



ЮРАС

# Создатели игры

**Руководитель проекта и арт-директор:** Андреа Коллетти

**Разработчики:** Марко Монтанаро, Диего Фонсека, Леонардо Романо, Микеле Морозини

**Графический директор:** Паоло Шиппо

**Графические дизайнеры:** Диана Маранцано, Элиза Фьоре

**Концепт-художник:** Симоне де Паолис

**Ведущий скульптор:** Фернандо Арментано

**Скульптор:** Томмазо Инчекки

**Тестирование:** Альберто Грилло, Альберто Сандрон, Алессандро Анджелини, Алессандро Броджи, Кьяра Спагнолетто, Даниэле Самеле, Даниэле Вендиттоцци, Федерико Морара, Флавио Гальмачи, Франческо Пика, Франческо Red Raven, Франческо Xunil83, Франческо Ротоло, FrankZappa, Габриэле Маккиоро, Джованни Пунцо, Джованни Милани, Лоренцо Меуччи, Лука Бенедетти, Лука Франческанджели, Лука Перра, Марко Дж. defiar, Маурицио Сальви, Паоло guerrieronuvola, Паоло Бьянки, Паскуале Каротенуто

## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:** Юлия Колесникова

**Переводчик и корректор:** Мария Шульгина

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Великсар

**Лицензионный менеджер:** Александр Ильин


Редакция благодарит Сергея Ярушка за помощь в подготовке игры к изданию.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

# Содержание

Состав игры.....	4
Аватар .....	5
<i>Структура карты аватара.....</i>	5
<i>Подготовка Юкаса .....</i>	6
<i>Особые правила аватара: Юкас .....</i>	6
<i>Жетон вихря  .....</i>	6
Навыки Юкаса .....	7
<i>Приоритет Юкаса .....</i>	8

*Юкас умеет путешествовать сквозь время и владеет телепортацией. Выбрав Юкаса в качестве аватара, игроки столкнутся с его тайным искусством манипуляции пространством-временем, совмещённым с силой Чёрной Розы.*



# Состав игры



1 КАРТА  
АВАТАРА



30 КАРТ  
ПРИКАЗОВ



12 ЖЕТОНОВ  
ВИХРЕЙ (⚙️)

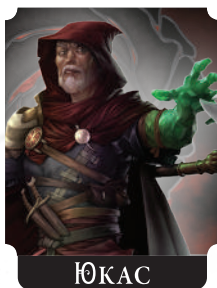


3 КАРТЫ  
ВОПЛОЩЕНИЙ



3 КАРТЫ СОБЫТИЙ  
АВАТАРА





Добавьте их в колоду событий  
аватара из базовой игры.



ФИГУРКА ЮКАСА

# Аватар

## СТРУКТУРА КАРТЫ АВАТАРА

- А** **Способность аватара:** эффект на карте аватара, отмеченный символом , должен применяться каждый раз, когда в тексте эффекта на карте приказа встречается символ .
- Б** **Инструмент аватара** : символ  в тексте эффектов указывает, что аватар использует инструмент. Инструмент Юкаса — это жетон вихря.
- В** **Навыки аватара:** подробное описание навыков аватара можно найти на странице 7.



## ПОДГОТОВКА ЮКАСА

На **шаге 3** подготовки аватара выполните указанные ниже дополнительные шаги.

- Присоедините к фигурке **Юкаса** подставку для аватара.
- Поместите фигурку **Юкаса** в *Тронный зал*.
- Поместите жетон вихря (⚙️) в *Тронный зал* и в каждую комнату, соседнюю с ним.

## Особые правила аватара: Юкас

### ЖЕТОН ВИХРЯ (⚙️)

Некоторые эффекты, связанные с Юкасом, помещают в комнату **жетон вихря**. В каждой комнате может находиться только один жетон вихря. Если эффект указывает поместить жетон вихря в комнату, но в ней уже есть такой жетон либо в запасе не осталось таких жетонов, не помещайте его.



Жетоны вихрей подчиняются следующим правилам.

- **Сотворение заклинания:** после того как любой маг (кроме Юкаса) применил эффект своего заклинания, находясь в комнате с жетоном вихря, он должен взять этот жетон и поместить его на свою карту мага. Жетон вихря на карте мага не считается находящимся в ложе.
- **Этап очистки:** в конце шага 2 этапа очистки все маги в порядке хода должны сбросить со своих карт магов все жетоны вихрей. Если маг таким образом сбрасывает хотя бы 2 жетона вихрей, он берёт забытое заклинание.


## Навыки Юкаса

---

### *Телепортация*

Когда Юкас должен применить эффект *телепортации*, даже если он находится в своей келье, его фигурка помещается в комнату-цель (приоритет **1** или **2**) или в комнату с целью (приоритет **3**).

### *Завихрения силы*

Когда восстанавливается комната с жетоном вихря, Юкас получает 2 . (Этот жетон остаётся в комнате.)





## ПРИОРИТЕТ ЮКАСА

1 : + > - > +

Юкас выбирает цель в следующем порядке:

+ : комната, где больше всего . Если таких несколько, то среди них:

- : комната, где нет . Если таких несколько, то среди них:

+ : комната, где больше всего . Если таких несколько, решает корона.

2 : + ≠ > + > +

Юкас выбирает цель в следующем порядке:

+ ≠ : комната, где больше всего не от . Если таких несколько, то среди них:

+ : комната, где больше всего . Если таких несколько, то среди них:

+ : комната, где больше всего . Если таких несколько, решает корона.

3 : + > + > +

Юкас выбирает цель в следующем порядке:

+ : маг, на чьей карте мага больше всего . Если таких несколько, то среди них:

+ : маг, у которого больше всего . Если таких несколько, то среди них:

+ : маг, у которого больше всего . Если таких несколько, решает корона.



©2022 Ludus Magnus Studio  
All rights reserved  
[www.ludusmagnusstudio.com](http://www.ludusmagnusstudio.com)



© 2023 ООО «Мир Хобби».  
Все права защищены.  
Версия правил 1.0  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)