игрока**.
2. Создайте резерв всех 30 **жетонов пиццы** и 30 **жетонов игрушек**.
3. Каждый игрок берет **планшет игрока** и 2 карты **лучших друзей** (отмечены ★ слева от имени ребенка), указанные на обратной стороне его планшета, **жетоны очков** и **уровня форта** цвета, соответствующему цвету его планшета.
4. Каждый игрок размещает свой **жетон очков** на деление «0» на победной дорожке и свой **жетон уровня форта** на деление «0» на дорожке уровня форта на своем планшете.
5. Положите **карту «макаронная скульптура»** рядом с победной дорожкой.
6. Перемешайте все 11 **карт придуманных правил**, и выложите рядом с победной дорожкой в стопку лицевой стороной вниз столько карт, сколько игроков участвует в игре плюс один. Оставшиеся карты верните в коробку.
7. Перемешайте все 9 **карт особенностей** и разложите их лицевой стороной вверх в количестве, равном числу игроков плюс один. Оставшиеся карты верните в коробку.
8. Перемешайте все 60 **карт детей** и сформируйте колоду парка, разместив ее лицевой стороной вниз рядом с победной дорожкой. Положите в ряд лицевой стороной вверх 3 карты из колоды парка в парк под победной дорожкой.
9. Каждый игрок тянет по 8 **карт детей** из колоды парка (*игроки могут смотреть только собственные карты*).
10. Каждый игрок перетасовывает свои 8 **карт детей** с 2 **картами лучших друзей** и формирует свою колоду, положив ее слева от своего планшета лицевой стороной вниз.
11. Каждый игрок тянет 5 карт детей из своей колоды (*далее с этого момента карты детей будем называть просто «карты»*).

ПОСЛЕДУЮЩИЙ РАСКЛАД

После первой игры вместо обычного вытягивания карт используйте драфт

Замените шаг 9 основного расклада следующим: Каждый игрок тянет 8 **карт детей** из колоды парка. Одновременно все игроки смотрят свои карты (*без карт лучших друзей*) и, выбрав одну карту, кладут ее лицевой стороной вниз перед собой. После того, как все игроки выберут себе по одной карте, каждый игрок передает свои оставшиеся карты игроку слева. Повторите это в общей сложности 8 раз, каждый раз оставляя у себя по 1 карте, пока у каждого игрока не окажется по 8 карт. Вы не можете передавать карты, которые выбрали для себя ранее.



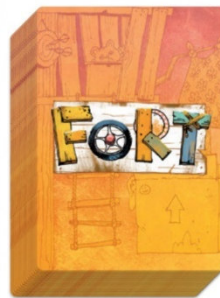
7



6



5



2



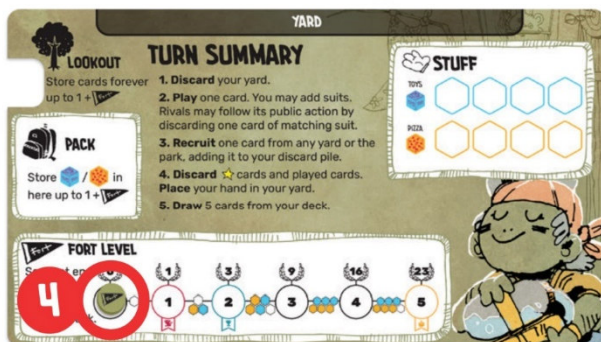
8

2



3

1



Пример расклада для двух игроков

СТРОЕНИЕ КАРТЫ



А: МАСТЬ

На каждой карте указана одна из шести мастей или масть монет. На некоторых картах показаны две одинаковые масти или одна из мастей сочетается с мастью монет.



скейтборд



лопатка



клей



брызгалка



корона



книжка



монетка

(считается любой мастью)

В: ОТКРЫТОЕ ДЕЙСТВИЕ

Действие в этом поле могут **повторить** другие игроки. Чтобы скопировать открытое действие этой карты, другой игрок должен сбросить карту, соответствующую ее масти. Мы изучим это чуть позже.

С: ЛИЧНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Действие в этом поле другие игроки повторить **не могут**.

Д: ЗНАК ЛУЧШЕГО ДРУГА

Каждый игрок начинает игру с 2 лучшими друзьями (★). Ваши лучшие друзья никогда не уходят из вашей колоды, если только вы не решите использовать особое действие, в то время как другие карты могут быть перехвачены другими игроками.

Карты в игре «Форт» имеют много действий, которые вы постепенно изучите в ходе игры. Если вы хотите узнать об особых действиях прямо сейчас, вы можете обратиться к страницам 12-14.

Е: ПРОЗВИЩЕ

Просто прозвище ребенка.



СТРОЕНИЕ ПЛАНШЕТА ИГРОКА

A: ДВОР

Сюда в конце вашего хода отправляются неиспользованные карты с руки. Они кладутся лицом вверх и разворачиваются в сторону соперников.

B: ДОЗОР

Некоторые действия позволяют вам добавлять сюда карты с вашей руки. Сюда можно положить карты в количестве, равном уровню вашего форта плюс один. После этого они не могут быть убраны или заменены.

C: ВЕЩИ

Когда вы получаете жетоны пиццы или игрушек (все вместе они называются **ресурсами**), они становятся вашими вещами. Здесь можно держать до четырех ресурсов каждого типа.

D: РЮКЗАК

Некоторые действия позволяют вам добавлять сюда ресурсы из ваших вещей. В вашем рюкзаке может находиться столько ресурсов, каков уровень вашего форта плюс один.

E: УРОВЕНЬ ФОРТА

Вы начинаете игру с уровнем форта 0. Этот уровень приносит вам ПО в конце игры и повышает вместимость ваших рюкзака и дозора.

F: СТОИМОСТЬ ПОВЫШЕНИЯ УРОВНЯ ФОРТА

Когда бы вы не повышали уровень вашего форта, вы должны заплатить за это показанными здесь ресурсами из ваших вещей, рюкзака или из них обоих. Голубые это игрушки, оранжевые – пицца, а белые – любой ресурс.

G: НАПОМИНАЛКА О ПОЛУЧЕНИИ КАРТЫ

Когда уровень вашего форта достигнет 1, 2 или 5, вы получите, соответственно, придуманное правило, особенность или макаронную скульптуру (страница 10).

КАК ИГРАТЬ

«Форт» играется в несколько ходов, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, пока игра не закончится.

Игрок, выполняющий текущий ход, называется **ведущим**. Ход ведущего состоит из пяти фаз в следующем порядке:

1. Очистка
2. Игра
3. Призыв
4. Сброс
5. Набор

Ведущий игрок выполняет **все** эти шаги и заканчивает свой ход. В этой главе «вы» относится к ведущему, если не сказано иное.

ФАЗА 1: ОЧИСТКА

ПОСМОТРИМ, КТО ИЗ ДРУЗЕЙ ОСТАЛСЯ РЯДОМ

Пропустите эту фазу во время первого хода.

Сбросьте все карты со своего двора (*над вашим планшетом*), поместив их лицевой стороной вверх в вашу колоду сброса (*справа от вашего планшета*).

ФАЗА 2: ИГРА

ВРЕМЯ ИГРАТЬ! ВЫ РАЗЫГРЫВАЕТЕ ОДНУ КАРТУ И ИСПОЛЬЗУЕТЕ ОДНО ИЛИ ОБА ЕЕ ДЕЙСТВИЯ, А ДРУГИЕ ИГРОКИ МОГУТ ПОВТОРИТЬ ВАШЕ ОТКРЫТОЕ ДЕЙСТВИЕ.

Разыграйте одну карту с вашей руки (*она называется **сыгранной картой***). Если вы не можете или решили не разыгрывать карту, вы можете пропустить эту фазу и перейти к фазе призыва.

Используйте одно или оба действия. Вы можете использовать открытое действие, личное действие или оба действия разыгрываемой карты в любом порядке. Вы должны закончить одно действие, чтобы начать другое.

Вы можете добавить карту по масти, чтобы улучшить некоторые действия. Если действие вашей карты содержит символ ✕ с последующим за ним символом масти, вы можете улучшить это действие, разыграв больше карт той же масти (*они называются **добавленные карты***). Вы также можете добавить любые подходящие масти, показанные на картах в вашем дозоре. Вы **не можете** использовать действие на добавленных картах.

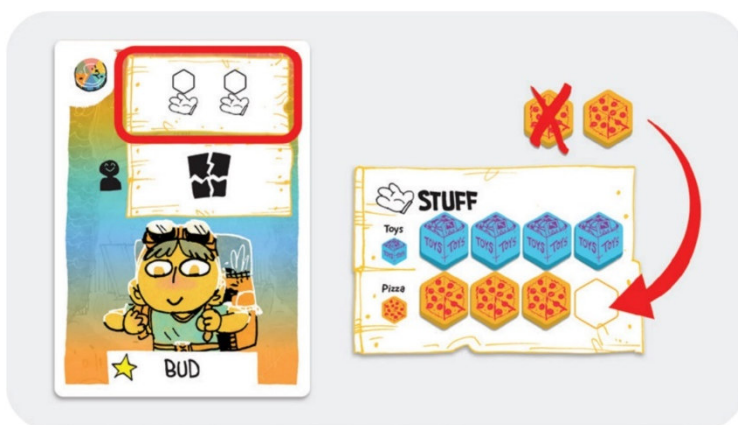


Ведущий игрок, Элеонора, разыгрывает карту Жука и использует его открытое (верхнее) действие, чтобы получить пиццу в количестве, равном числу . Для улучшения действия Жука она добавляет карту Кротов с двумя , также она добавляет одну со своего дозора. Получив в общем счете четыре , она может взять четыре жетона пиццы и добавить их к своим вещам!

Она могла бы просто добавить вторую со своего дозора, чтоб получить три пиццы, но, если бы она не разыграла Кротов, то в конце своего хода их карту ей пришлось бы выложить во двор. Она не хочет этого!

Дальше она разыгрывает личное (нижнее) действие Жука «получить ПО, равное уровню форта» и получает еще 1 ПО за уровень ее форта, равный 1.

Вы должны полностью использовать хотя бы одно действие на вашей карте. Учитываются любые масти, которые вы добавляете для улучшения вашего действия. Если вы используете одно из действий полностью, другое действие вы можете выполнить частично или полностью, в любом порядке (нет, пустое действие не считается).



Позже Элеонора разыгрывает Бада, у которого есть открытое действие «получить две пиццы или две игрушки» и личное действие «выбросить одну из ваших карт». Однако, в ее вещи может быть добавлена еще только 1 пицца.

В этом случае она не может использовать открытое действие Бада, поскольку она не может выполнить его полностью. Тем не менее, если она использует личное действие полностью, выбросив одну из своих карт, она сможет выполнить открытое действие частично, чтобы получить одну пиццу – сначала выполнив другое действие.

Вы не можете добавлять карты, если ни одна из ее мастей не используется. При добавлении карт по масти для улучшения сыгранной карты, как минимум одна из их мастей должна изменить эффект как минимум одного действия, которое вы используете.



Мухаммед сыграл Каракули и использует личное (нижнее) действие полностью. Он также хочет использовать открытое (верхнее) действие. Он хочет добавить одну карту с 🍷 и одну с 🌍👑, используя 🍷 как 🍷. Но он может добавить к своим вещам только 2 игрушки еще, так что добавление обеих из этих карт ничем не отличается от добавления только одной из них. Поэтому он может добавить любую из этих карт, но не обе.

ПОВТОРИТЬ ЗА ВЕДУЩИМ

После того, как ведущий игрок разыграл свою карту, **другие игроки** по очереди могут повторить **открытое действие** на сыгранной им карте (не важно, использовал ли ведущий игрок открытое свойство или нет). Эти игроки называются **последователями**. В этом разделе «вы» относится к последователям.

Чтобы повторить открытое действие ведущего, вы должны сбросить одну карту из своей руки такой же масти, как разыгранная карта.

Ограничения:

- Вы не можете сбросить более одной карты.
- Вы не можете сбрасывать карты из вашего дозора.
- Вы должны использовать действие полностью.

Особые ситуации:

- Если ведущий игрок разыграл **карту монет** 🌍, он должен объявить ее масть, другие игроки должны сбрасывать карты именно этой масти для того, чтобы повторить действие ведущего.
- Если ведущий игрок получил **на выбор игрушку или пиццу**, необходимо брать выбранный ресурс (например, если ведущий решил получить две пиццы, вы так же должны получить две пиццы).

- Вы можете повторить действие ведущего, сбросив карту с несколькими мастями, если хотя бы одна масть совпадает с мастью карты, сыгранной ведущим. Если на карте есть две совпадающие масти, то они обе засчитываются, когда в действии указан символ ✕, за которым следует масть.

Да, вы можете повторить действия за каждым ведущим, если пожелаете, пока не настанет ваш ход, при условии, что вы каждый раз сбрасываете совпадающую по масти карту.

ФАЗА 3: ПРИЗЫВ

**САМОЕ ВРЕМЯ ЗАВЕСТИ НОВЫХ ДРУЗЕЙ!
МОЖЕТ, ВЫ ВОЗЬМЕТЕ КОГО-ТО ЕЩЕ?**

Вы **должны** взять одну карту и положить ее в вашу колоду сброса. Вы можете позвать к себе друзей следующими путями:

- **Возьмите любую карту из парка.** Сразу же вытяните новую карту и разместите ее в парке.
- Возьмите любую карту со двора любого игрока. Этот игрок НЕ тянет новую карту.
- Вытяните карту из колоды парка.

ФАЗА 4: СБРОС

**НЕ ПОИГРАЛИ С НЕКОТОРЫМИ ИЗ ВАШИХ ДРУЗЕЙ?
ВОЗМОЖНО, ОНИ ПОЙДУТ ТУСОВАТЬСЯ С КЕМ-ТО ДРУГИМ.**

Сбросьте все ваши сыгранные карты, добавленные карты и карты любого из лучших друзей, оставшихся в вашей руке, в вашу колоду сброса (*не сбрасывайте карты из вашего дозора*). Колода сброса лежит лицевой стороной вверх и видна всем игрокам.

Далее, разместите любые оставшиеся карты из вашей руки в ваш двор, лицевой стороной вверх и развернутыми к другим игрокам (*до следующей фазы очистки соперники могут позвать их к себе*).

ФАЗА 5: НАБОР

ВАШИ СТАРЫЕ ДРУЗЬЯ СНОВА ВЫХОДЯТ ПОИГРАТЬ.

Вытяните пять карт из вашей колоды. Если вы не можете вытянуть карту из-за того, что ваша колода закончилась, перемешайте вашу колоду сброса и сформируйте новую колоду, из которой продолжайте тянуть недостающие карты.

Только в этот момент вы можете тянуть карты в игре «Форт». Вы не можете тянуть карты, если вы, например, сбрасываете карту, повторяя действие ведущего.

УРОВЕНЬ ФОРТА

У каждого игрока есть свой форт, уровень которого в начале игры равен 0. Вы можете поднять уровень вашего форта действием «улучшение форта» (страница 12), потратив ресурсы, указанные между вашим текущим и следующим уровнями.

На уровне 0, в вашем дозоре может находиться только одна карта, а в ваш рюкзак может поместиться только один ресурс. Каждый новый уровень позволяет вам увеличить вместимость ваших дозора и рюкзака.

Когда ваш форт достигнет уровня 1, выберите в закрытую из общей колоды карту придуманного правила (страница 15) и положите ее лицевой стороной вниз перед собой. Ваше придуманное правило позволит вам получить дополнительные ПО в конце игры.

Когда ваш форт достигнет уровня 2, выберите карту особенности из лежащих лицевой стороной вверх в общем ряду и положите ее перед собой. Некоторые особенности имеют постоянные эффекты, которые будут действовать на протяжении всей игры, в то время как другие особенности можно использовать только один раз за игру.

Когда ваш форт достигнет уровня 5, возьмите карту макаронной скульптуры, пока другие игроки не взяли ее вперед вас. Это означает конец игры и приносит вам 4 ПО.

КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры наступает в любом из следующих случаев:

- Любой игрок достигает 25 или больше очков на победной дорожке.
- Уровень форта любого из игроков достигает 5.
- В колоде парка не остается карт (даже если в парке все еще есть карты).

Когда выполняется одно из условий окончания игры, ведущий игрок завершает свой ход, а другие игроки заканчивают текущий раунд ходов (таким образом все игроки получают одинаковое число ходов).

В конце раунда каждый игрок открывает свое придуманное правило (если есть) и складывает свои победные очки, полученные следующими способами:

- Победная дорожка
- Уровень форта
- Придуманное правило (если есть)
- Макаронная скульптура (если есть)

Игрок с наибольшим количеством ПО становится победителем. В случае ничьи побеждает игрок с фортом самого большого уровня. В случае повторной ничьи игроки делят победу между собой.



17 ОЧКОВ С ПОБЕДНОЙ ДОРОЖКИ + 23 ОЧКА ЗА УРОВЕНЬ ФОРТА + 4 ОЧКА ЗА МАКАРОННУЮ СКУЛЬПТУРУ + 4 ОЧКА ЗА ПРИДУМАННОЕ ПРАВИЛО = 48 ОЧКОВ ВСЕГО

Пример окончания игры

Шона первой улучшает форт до уровня 5 и берет макаронную скульптуру, запуская конец игры. Поскольку она была первым игроком, все другие игроки получают по одному ходу, затем все подсчитывают свои окончательные очки.

Сначала она смотрит на победную дорожку. Во время игры она набрала 17 ПО.

Затем она добавляет к ним 23 очка за 5-й уровень своего форта.

Также она добавляет 4 очка, потому что у нее есть макаронная скульптура.

Наконец, она добавляет очки за свое придуманное правило «популярность». Эта карта дает возможность получить 1 ПО за каждую карту, находящуюся в ее дозоре. У нее в дозоре 4 карты, поэтому она набирает еще 4 очка.

Всего у нее 48 ПО. В итоге она набрала одинаковое количество очков с Мухаммедом, но у нее более высокий уровень форта, поэтому она побеждает!

ДЕЙСТВИЯ



СОБРАТЬ РЕСУРСЫ

Получите указанный ресурс (*пиццу или игрушки*) из общего запаса и добавьте его к своим вещам. Если это действие позволяет вам получить только пиццу или игрушку, вы можете получить только всю пиццу или все игрушки, а не оба ресурса.



СЛОЖИТЬ РЕСУРСЫ В РЮКЗАК

Возьмите один ресурс из ваших вещей и положите его в ваш рюкзак.

Почему нужно складывать ресурсы в рюкзак?

Некоторые действия и придуманные правила позволяют вам получить ПО в зависимости от количества ресурсов в вашем рюкзаке, кроме того, вы можете скопировать все вещи из вашего рюкзака, используя действие «копировать рюкзак».



ДОБАВИТЬ КАРТУ В ДОЗОР

Поместите карту с вашей руки в ваш дозор (*под левую сторону вашего игрового планшета*), оставляя открытой только ее масть.



УБРАТЬ КАРТУ

Выберите одну карту в вашей руке или колоде сброса (*но не из вашей колоды*) и верните ее в коробку. Вы не можете убирать сыгранные или добавленные вами карты, но вы можете убрать лучших друзей (*как грубо*).



УБРАТЬ ЭТУ КАРТУ

Когда вы закончите это действие и любые другие игроки повторяют его, верните эту карту в коробку.



ПОЛУЧИТЬ КАРТУ

Получите карту точно так, как описано в разделе **Призыв** (стр.9).



УЛУЧШИТЬ ФОРТ

Заплатите ресурсами, указанными между текущим и следующим уровнем вашего форта, вернув их в общий резерв. Вы можете платить ресурсами из ваших вещей, рюкзака или из них обоих. Затем передвиньте ваш жетон уровня форта на следующий уровень. Увеличив уровень форта, вы можете взять карту, как описано в разделе **Уровень форта** (стр. 10).



ПОЛУЧИТЬ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Передвиньте ваш жетон на победной дорожке на 1 деление.



ПОТРАТИТЬ РЕСУРС

Уберите указанный ресурс из ваших вещей или рюкзака обратно в общий резерв.



УБРАТЬ КАРТУ СОПЕРНИКА



Верните в коробку одну карту со двора любого вашего соперника.



СКОПИРОВАТЬ РЮКЗАК

Получите и добавьте к вашим вещам такие же ресурсы, какие находятся в данный момент у вас в рюкзаке.



СКОПИРОВАТЬ РЮКЗАК СОПЕРНИКА

Получите и добавьте к вашим вещам такие же ресурсы, какие находятся в данный момент в рюкзаке любого из ваших соперников (*вы не крадете их!*).



ОБМЕНЯТЬ РЕСУРС

Замените одну пиццу или игрушку в ваших вещах или рюкзаке другим ресурсом.

ДРУГИЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ



РЕСУРСЫ В ВАШЕМ РЮКЗАКЕ

Для ясности, когда вы считаете ПО по количеству ресурсов в вашем рюкзаке, тип ресурсов не имеет значения.



УРОВЕНЬ ВАШЕГО ФОРТА

Уточним, это обозначение НЕ означает действие «улучшение форта».



ОДНА ЛЮБАЯ МАСТЬ

Вы можете выбрать одну масть, включая масть монет. Для ясности, если вы выберете ту же масть, как и у карты, сыгравшей действие, то эта масть засчитывается, но другие – нет.



КАРТЫ В ВАШЕМ ДОЗОРЕ

Уточним, это количество карт, а не мастей.



ИЗМЕНЕННАЯ СТОИМОСТЬ ДЛЯ УЛУЧШЕНИЯ ФОРТА



Это действие по улучшению форта стоит на один ресурс любого типа меньше или больше, как указано.

ДРУГИЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

✕ ЗА

Выполните действие с левой стороны от этого символа столько раз, сколько показано символов с правой стороны от него. Действия без этого знака выполняются **один раз** - их нельзя улучшить, добавив масти.



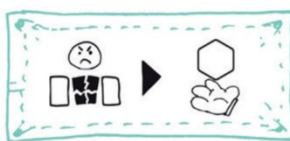
Получите столько игрушек, сколько у вас мастей клея.



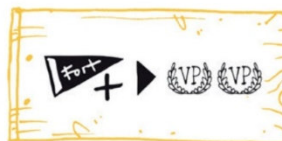
Получите столько ПО, сколько ресурсов находится у вас в рюкзаке.

▶ ЗАТЕМ

Выполните действие с левой стороны от этого символа, а затем выполните действие с правой стороны от него. Вы должны выполнить действие слева, чтобы выполнить действие справа, и вы можете выполнить действие справа, если это возможно.



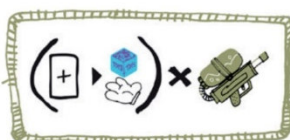
Уберите одну карту со двора любого вашего соперника, затем получите один ресурс.



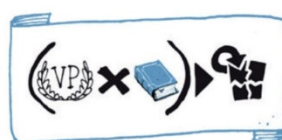
Повысьте уровень вашего форта, заплатив его стоимость, затем получите 2 ПО.

() СКОБКИ

Скобки содержат группу действий или символов. Когда за группой следует символ ✕, сделайте все действия внутри скобок столько раз, сколько у вас есть мастей, показанных с правой стороны от символа ✕.



Возьмите одну карту, а затем одну игрушку столько раз, сколько у вас мастей брызгалок (вы должны брать карту каждый раз, чтобы получить одну игрушку).




Получите столько ПО, сколько у вас мастей книжек, а затем уберите эту карту в коробку.

СПИСОК: ПРИДУМАННЫЕ ПРАВИЛА

Если в придуманном правиле ПО начисляются за **имеющихся у вас** карты или масти, подсчитайте все свои карты в колоде, сбросе, руке, дворе и дозоре.

Большие планы: в конце игры получите 1 ПО за каждое действие «улучшение форта», которое у вас есть. Учитывается также, если это действие является лишь частью всего действия, указанного на карте, как, например, на картах Лефти и Дота. Особенность «сделай сам» не учитывается.

Узы дружбы: в конце игры получите по 1 ПО за каждую имеющуюся у вас масть, кроме масти монет (). Если у вас есть все шесть мастей, получите дополнительно 1 ПО.


Копилка: в конце игры получите 1 ПО за каждый жетон игрушек на вашем планшете.

Вечеринка с пиццей: в конце игры получите 1 ПО за каждый жетон пиццы на вашем планшете.

Одиночка: в конце игры получите 5 ПО, если у вас нет карт лучших друзей.


Минимализм: в конце игры получите 8 ПО, если уровень вашего форта равен 2.

Популярность: в конце игры получите 1 ПО за каждую карту в вашем дозоре.

Играть в королевство: В конце игры получите 1 ПО за каждую масть короны () , которая у вас есть.

Секретный тайник: в конце игры получите 1 ПО за каждый ресурс в вашем рюкзаке.

Ночевка: в конце игры получите 8 ПО, если у вас больше карт, чем у каждого из соперников. Если у вас одинаковое количество карточек, получите 4 ПО.

Лаборатория слизи: в конце игры получите 1 ПО за каждую масть книжек () , которая у вас есть.

СПИСОК: ОСОБЕННОСТИ

Вечеринка по случаю дня рождения: в конце фазы призыва вы можете взять другую карту из колоды парка или из самого парка, но не со двора соперника.

Взятка: в свой ход, когда вы используете действие «добавить карту в дозор», вы можете добавить карту из парка, колоды парка или любого двора (вместо своей руки). Вы по-прежнему можете добавить что-то из руки.

Копия кота: всякий раз, когда вы повторяете действие за ведущим, вы можете сбросить до 2 карт (вместо 1 карты), используя совпадающие масти обеих карт.

Сделай сам: в свой ход вместо того, чтобы играть карту, вы можете выбросить эту карту, чтобы использовать действие «улучшить форт», потратив на один ресурс (пиццу или игрушку) больше, чем обычно. Это действие нельзя повторять за ведущим.

Сделай больше: в свой ход, после того как вы разыграли карту, и все ваши соперники повторили ваше открытое действие или решили не делать этого, вы можете убрать эту карту в коробку, чтобы сыграть вторую карту (вы можете улучшить ее, добавив масти, и ваши соперники могут повторить ее открытое действие, как обычно).

Переработка: в любой момент в свой ход вы можете убрать эту карту в коробку, чтобы взять карту из своего сброса и добавить ее в свою руку.

Скандальное соседство: вместо того, чтобы повторить открытое действие соперника, и после того, как каждый другой соперник повторил его или решил не делать этого, вы можете убрать эту карту в коробку, чтобы убрать в коробку сыгранную карту ведущего.

Липкие пальцы: в свой ход, когда вы используете действие «убрать ресурсы в рюкзак», вы можете взять ресурс из общего запаса (а не из ваших вещей) в любой комбинации, если вы используете действие несколько раз.

Рюкзак XXL: можете добавить в ваш рюкзак 2 дополнительных ресурса.

ИЗДАТЕЛИ

Дизайн игры: Грант Родиек

Руководитель разработки: Ник Брахманн

Иллюстрации: Кайл Феррин

Правила и удобство использования: Джошуа Йетсли

Графический дизайн: Ник Брахманн и Пати Хён

Разработка: сотрудники компании Leder Games Saint Paul - Маршалл Бритт, Клейтон Капра, Тед Кайя, Гейтс Дауд, Пати Хен, Патрик Ледер, Коул Верл

Тестирование: Стивен Вайман, Аарон Грейторекс-Фойт, Райан Шнайдер, Флетчер Томас, Брайан Хайдер, Аарон Уильямс, Митч Герке, Пэт Макнотон, Эм Хэнди, Бриттни Дай, Дэниел Солис, Джеффри Аллен, Джейсон Саастад, Кэрри Бернштейн, Джастин Дауд, Николь Смит, Антонио Ромео, Кевин Гибсон, Дэвид Миотке и многие другие в Brass Cat