



ЗАГАДОЧНЫЕ
СУЩЕСТВА

НОВАЯ
КОМАНДА

АВТОР ИГРЫ
Ч. В. Ём

ХУДОЖНИК
София Кан

РАЗРАБОТЧИКИ
Джеу Пан, Кунхо Ким

АРТ-ДИРЕКТОР
Хани Чан

РЕДАКТОР
Люсия Ли

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

ПЕРЕВОДЧИК
Виктория Лаптева

КОРРЕКТОР
ООО «Корректор»

РЕДАКТОР
Евгения Орлова

ДИЗАЙНЕРЫ-ВЕСТАЛЬЩИКИ
Ольга Тамкович, Анна Докалина

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА
Антон Петров

РУКОВОДИТЕЛЬ РЕДАКЦИИ
Валерия Горбачёва

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО
Антон Сковородин

**ОТДЕЛЬНАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ ВСЕМ, КТО ПОДДЕРЖАЛ
«ЗАГАДОЧНЫХ СУЩЕСТВ» НА KICKSTARTER!**



BAD COMET



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. © ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



ВСТУПЛЕНИЕ

Вы уже знакомы с волшебными существами, населяющими остров, и теперь хотите научиться обращать их таинственные способности себе на пользу. Призовите на службу новых помощников и продолжайте исследовать дикие земли, сочетая таланты капитана и новых членов команды!

КОМПОНЕНТЫ

Чтобы сыграть в дополнение, вам потребуется базовая игра.



9 карт команды



15 членов команды

1 магнитный и 2 обычных каждого цвета

! Фиолетовые фигурки



Фиолетовый не соответствует ни одному из четырёх цветов планшетов игроков (белому, жёлтому, красному и голубому). Вы можете использовать компоненты этого цвета с любым планшетом.

ПОДГОТОВКА

1 Подготовьтесь к игре по обычным правилам (см. стр. 4–6 правил к базовой игре) со следующими изменениями:

- На этапе **13** - **Т** не берите членов команды своего цвета. Вместо этого **возьмите 2 случайные карты команды**, выберите 1 из них и возьмите 3 соответствующих членов команды.

ВАЖНО Если двое игроков выбрали карты, которым соответствуют члены команды одного цвета, то одному из них придётся использовать компоненты другого цвета, чтобы избежать путаницы.

- **Альтернативный вариант А:** если вы хотите добавить соревновательности, возьмите сразу 8 карт существ, 2 карты команды и 2 планшета капитана одновременно, а затем выбирайте такую комбинацию, которая соответствует вашей стратегии.
- **Альтернативный вариант Б:** при желании игроки могут выбрать своих любимых членов команды (в обратном порядке, начиная с последнего игрока) и только затем взять соответствующие карты команды.

- 2 **Сбросьте ресурсы**, указанные на карте команды. Вы начинаете с меньшим количеством ресурсов, чем в базовой игре.

Пример: если вы выбрали Сангвина, перед началом партии сбросьте 2 любых ресурса по вашему выбору.



! **Одиночная игра**

- Выберите карту команды так, как указано выше.
- Тингент не использует карты команды.
- Если вы играете сценарий № 1: вместо указанного количества ресурсов сбросьте столько же карт из руки.

! Партия без карт команды

- Мы рекомендуем играть с картами команды только опытным игрокам, хорошо знакомым с правилами.
- Вы можете не использовать карты команды, а лишь заменить фигурки из базовой игры на фигурки из этого дополнения. В этом случае играйте по обычным правилам базовой игры.

КАРТЫ КОМАНДЫ

- Карты команды обладают мощными способностями, которые срабатывают **1 раз за партию** и могут дать вам значительное преимущество.
- Вы не можете повторно активировать карту команды ни при каких условиях. После активации переверните её лицом вниз.
- На некоторых картах команды указаны особые условия, которые должны быть выполнены перед активацией.
- Активация карты команды считается **дополнительным действием**.

! Виды карт команды



1 РАЗ ЗА ИГРУ

Вы можете активировать эту карту 1 раз в любой момент своего хода.



НАЧАЛО ИГРЫ

Активируйте эту карту после окончания подготовки, но до того как 1-й игрок начнёт свой ход.

- Карты команды не являются картами существ и не относятся ни к одному из их видов (мгновенные, многократные, сбора, энергии, конца игры). Они не учитываются при подсчёте карт существ в заповеднике.

РАСКРЫТЫЕ ЖЕТОНЫ СЕЗОНОВ

- Некоторые способности карт команды зависят от числа раскрытых жетонов сезонов на шкале времени.
- Раскрытыми называются те жетоны, которые лежат на шкале времени лицом вверх.



Пример: способность Сангвина позволяет вам получить число яиц, равное числу раскрытых жетонов сезонов, не тратя базовое действие. На данный момент на шкале времени 3 раскрытых жетона. Следовательно, вы можете получить 3 любых яйца

на ваш выбор. Активировав способность, переверните эту карту лицом вниз.

СОВЕТ На этом примере видно, что способность Сангвина приносит тем больше пользы, чем позже она активируется.

ПРИЛОЖЕНИЕ

1. Дракальбус: 1 раз за игру вы можете немедленно объявить о достижении, условие которого вы уже выполнили. Разместите маркер, получите за него награду и приз. Это не считается базовым действием. Вы не можете объявить о достижении, если вы не выполнили его условие. В каждой ячейке достижения может находиться только 1 маркер — вы не можете занять ячейку, которую уже занял другой игрок.

2. Лютеозавр: 1 раз за игру вы можете выбрать 1 карту энергии в вашем заповеднике и восстановить её предел энергии. Восстановить энергию на планшете капитана невозможно.

3. Рубиносец: 1 раз за игру вы можете получить 1 любой ресурс, а затем ещё по 1 любому ресурсу за каждый раскрытый жетон сезона на шкале времени. Можете получать ресурсы одного или разных видов. Пример: если на шкале времени 4 раскрытых жетона, вы получаете в общей сложности 5 любых ресурсов.

4. Эпфир: после подготовки до хода 1-ого игрока возьмите в руку 2 любые карты из диких земель. Таким образом, вы начинаете игру с 6 картами в руке вместо 4. Выложите новые карты в пустые ячейки.

В одиночной игре со сценарием № 3 примените правила сценария до того, как используете способность Эпфира.

5. Тигриск: 1 раз за игру вы можете немедленно активировать все карты сбора в вашем заповеднике в любом порядке.

6. Моллюккио: 1 раз за игру вы можете немедленно забрать с острова 1 члена вашей команды и поместить рядом со своим планшетом игрока. Это может быть как обычный член команды, так и капитан.

7. Сангвин: 1 раз за игру вы можете взять из запаса по 1 яйцу на ваш выбор за каждый раскрытый жетон сезона. Можете получать яйца одного или разных типов. Пример: если на шкале времени 3 раскрытых жетона, вы можете взять 3 любых яйца.

8. Кашаглот: в начале игры немедленно разблокируйте способность вашего капитана, убрав с планшета капитана жетон-замок.

9. Фелилия: в начале игры немедленно получите 2 ПО. Перемешайте оставшиеся карты команды, возьмите из них 1 случайную, сбросьте указанные на ней ресурсы и используйте эту карту вместо Фелилии. Если на новой карте есть способность «начало игры», активируйте её немедленно.

В одиночной игре со сценарием № 1 вместо ресурсов сбросьте из руки 1 или 2 карты.