



## КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

2–4 ИГРОКА | 20–40 МИНУТ | ОТ 10 ЛЕТ

Вы непоседа! Как и все дети, вы хотите быстрее обзавестись друзьями, набрать побольше пиццы да игрушек и, конечно же, построить самый лучший на свете форт. Разумеется, все эти здоровские штуки будут приносить вам победные очки. Кто наберёт их больше всех, тот и выиграет!

«Форт» – это необычная колоδοстроительная игра: с помощью карт вы будете не только выполнять действия в свой ход, но и копировать действия соперников на их ходах. Играть только со своей компанией или же повторять за другими детьми – решайте сами.

Глядите в оба, ведь карты, которые вы не используете в свой ход, могут прикарманить другие участники. В конце концов, если вы не играете со своими друзьями, они могут обидеться и уйти от вас!

# УПРОЩЁННАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Если вы играете впервые, выполните следующее:

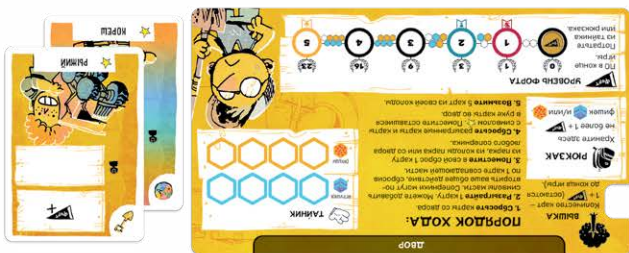
1. Случайным образом выберите того, кто будет ходить первым, и вручите ему **карту первого игрока**.
2. Положите все **фишки игрушек** и **пицц** в центр стола (по 30 штук).
3. Каждый участник берёт **планшет игрока** и **2 карты лучших друзей**, упомянутые на обороте этого планшета (*с символом ★ слева от прозвища*). Также участники берут **маркер уровня форта** и **маркер победных очков (ПО)** цвета выбранного планшета. Лишние компоненты верните в коробку.
4. Каждый игрок помещает **маркер ПО** на деление «0» общей шкалы победных очков, а **маркер уровня форта** — на деление «0» своей шкалы уровней.
5. Поместите **карту поделки из макарон** рядом со шкалой ПО.
6. Перемешайте **11 карт выдуманных правил**. Возьмите карты по количеству игроков плюс 1 и поместите их стопкой лицевой стороной вниз, а оставшиеся уберите в коробку.
7. Перемешайте **9 карт бонусов**. Выложите карты по количеству игроков плюс 1 в ряд лицевой стороной вверх, а оставшиеся уберите в коробку.
8. Перемешайте **60 карт детей** и положите их стопкой лицевой стороной вниз рядом со шкалой ПО — это колода парка. Откройте 3 верхние карты и выложите в ряд в парк (под шкалой ПО).
9. Каждый игрок получает **8 карт детей** из колоды парка (*вы можете просматривать свои карты*).
10. Каждый игрок перемешивает свои **8 карт детей** и **2 карты лучших друзей** и кладёт получившуюся личную колоду лицевой стороной вниз рядом со своим планшетом.
11. Каждый игрок берёт в руку **5 карт** из личной колоды (*далее карты детей будут называться просто картами*).

## ОБЫЧНАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

После первой партии вместо случайной начальной руки карт можете выбирать карты с помощью механики драфта.

*Вместо этапа 9 упрощённой подготовки происходит следующее.*

Все игроки получают по **8 карт детей** из колоды парка, одновременно смотрят свои карты и оставляют себе 1, не показывая соперникам. Затем все одновременно передают оставшиеся карты соседу слева. Выбирайте и передавайте карты таким образом, пока каждый не выберет 8 карт. Нельзя передавать ранее выбранные карты. Карты лучших друзей не участвуют в драфте.



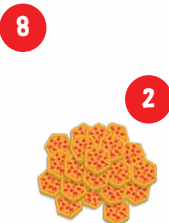
7



**ШКАЛА ПОВЕДНЫХ ОЧКОВ**  
 Доиграйте текущий раунд до конца и перейдите к подочному этапу, когда выполните хотя бы 1 условие:  
 - Кто бы набрал 25 победных очков - тот выиграл раунд.  
 - Кто набрал 49 победных очков выиграл раунд.

10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49

ПАРК



3



**ПОРЯДОК ХОДА:**

- Сбросьте карты со двора.
- Разложите 1 карту. Можете добавить символы масти. Соперники могут подсмотреть ваши общие действия, сбросить 1 карту совпадающей масти.
- Поместите в свой сброс 1 карту из парка, из колоды лавра или со двора любого соперника.
- Сбросьте разложенные карты и карты со двора.
- Возьмите 5 карт из своей колоды.

**ТАЙНИК**

**ИВЕРСЬ ФОРТА**



Пример подготовки к игре вдвоём

# СТРУКТУРА КАРТ



## А. МАСТЬ

У каждой карты есть 1 из 6 обычных мастей и/или масть-джокер (монетка). На карте может быть 1 или 2 символа одной масти либо 1 символ масти и 1 монетка.



## Монетка

*Считается любой мастью*

## Б. ОБЩЕЕ ДЕЙСТВИЕ

Другие игроки могут **повторить** это действие. «Повторить действие» или «подражать лидеру» означает сбросить 1 карту такой же масти, что разыграл лидер, чтобы выполнить общее действие его карты. Ниже вы прочтаете об этом подробнее.

## В. ЛИЧНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Другие игроки **не могут** повторить это действие.

## Г. СИМВОЛ ЛУЧШЕГО ДРУГА

В начале игры у каждого участника есть 2 карты лучших друзей с символом ☆. Вы можете лишиться их только с помощью определённых действий, в то время как другие карты у вас могут забрать соперники.

## Д. ПРОЗВИЩЕ

Ну, тут всё ясно.

*Карты позволяют выполнять множество действий, о которых вы узнаете позже. Но если хотите прочитать про них сразу, обратитесь к с. 12–14.*

# СТРУКТУРА ПЛАНШЕТА ИГРОКА



## А. ДВОР

Выкладываете сюда лицевой стороной вверх карты, оставшиеся в руке в конце хода.

## Б. ВЫШКА

Некоторые действия позволяют вам помещать сюда карты из руки. Эти карты нельзя будет заменить или убрать с вышки. Вместимость вышки равна уровню форта плюс 1.

## В. ТАЙНИК

Храните здесь полученные игрушки и пиццы (вместе они называются **ресурсами**). Тайник вмещает по 4 фишки каждого ресурса.

## Г. РЮКЗАК

Некоторые действия позволяют вам переносить сюда ресурсы из тайника. Вместимость рюкзака равна уровню форта плюс 1.

## Д. УРОВЕНЬ ФОРТА

В начале партии уровень вашего форта равен 0. От него зависит вместимость вышки и рюкзака. Кроме того, уровень вашего форта приносит дополнительные победные очки **в конце игры**.

## Е. ЦЕНА УЛУЧШЕНИЯ ФОРТА

Для улучшения форта потратите указанное число ресурсов из тайника и/или рюкзака. Синим отмечены игрушки, оранжевым — пиццы, белым — любой ресурс.

## Ж. НАПОМИНАНИЕ ПОЛУЧИТЬ КАРТЫ

Когда ваш форт достигает уровня 1, 2 и 5, вы получаете карту выдуманного правила, бонуса и поделки из макарон соответственно (см. с. 10).

# ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра состоит из нескольких раундов. Участники ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

Делающий ход игрок называется **лидером**. Его ход состоит из следующих фаз, разыгрываемых по порядку:

1. Обновление.
2. Розыгрыш.
3. Знакомство.
4. Сброс.
5. Добор.

Разыграв **все** эти фазы, лидер завершает ход. Следующие разделы относятся к лидеру, если не сказано иное.

## ФАЗА 1. ОБНОВЛЕНИЕ

**ПОСМОТРИМ, КТО ИЗ РЕБЯТ ВСЁ ЕЩЁ ХОЧЕТ С ВАМИ ДРУЖИТЬ.**

**Пропустите эту фазу в свой первый ход.**


Переместите все карты со двора (*область над планшетом игрока*) в личный сброс лицевой стороной вверх (*справа от планшета игрока*).

## ФАЗА 2. РОЗЫГРЫШ

**ПОРА ИГРАТЬ! ВЫЛОЖИТЕ КАРТУ ИЗ РУКИ И ВЫПОЛНИТЕ ОДНО ИЛИ ОБА ЕЁ ДЕЙСТВИЯ. СОПЕРНИКИ МОГУТ ПОДРАЖАТЬ ВАМ.**

**Выложите 1 карту из руки** – это **разыгранная карта**. Если вы не можете или не хотите разыгрывать карту, пропустите эту фазу и перейдите к фазе знакомства.

**Выполните одно или оба действия карты.** Выполните общее действие и/или личное действие карты в любом порядке. Вы должны завершить одно действие, прежде чем начать другое.

**Вы можете усилить некоторые действия, добавив карты той же масти.** Если в описании действия есть символ **x** с символом масти после него, вы можете усилить это действие, выложив совпадающие по масти карты из руки – это **добавленные карты**. Кроме того, вы можете добавлять карты нужной масти с вышки, не сбрасывая их при этом. **Нельзя** выполнять действия добавленных карт. *Добавляя карты с монетками* , считайте каждую из монеток символом какой-то одной масти, одинаковой для всех действий карты.

**3 ЛОПАТКИ С РАЗЫГРАННОЙ И ДОБАВЛЕННОЙ КАРТ** + **1 ЛОПАТКА С ВЫШКИ** = **4 ЛОПАТКИ**

Лидер Елена разыгрывает Шпиона и выполняет его общее (верхнее) действие, получая пиццы по количеству 🍷. Чтобы усилить действие Шпиона, она добавляет Кротов с 2 🍷, а также 1 🍷 с вышки. Теперь у Елены 4 🍷, поэтому она получает 4 пиццы и помещает их в тайник.

Елена могла бы просто добавить вторую 🍷 с вышки, чтобы получить 3 пиццы, однако если бы она не добавила Кротов, позже ей пришлось бы «выгнать» их во двор, чего ей не хотелось бы!

Теперь Елена выполняет личное (нижнее) действие карты, получая столько ПО, какой у неё уровень форта. Уровень её форта — 1, поэтому она получает 1 ПО.

**Вы обязаны целиком выполнить хотя бы 1 действие карты.** Это относится и к добавлению символов масти для усиления. Если в свой ход вы целиком выполняете 1 действие карты, второе действие вы можете выполнить как частично, так и целиком (действия выполняются в любом порядке). И нет, пустая область действия не считается выполненным целиком действием.

Позже в партии Елена разыгрывает Кореша. Общее действие этой карты приносит 2 пиццы или игрушки, а личное действие позволяет удалить из игры карту из своей руки или своего сброса. В тайник поместится только 1 пицца, а значит, общее действие Елена может выполнить лишь частично.

Выходит, она не может выполнить только его и должна выполнить целиком личное действие. Поэтому Елена удаляет 1 свою карту и получает 1 пиццу (в любом порядке).

## Нельзя добавить карту, если ни одна из её мастей не даст эффекта.

Хотя бы 1 масть добавленной карты должна усиливать хотя бы 1 действие разыгранной карты.



Марат играет Каляку и целиком выполняет его личное (нижнее) действие. Затем он выполняет общее (верхнее) действие. Он хотел бы добавить карту с 🍷 и карту с 🌿, используя 🌿 как 🍷. Однако в его тайник поместится только 2 игрушки. Добавив вторую карту, Марат не усилит действие ещё больше, поэтому он может добавить только 1 из желаемых карт, но не обе.

## ПОВТОРЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ

Когда лидер выполнит действие(-я) разыгранной карты, **другие игроки** смогут повторить её **общее действие** в порядке очерёдности хода (неважно, выполнял ли сам лидер общее действие). Игроки, которые решают сделать это, называются **подражателями**. Этот раздел относится к подражателям.

Чтобы повторить общее действие, сбросьте из руки карту, совпадающую по масти с разыгранной лидером.

### Ограничения:

- Нельзя сбросить больше 1 карты.
- Нельзя сбросить карту с вышки.
- Вы обязаны выполнить действие целиком.

### Особые случаи:

- Разыгрывая **карту с монеткой** 🪙, лидер объявляет её масть. Для повторения действия сбросьте карту этой масти (включая карты с монеткой).
- Подражая лидеру, который получает **пиццы или игрушки на выбор**, вы должны получить тот же ресурс, что и он. Например, если лидер решил получить пиццы, вы также получите пиццы.
- Вы можете повторить действие лидера, сбросив карту с **несколькими символами масти(-ей)**, если хотя бы 1 из них совпадает с мастью разыгранной лидером карты. Если на сброшенной карте 2 символа 1 масти, то для действий с **х** учитывайте оба.

Между своими ходами вы можете повторить действия любого количества лидеров, каждый раз сбрасывая карту нужной масти.



## ФАЗА 3. ЗНАКОМСТВО

ВРЕМЯ ЗАВОДИТЬ НОВЫХ ДРУЗЕЙ... ИЛИ ПЕРЕМАНИВАТЬ ЧУЖИХ.

Вы **должны** завести нового друга — взять 1 карту и поместить её в свой сброс.

Заводить друзей можно в следующих местах:

- **Парк.** Немедленно выложите на освободившееся место новую карту из колоды парка.
- **Двор любого соперника.** Он не получает за это карту.
- **Верх колоды парка.**

## ФАЗА 4. СБРОС

НЕ ПОИГРАЛ С ДРУГОМ?

ТЕПЕРЬ, МОЖЕТ, И ОН НЕ ЗАХОЧЕТ ИГРАТЬ С ТОБОЙ.

Поместите все разыгранные и добавленные карты, а также карты лучших друзей, оставшиеся в руке, лицевой стороной вверх в личный сброс. *Не сбрасывайте карты с вышки.* Соперники могут просматривать вашу стопку сброса.

Затем выложите все оставшиеся в руке карты во двор лицевой стороной вверх, повернув от себя. *Другие игроки могут забрать их до вашей следующей фазы обновления.*

## ФАЗА 5. ДОБОР

СТАРЫЕ ДРУЗЬЯ ВОЗВРАЩАЮТСЯ.

Возьмите 5 карт из своей колоды. Если в колоде недостаточно карт, перемешайте сброс, сформируйте новую колоду и доберите недостающие.

*Это **единственная** возможность добирать карты из колоды! Например, вы не добирате карты взамен сброшенных для подражания.*



## УРОВЕНЬ ФОРТА

У каждого игрока есть свой форт, его начальный уровень — 0. Уровень форта можно повысить, выполнив действие улучшения форта (см. с. 12) и потратив ресурсы, указанные между текущим и следующим уровнями.

**Уровень 0.** На вышке может быть максимум 1 карта, а в рюкзаке — 1 ресурс. Каждый следующий уровень увеличивает вместимость вышки и рюкзака на 1.

**Уровень 1.** Втайне выберите 1 из карт **выдуманных правил** (см. с. 15), подготовленных для этой партии, и положите перед собой лицевой стороной вниз. В конце игры вы получите очки по этому выдуманному правилу.

**Уровень 2.** Выберите 1 из карт **бонусов** (см. с. 15–16), подготовленных для этой партии, и положите перед собой лицевой стороной вверх. Одни бонусы действуют постоянно, другие можно использовать только раз за игру.

**Уровень 5.** Возьмите карту **поделки из макарон**, если никто её ещё не взял. Это знаменует конец игры. Владелец карты получит 4 ПО при подсчёте.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в одном из 3 случаев:

- Кто-либо набрал хотя бы 25 победных очков на соответствующей шкале.
- Кто-либо улучшил форт до 5-го уровня.
- Колода парка опустела (*даже если в самом парке ещё есть карты*).

Когда выполняется хотя бы 1 из условий выше, лидер доигрывает свой ход, а затем участники делают нужное число ходов для завершения текущего раунда (*так все сделают одинаковое количество ходов в партии*).

После этого игроки открывают свои карты выдуманных правил (*если есть*) и складывают свои победные очки:

- Со шкалы ПО.
- За уровень форта.
- За выдуманное правило (*если есть*).
- За поделку из макарон (*если есть*).

Выигрывает участник, набравший больше всего победных очков. В случае ничьей побеждает претендент с более высоким уровнем форта. Если ничья сохраняется, претенденты делают победу.





**ДВОР**

**ВЫШКА**  
 Количество карт — 1 (остаются до конца игры).  
 Храните не более 4 фишек из тайника или разреза.

**ПОРЯДОК ХОДА:**  
 1. Сбросьте карты со двора.  
 2. Разыграйте 1 карту. Можете добавить символы масти. Соперники могут повторить ваше общее действие, сбросив по 1 карте сопоставляющей масти.  
 3. Поместите в свой сброс 1 карту из парка, из колоды парка или со двора любого соперника.  
 4. Сбросьте разыгранные карты и карты с символом ♣. Поместите оставшиеся в руку карты во двор.  
 5. Возьмите 5 карт из своей колоды.

**ТАЙНИК**

**УРОВЕНЬ ФОРТА**  
 ПО в конце игры. Потратьте из тайника или разреза.

17 ПО СО ШКАЛЫ + 23 ПО ЗА УРОВЕНЬ ФОРТА + 4 ПО ЗА ПОДЕЛКУ ИЗ МАКАРОН + 4 ПО ЗА ВЫДУМАННОЕ ПРАВИЛО = 48 ПО

### Пример подсчёта победных очков

Фаина первой улучшила форт до уровня 5, за что она получает карту поделки из макарон. Партия подходит к концу. Так как Фаина была первым игроком, остальные участники делают ещё по 1 ходу, а затем подсчитывают победные очки.

Фаина смотрит на шкалу ПО — в ходе игры она набрала 17 победных очков. За форт уровня 5 она получает 23 ПО, а за поделку из макарон — ещё 4 ПО. В конце она прибавляет очки, как указано на её карте выдуманного правила «Популярность»: 1 ПО за каждую карту на вышке. У Фаины на вышке 4 карты, что приносит ей 4 ПО.

Всего у неё 48 победных очков, как и у Марата, однако его форт ниже уровнем, так что Фаина побеждает!



# ДЕЙСТВИЯ



## ПОЛУЧИТЬ РЕСУРС

Возьмите из общего запаса указанный ресурс (*игрушку или пиццу*) и добавьте в свой тайник. Если действие позволяет выбрать получаемый ресурс (*белый символ*), берите что-то одно: только пиццы или только игрушки.



## УБРАТЬ В РЮКЗАК

Переместите 1 ресурс из тайника в рюкзак.

### Зачем мне убирать ресурсы в рюкзак?

*Некоторые действия и выдуманные правила позволяют вам получать ПО за ресурсы в рюкзаке, а ещё есть действие, позволяющее копировать содержимое рюкзака.*



## ПОМЕСТИТЬ КАРТУ НА ВЫШКУ

Положите 1 карту из руки в область вышки (*в левой части планшета игрока*) так, чтобы видна была только её масть.



## УДАЛИТЬ КАРТУ ИЗ ИГРЫ

Выберите карту в своей руке или сбросе (*но не в колоде*) и верните её в коробку. Нельзя удалять разыгранные и добавленные карты, но можно удалять карты лучших друзей (*как некрасиво...*).



## УДАЛИТЬ ЭТУ КАРТУ ИЗ ИГРЫ

Когда вы и ваши возможные подражатели выполните действия этой карты, верните её в коробку.



## ЗАВЕСТИ ДРУГА

Заведите 1 друга по тем же правилам, что и в **фазе знакомства** (см. с. 9).



## УЛУЧШИТЬ ФОРТ

Потратьте ресурсы, указанные между текущим и следующим уровнем форта, вернув их в общий запас. Это могут быть ресурсы из тайника и/или из рюкзака. Затем передвиньте маркер уровня форта на 1 деление вправо. Возможно, вы получите карту бонуса, выдуманного правила или поделки из макарон (см. **«Уровень форта»**, с. 10).



## ПОЛУЧИТЬ 1 ПО

Передвиньте маркер ПО на 1 деление вперёд.



### ПОТРАТИТЬ РЕСУРС

Сбросьте указанный ресурс из своего тайника или рюкзака в общий запас.



### УДАЛИТЬ КАРТУ СОПЕРНИКА ИЗ ИГРЫ

Верните 1 из карт со двора другого игрока в коробку.



### СКОПИРОВАТЬ РЮКЗАК

Возьмите из общего запаса тот же набор ресурсов, что и в вашем рюкзаке, и поместите в свой тайник.



### СКОПИРОВАТЬ РЮКЗАК СОПЕРНИКА

Возьмите из общего запаса тот же набор ресурсов, что и в рюкзаке другого игрока, и поместите в свой тайник. *Соперник не лишается этих ресурсов!*



### ОБМЕНИТЬ РЕСУРСЫ

Замените 1 пиццу или 1 игрушку в своём тайнике или рюкзаке на другой ресурс. Если вы меняете несколько ресурсов, они должны быть одинаковыми. *Например, несколько пицц на несколько игрушек.*

## ДРУГИЕ СИМВОЛЫ ДЕЙСТВИЙ



### РЕСУРСЫ В РЮКЗАКЕ

Получая победные очки за ресурсы в рюкзаке, вы считаете количество ресурсов, а не их виды.



### УРОВЕНЬ ФОРТА

Обратите внимание: это не действие улучшения форта.



### ЛЮБАЯ МАСТЬ

Можете выбрать любую масть, включая монетку 🍀. Выбрав масть карты с этим символом (и только в этом случае), учитывайте её при выполнении действия карты.



### КАРТЫ НА ВЫШКЕ

Обратите внимание: имеет значение только количество карт, а не число символов масти на них.



### МОДИФИКАТОРЫ ЦЕНЫ УЛУЧШЕНИЯ ФОРТА

Улучшите форт, потратив на 1 любой ресурс меньше или больше соответственно.



# ДРУГИЕ СИМВОЛЫ ДЕЙСТВИЙ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)



## ЗА КАЖДЫЙ

Выполните действие слева от символа **x** столько раз, сколько позволяет символ справа от него. Действия без символа **x** выполняются только **1 раз** — их **нельзя** усилить, добавив карты.



**Получите 1 игрушку за каждый клей**

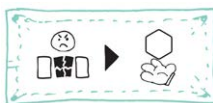


**Получите 1 ПО за каждый ресурс в вашем рюкзаке**



## ЗАТЕМ

Выполните часть действия слева от этого символа, а затем выполните часть справа от него. Нельзя приступать к правой части действия, не завершив левую. Вы обязаны выполнить правую часть действия, если это возможно.



**Удалите из игры карту со двора любого соперника, затем получите 1 любой ресурс**

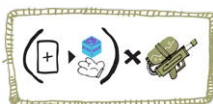


**Улучшите форт, заплатив соответствующую цену, затем получите 2 ПО**



## СКОБКИ

В скобках представлены действия и символы. Если после скобок стоит символ **x**, выполните всё перечисленное внутри них столько раз, сколько указано справа от **x**.



**Заведите 1 друга, затем получите 1 игрушку. Повторите по количеству водяных пистолетов. (Вы обязаны заводить друга каждый раз, чтобы получить игрушку)**



**Получите 1 ПО за каждую книгу, затем удалите эту карту из игры**

## ГЛОССАРИЙ. ВЫДУМАННЫЕ ПРАВИЛА

Если согласно выдуманному правилу вы получаете ПО за **карты** или **символы мастей**, что у вас есть, учитывайте все карты и их масти в личной колоде, сбросе, руке, а также во дворе и на вышке.

**Большие планы:** в конце игры получите 1 ПО за каждое действие улучшения форта на ваших картах. Если это часть действия, как на картах Левши и Веснушки, оно тоже учитывается. Бонус «Очумелые ручки» не учитывается.

**Значка:** в конце игры получите 1 ПО за каждый ресурс в вашем рюкзаке.

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

**Надувной дворец:** в конце игры получите 1 ПО за каждую корону 🏰, что у вас есть. Не учитывайте монетки 🪙.

**На своей волне:** в конце игры получите 5 ПО, если у вас нет карт лучших друзей.

**Ночёвка:** в конце игры получите 8 ПО, если у вас больше всего карт. При ничьей по наибольшему числу карт получите 4 ПО.

**Пир горой:** в конце игры получите 1 ПО за каждую пиццу на вашем планшете.

**Популярность:** в конце игры получите 1 ПО за каждую карту на вашей вышке.

**Свинка-копилка:** в конце игры получите 1 ПО за каждую игрушку на вашем планшете.

**Фенечки:** в конце игры получите 1 ПО за каждую масть, что у вас есть, кроме монетки 🪙. Если у вас есть все 6 мастей, получите ещё 1 ПО.

**Эксперименты:** в конце игры получите 1 ПО за каждую книгу 📖, что у вас есть. Не учитывайте монетки 🪙.

## ГЛОССАРИЙ. БОНУСЫ

**Грубая игра:** вместо подражания лидеру, после того как остальные соперники повторят его общее действие (или откажутся от этого), можете удалить из игры эту карту бонуса, чтобы удалить разыгранную лидером карту.

**День рождения:** в конце своей фазы знакомства можете заводить ещё 1 друга из парка или колоды парка, но не со двора соперника.

**Здоровецкий ранец:** можете хранить в рюкзаке на 2 ресурса больше.

**Липкие пальчики:** в свой ход, выполняя действие, убирающее ресурсы в рюкзак, можете брать ресурсы из общего запаса (*а не из своего тайника*). Выполняя действие несколько раз, можете брать ресурсы из обоих мест.

**Начинай сначала:** в свой ход, когда вы и возможные подражатели выполните все желаемые действия, можете удалить из игры эту карту бонуса, чтобы разыграть ещё 1 карту. *Вы можете усилить её действия, а другие игроки могут подражать вам как обычно.*

**Очумелые ручки:** в свой ход вместо розыгрыша карты из руки можете удалить из игры эту карту бонуса, чтобы улучшить форт. При этом потратите на 1 ресурс (*пиццу или игрушку*) больше. Это действие нельзя повторить.

**Переработка:** в любой момент своего хода можете удалить из игры эту карту бонуса, чтобы взять любую карту из своего сброса в руку.

**Повторюшка:** подражая лидеру, можете сбрасывать 2 карты (*вместо 1*) и использовать символы совпадающей масти с обеих.

**Подкуп:** в свой ход, выполняя действие помещения карты на вышку, можете помещать карту из парка, из колоды парка или с любого двора (*вместо карты из руки*). Вы всё ещё можете поместить на вышку карту из руки.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры:** Грант Родик.

**Глава команды разработчиков:** Ник Брахман.

**Художник:** Кайл Феррин.

**Правила:** Джошуа Йирсли.

**Графический дизайн:** Ник Брахман и Пати Хён.

**Разработчики Leder Games в Сент-Поле:** Маршалл Бритт, Клейтон Капра, Тед Кея, Гейтс Дауд, Пати Хён, Патрик Ледер, Коул Верль.

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

**Издатель:** Crowd Games.

**Руководители проекта:** Максим Истомин и Евгений Масловский.

**Главный редактор:** Александр Ляпустин.

**Выпускающий редактор:** Катерина Шевчук.

**Редактор:** Мария Аверичева.

**Переводчик:** Эрес Манчын.

**Корректор:** Полина Ли.

**Верстальщик:** Рафаэль Пилоян.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).

