



ROZUM



2-4  
гравці



10+  
років



15-30  
хвилин

Ґвен Руель і Сем Браянт

# ПОЖЕЖНА ВЕЖА™

БОРТЬБА ВОГНЕМ  
ПРОТИ ВОГНЮ

Настільна гра Runaway Parade Games

Ілюстрації Кевіна Руеля

Завітайте на сайт [www.runawayparade.com](http://www.runawayparade.com),  
де ви знайдете відеоправила до «Пожежної вежі» (англійською мовою)!



© 2023 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

© 2018-2023 Runaway Parade Games LLC. Усі права застережено.

Зберігайте коробку й інструкцію до гри, оскільки вони містять важливу інформацію.

Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених. Виготовлено в Китаї.

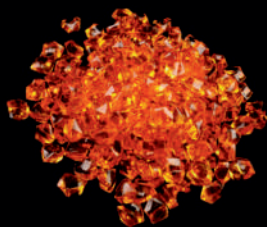
[www.goliathgames.com](http://www.goliathgames.com)

Увага! Не призначено для дітей віком до 3 років!



931839.0.-40-V07-2310

# КОМПОНЕНТИ ГРИ



**135 жетонів вогню**  
(помаранчеві, зберігаються в спеціальному мішечку)



## Двостороння карта флюгера

Виберіть бажану сторону й покладіть карту так, щоб напрямки на ній збігалися з напрямками на ігровому полі.



## 52 карти дій

14 карт вогню, 16 карт вітру, 12 карт води, 10 карт протидії пожежі



**24 жетони протидії пожежі**  
(фіолетові)



**2 карти подій**  
«Вогняний смерч» і «Взаємодопомога»

## Карта «Тінь лісу»

Коли ваша вежа згорає, ви стаєте тінню.



## Вказівник вогню

Використовуйте, щоб позначити напрямок вітру.

## Карта «Чемпіон лісу»

Здобувши перемогу в грі, отримайте цю карту.

**Восьмигранний кубик вітру**



## 3 карти спаленої вежі

Покладіть на спалених вежах.



## 4 карти

### «Відро/Нерозсудлива поведінка»

Покладіть по одній карті перед кожним гравцем стороною «Відро» горілиць.

## Ви тут!

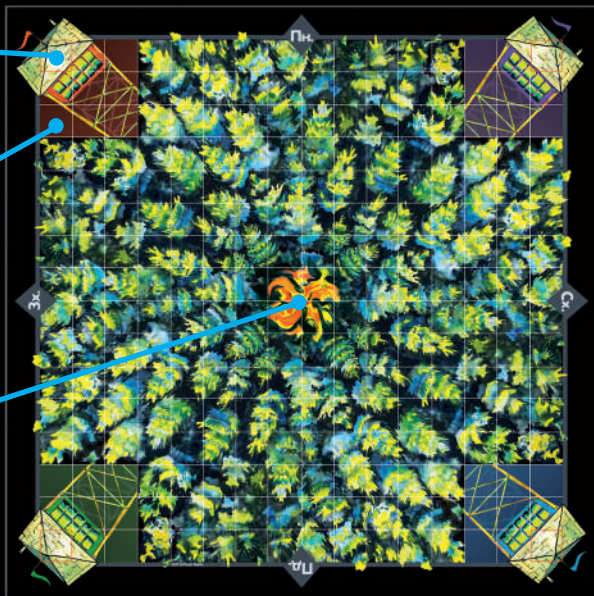
Захищайте цю комірку. Якщо суперник розташує жетон вогню на цій комірці (дальній кут із помаранчевою межею), ваша вежа негайно згорає.

## Зона пожежної вежі

Дев'ять комірок одного кольору утворюють зону пожежної вежі гравця. На цих комірках не можна розташувати жетони протидії пожежі, а жетони вогню можна вилучити тільки за допомогою карти «Відро».

## Вічний вогонь

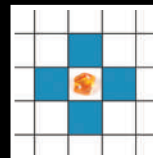
Вогонь поширюється з цих 4 комірок. Вогонь на цих комірках неможливо загасити. Також на них не можна розташувати жетони протидії пожежі.



**1 ігрове поле**

## ВАЖЛИВІ ПОНЯТТЯ

**Суміжними** називають комірки, які прилягають одна до одної вертикально чи горизонтально, але не по діагоналі. На ілюстрації праворуч тільки сині комірки є суміжними з жетоном вогню.



## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Розташуйте ігрове поле в центрі столу так, щоб усі гравці дотягнулися до нього. Кожен гравець обирає собі ту пожежну вежу, до якої сидить найближче. У грі вдвох гравець обирає вежу, що розташована по діагоналі від вежі суперника.
2. Розподіліть на окремі купки жетони вогню (помаранчеві) та жетони протидії пожежі (фіолетові). Розташуйте їх біля ігрового поля. **Кількість цих жетонів необмежена.** Якщо вони закінчилися, використайте будь-який підходящий замітник.
3. Розташуйте карту флюгера біля ігрового поля так, щоб напрямки на ній (Пн., Сх., Пд., Зх.) збіглися з напрямками на ігровому полі.
4. Кожен гравець кладе перед собою карту «Відро/Нерозсудлива поведінка» (стороною «Відро» горілиць). Якщо в грі залишилися зайві карти «Відро», поверніть їх у коробку.
5. Відкладіть 2 карти подій, які містять зірку в лівому нижньому куті («Вогняний смерч» і «Взаємодопомога»). Також відкладіть карту «Тінь лісу» й карту «Чемпіон лісу». Докладніше про «Вогняний смерч», «Взаємодопомогу» й «Тінь лісу» читайте на с. 6. Докладніше про «Чемпіона лісу» читайте на с. 7.
6. Перетасуйте карти дій і роздайте кожному гравцеві по 5 карт долілиць. Гравець може дивитися на свої карти, але не може показувати їх іншим гравцям. Вкладіть карту «Вогняний смерч» усередину колоди дій і розташуйте колоду долілиць біля ігрового поля. Якщо в будь-який момент гри колода дій вичерпається, перетасуйте стопку скидання, щоб утворити нову колоду.
7. Киньте кубик, аби визначити напрямок вітру й першого гравця. Розташуйте вказівник вогню на тій частині флюгера, що відповідає напрямку на кубики. **Зауважте, що надалі напрямок вітру можна змінити за допомогою карт вітру. Ви не кидаєте кубик на початку кожного ходу.** Гравець, чия вежа найближча до початкового напрямку вітру, ходить першим. Якщо вітер дме в напрямку двох гравців, то першим ходитиме гравець із напрямком вітру ліворуч. Наприклад, у грі вчотирьох початковий напрямок вітру — захід (на кубики випала буква «W»). Тож першим ходить гравець із зеленою вежею.

**Зверніть увагу, що на кубики вітрів напрямки зображені англійською мовою. Ось їхні відповідники:**

- N** - північ (Пн.)
- E** - схід (Сх.)
- S** - південь (Пд.)
- W** - захід (Зх.)

## МЕТА ГРИ

Перемагає гравець із останньою віллілою вежею! Спалить пожежні вежі суперників, виклавши жетон вогню на дальній кут із помаранчевою межею. Ця комірка — дах пожежної вежі. Потрібно, щоби згоріли вежі всіх ваших суперників, аби ви здобули перемогу.

Якщо бажаєте дати переможеному супернику другий шанс, грайте з картою **«Тінь лісу»** (див. с. 6. Тільки в грі для трьох-чотирьох учасників). Також ви можете спробувати **командний варіант гри «2 на 2»** (див. с. 7. Тільки в грі для чотирьох учасників).

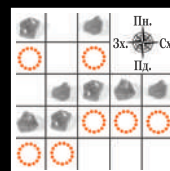
## ПЕРЕБІГ ГРИ

Починаючи з першого гравця й далі за годинниковою стрілкою, всі гравці по черзі виконують ходи. Хід складається з двох кроків: поширення пожежі в напрямку вітру та дії гравця. Кроки виконуються тільки в зазначеній послідовності.

### Крок 1. Поширення пожежі.

Оберіть **вільну комірку** за напрямком вітру, що суміжна з жетоном вогню чи Вічним вогнем. Розташуйте на цій комірці жетон вогню.

На ілюстрації праворуч сірим кольором зображені жетони вогню, що були на ігровому полі до початку ходу гравця. Якщо напрямок вітру — південь, виберіть одну комірку з пунктирним колом і розташуйте там жетон вогню (вогню поширюється на південь). Гравець завжди поширює вогню на 1 комірку на початку свого ходу. Зауважте, що ви не обмежені лише південною частиною ігрового поля.



Оберіть 1 комірку

Якщо у свій хід ви розігруєте карту, що змінює напрямок вітру, то він зміниться лише з початком наступного ходу.

## Крок 2. Дія гравця (виберіть одну з таких дій)

Розіграйте 1 карту з руки й застосуйте її властивість (див. пункт «Карти» нижче). Покладіть розіграну карту до стопки скидання та візьміть нову карту з колоди.

### АБО

Скиньте будь-яку кількість карт із руки й доберіть карти, доки не сягнете ліміту руки (5 карт до спалення першої вежі). Карта «Відро» не належить до карт у вашій руці.

**Необов'язкова додаткова дія.** У будь-який момент під час свого ходу ви можете виконати додаткову дію, розігравши «Відро» (див. пункт «Відро й Нерозсудлива поведінка» на с. 5).

## СПАЛЕННЯ ВЕЖИ

**Розташовуючи жетон вогню на помаранчевій комірці пожежної вежі суперника, ви успішно спалюєте її. Чудова робота!** Спостерігач цієї вежі змушений тікати й більше не може боротися з вогнем. Гравець цієї вежі більше не має карт на руці, але може взяти карту «Тінь лісу», щоби помститися суперникам у спробі здобути перемогу (див. с. 6).

У винагороду за знищення вежі суперника ви забираєте його карти дій собі до руки. Після цього скиньте карти, щоб не перевищувати новий ліміт руки. Щоразу, коли згорає вежа, ліміт руки всіх гравців збільшується на 1. Наприклад, коли ви спалюєте першу вежу, виберіть, які 6 карт залишити на руці, та скиньте решту. Усі інші гравці беруть по 1 карті дії. Тепер усі грають із шістьма картами.

Щоразу, коли згорає вежа, відбувається частковий вогняний смерч (див. пункт «Вогняний смерч» на с. 6).

### Вітер не може дуги в напрямку, де немає активних (цілих) пожежних веж.

Наприклад, якщо в грі згоріли червона й зелена вежі, вітер не може дуги на захід. Коли розіграно карту «Захід» або коли на кубик випадає західний (W) напрямок вітру (навіть під час вогняного смерчу), перекиньте кубик, аби він вказав інший напрямок. Ви все ще можете застосувати другу чи третю властивість карти «Захід» (див. нижче), щоб отримати новий напрямок вітру або розташувати жетон вогню в напрямку заходу.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Коли в грі лишається єдиний гравець із цілою вежею, гра закінчується, а цей гравець перемагає! Якщо ви граєте з картою «Тінь лісу» (тільки в грі в трьох або в чотирьох), дивіться нові умови перемоги на с. 6.

## КАРТИ

Існують 4 типи карт дій: карти вітру, вогню, води й протидії пожежі.

**Карти вітру** (сірі) дають змогу застосувати одну з трьох дій.

Оберіть одну з таких дій:

1. Змініть напрямок вітру відповідно до карти.
2. Киньте кубик, аби визначити новий напрямок вітру. Потрібно, щоб напрямок вітру змінився, тож кидайте кубик, доки на ньому не з'явиться новий напрямок вітру.
3. Оберіть вільну комірку за напрямком вітру, що суміжна з жетоном вогню чи Вічним вогнем. Розташуйте на ній жетон вогню. (Пам'ятайте, що суміжними вважаються такі комірочки, які прилягають одна до одної вертикально чи горизонтально, але не по діагоналі. Див. ілюстрацію на с. 3.)

**Карти вогню** (помаранчеві) дають змогу поширювати вогонь. Розташуйте жетони вогню, повторюючи схему, зображену на карті (якщо на ігровому полі немає підходящих вільних комірок, ви можете викласти лише частину жетонів вогню зі схеми). Водночас принаймні один жетон вогню зі схеми має бути суміжним із раніше викладеним жетоном вогню чи Вічним вогнем. Ви не зобов'язані розігрувати карти вогню за напрямком вітру.

**Карты протидії пожежі** (фіолетові) дають змогу створити на вільних комірках захисні перешкоди (ви не можете створювати ці перешкоди в зоні вежі чи на комірках Вічного вогню). Розташуйте жетони протидії пожежі, повторюючи схему, зображену на карті (горизонтально чи вертикально).



Вітер

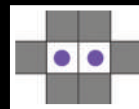
Вогонь

Протидія пожежі

Вода

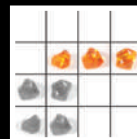
Ви повинні розташувати всі жетони протидії пожежі, зображені на схемі. Ви не можете розташувати жетони протидії пожежі, якщо вони суміжні з попередньо викладеними жетонами протидії пожежі (але вони можуть торкатися один одного по діагоналі).

На ілюстрації праворуч ви **не можете** розташувати жетони протидії пожежі на жодній із сірих комірок, бо вони будуть суміжними з жетонами протидії, що були розташовані за допомогою карти «Будьдозер» (фіолетові).

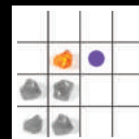


Вогонь не може зупинитися на комірці з жетоном протидії пожежі чи перескочити через неї. Жетони протидії пожежі можна вилучити тільки за допомогою карти «Пересадка лісу». Нижче наведені роз'яснення щодо того, як можна обійти жетони протидії пожежі за допомогою карт «Вибух» і «Палаючий корч».

**Спалах.** На ілюстрації А гравець розташував три жетони вогню лінією (помаранчеві), використовуючи «Спалах». Потрібно, щоб принаймні один із цих жетонів вогню був суміжним із попередньо викладеними жетонами вогню (сірі). На ілюстрації Б жетон протидії пожежі не дає змоги розташувати «Спалах» так само, як на ілюстрації А, оскільки вогонь не може зупинитися на жетоні цього типу чи перескочити через нього.

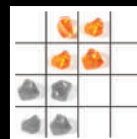


Ілюстрація А

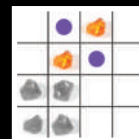


Ілюстрація Б

**Палаючий корч.** Це повалене дерево, що дає змогу обійти жетони протидії пожежі. На ілюстрації В гравець розташував чотири жетони вогню квадратом (помаранчеві), використовуючи «Палаючий корч». На ілюстрації Г жетони протидії пожежі перешкоджають розміщенню двох жетонів вогню, але гравець усе ще може розташувати два інші жетони вогню. Пам'ятайте, що принаймні один жетон вогню зі схеми повинен бути суміжним із попередньо викладеним жетоном вогню (сірі).

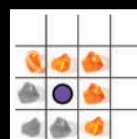


Ілюстрація В

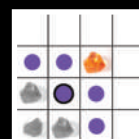


Ілюстрація Г

**Вибух.** Ця карта дає змогу замінити попередньо викладений жетон вогню на жетон протидії пожежі та викласти навколо нього нові жетони вогню (на вільних комірках). На ілюстрації Д, використовуючи «Вибух» (помаранчеві), гравець замінює центральний жетон вогню на жетон протидії пожежі (фіолетовий, обведений чорним). На ілюстрації Е жетони протидії пожежі (фіолетові) перешкоджають розміщенню чотирьох жетонів вогню, але гравець усе ще може розташувати 1 жетон вогню на вільній комірці (помаранчевий). «Вибух» — єдиний спосіб розташувати новий жетон протидії пожежі біля попередньо викладеного жетона протидії пожежі. На ілюстрації Е жетон протидії, розташований за допомогою карти «Вибух» (фіолетовий, обведений чорним), суміжний із двома іншими жетонами протидії пожежі.



Ілюстрація Д



Ілюстрація Е

**Кarti води** (блакитні) дають змогу вилучити жетони вогню з ігрового поля, повторюючи схему, зображену на карті (не обов'язково вилучати повністю всю схему). Жетони протидії пожежі не перешкоджають картам води. Карті води не дають змоги вилучити жетони вогню з комірок зони вежі (див. пункт «Відро» нижче).

**Нижче наведені роз'яснення до певних карт:**

**«Вибух»** — це різновид карт вогню. Замініть будь-який жетон вогню на ігровому полі жетоном протидії пожежі та розташуйте жетони вогню у восьми комірках (у тих із них, які вільні) навколо щойно викладеного жетона протидії пожежі. «Вибух» — єдиний спосіб розташувати жетон протидії пожежі так, щоб він був суміжним із попередньо викладеним жетоном протидії пожежі. Ба більше, ця карта дає змогу розташувати жетон протидії на комірці зони вежі.

**«Жарина»** — це різновид карт вогню. Перемістіть будь-який жетон вогню на ігровому полі на вільну комірку, що суміжна з іншим жетоном вогню. Ця карта не дає змоги перемістити жетон вогню з зони вежі.

**«Пожежник-парашутист»** — це різновид карт води. Виберіть жетон вогню і вилучіть із восьми комірок навколо нього всі жетони вогню. Вибірний жетон вогню залишається на ігровому полі.

## ВІДРО Й НЕРОЗСУДЛИВА ПОВЕДІНКА

Ваша карта «Відро» — єдиний спосіб вилучити жетони вогню з зони вашої вежі. У кожного гравця є 1 карта «Відро», яку можна розіграти 1 раз за гру (ця карта не належить до карт дій на руці). Ви можете розіграти карту «Відро» додатково до ваших основних дій. Використавши карту «Відро», переверніть її. Ви зобов'язані вилучити за допомогою карти «Відро» щонайменше 1 жетон вогню із зони вашої вежі, але лінія карти може простягатися за межі зони вежі.

Щойно ваше «Відро» спорожніло, ви занурюєтесь у стан цілковитої нерозсудливості. Відтепер у вас є нова властивість. Ви можете скинути 3 карти води (блакитні) чи 3 карти протидії пожежі (фіолетові), щоб розташувати 2 жетони вогню на ігровому полі. Кожен із цих жетонів розташуйте у вільній і суміжній із попередньо викладеним жетоном вогню комірці.



Відро



Нерозсудлива поведінка

Не обов'язково розташовувати обидва жетони поряд. Тепер гравець добирає карти, доки не сягне ліміту руки. **«Нерозсудливу поведінку»** можна застосувати 1 раз за хід, вважаючи її кроком 2 ходу гравця. Ви не можете розіграти ще одну карту додатково до «Нерозсудливої поведінки».

## КАРТИ ПОДІЙ

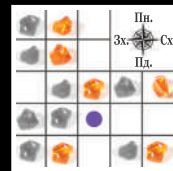
**Карту події (із зіркою в нижньому лівому куті) необхідно розіграти відразу, щойно її витягли з колоди, незалежно від послідовності ходів.** Скиньте карту події та доберіть карти, доки не сягнете ліміту руки. Гравці завжди грають із **«Вогняним смерчем»**, але ви можете вилучити цю карту в грі для початківців. **«Взаємодопомога»** — не обов'язкова для партії карта. Якщо з колоди взяли кілька подій за раз, розіграйте кожну з них окремо в такій послідовності, в якій їх витягнули. Щойно ви повністю розіграли одну подію, переходьте до наступної.



Вогняний смерч

**Вогняний смерч** — це явище, коли вогонь стає таким потужним, що утворює власну вітрову систему. Під час підготовки до гри покладіть карту «Вогняний смерч» усередину колоди дій, після того як усі гравці візьмуть по 5 карт. Витягнувши цю карту, виконайте такі дії:

1. Киньте кубик, аби визначити напрямок вітру вогняного смерчу (може збігатися з поточним напрямком вітру).
2. Розташуйте жетон вогню за отриманим на кубіку напрямком вітру на кожній вільній комірці, що суміжна (вертикально чи горизонтально, але не по діагоналі) з комірками всіх попередньо викладених жетонів вогню та Вічним вогнем.



На ілюстрації праворуч вогняний смерч іде на схід. Гравці розташовують жетони вогню в кожній вільній комірці на схід від усіх попередньо викладених жетонів вогню (сірі). Жетон протидії пожежі (фіолетовий) перешкоджає розміщенню одного жетона вогню.

3. Киньте кубик знову, щоб визначити новий напрямок вітру (може збігатися з напрямком вітру вогняного смерчу).
4. Починаючи з гравця, що витягнув карту «Вогняний смерч», кожен учасник може скинути будь-яку кількість карт із руки й добрати карти, доки не сягне ліміту руки.
5. Продовжуйте грати за звичайними правилами з новим напрямком вітру («Вогняний смерч» не впливає на послідовність ходів).

Коли вежа гравця згорає, він може негайно помститися у відповідь, застосувавши частковий вогняний смерч. Щоразу, коли згорає вежа гравця, виконуйте кроки 1-3 «Вогняного смерчу» та продовжуйте грати з новим напрямком вітру.

Карту **«Взаємодопомога»** (не обов'язкова для партії) затасовують у колоду після того, як гравці отримали карти, але до того, як усередину колоди кладуть «Вогняний смерч». Коли гравець бере з колоди карту «Взаємодопомога», він вибирає, яку 1 дію виконують усі гравці:



Взаємодопомога

1. Розташуйте жетон вогню на комірці, що суміжна з іншим жетоном вогню чи Вічним вогнем. Жетони, розташовані під час взаємодопомоги, не можна розміщувати суміжно один до одного.
2. Розташуйте на ігровому полі 1 жетон протидії пожежі (дотримуйтеся правил розташування).
3. Скиньте 3 карти (саме цю кількість) і доберіть карти, доки не сягнете ліміту руки. Починаючи з вас і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець виконує вибрану вами дію взаємодопомоги. Наприклад, якщо вибрана друга дія (розташування жетона протидії пожежі), кожен гравець повинен розташувати жетон протидії пожежі. Якщо під час взаємодопомоги згорає принаймні 1 вежа, спершу завершіть застосування ефектів цієї карти, а потім перейдіть до ефектів спалення вежі.

## ТІНЬ ЛІСУ (рекомендовано для гри втроєх або вчотирьох)

**Тінь лісу** — це розлючений дух спаленої вежі. Коли ваша вежа згорає, ви стаєте тінню. **Ваша нова ціль — спалити всі активні (цілі) вежі.**



Тінь лісу

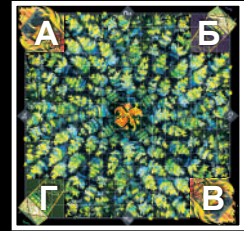
**У свій хід тінь кидась кубик вітрів і виконує відповідну дію на карті тіні.** Ця дія замінює кроки 1 і 2 гравця (на початку ходу ви не кладете жетон вогню в напрямку вітру й у вас немає карт дій на руці). Кидок кубика не змінює напрямок вітру. **Якщо ви спалюєте вежу, ви отримуєте додатковий кидок, який дає вам змогу кинути кубик знову після застосування ефекту першого кидка.**

**У грі втрюх тільки гравець першої спаленої вежі стає тінню.** Щоби перемогти, тінь мусить спалити обидві активні вежі у свій хід.

**У грі вчотирьох тільки гравці перших двох спалених веж можуть стати тіннями.** Обидва такі гравці стають однією командою. Щоби перемогти, тінь (або команда тіней) мусить спалити всі активні вежі за 1 хід, АБО команда з двох тіней має спалити всі активні вежі під час одного з наступних ходів.

**Якщо у свій хід гравець стає єдиною активною вежею, він негайно перемагає, а тінь не здійснює свій хід після нього.** Однак якщо гравець стає єдиною активною вежею під час ходу іншого гравця, для перемоги потрібно, щоб вежа гравця вистояла до початку його ходу. Якщо тінь спалює вежу гравця до початку його ходу, вона перемагає.

*На ілюстрації праворуч гравці А і В — тіні, а Б і Г — активні вежі.  
Якщо Б спалить Г — Б негайно перемагає. Якщо Г спалить Б — Г перемагає.  
Якщо А спалить Б, а потім у свій хід В спалить Г — А і В (тіні) переможуть.  
Якщо А спалить Г, але не Б — Б негайно перемагає на початку свого ходу,  
а В не встигне походити.*



**Якщо тінь спалює активну вежу,** гравець цієї вежі скидає карти з руки. Ліміт руки всіх гравців із активними вежами збільшується на 1, після чого гравець спаленої вежі застосовує частковий вогняний смерч. Далі тінь кидає кубик вітру ще раз і виконує відповідну додаткову дію.

**Нижче наведені роз'яснення до кожної дії тіні за кидок кубика:**

**Пн.** (на кубик випала буква «N»). Розташуйте 1 жетон вогню в комірці, що суміжна з будь-яким жетоном вогню на ігровому полі.

**Сх.** (на кубик випала буква «E»). Киньте кубик вітру тричі. Після кожного кидка розташуйте 1 жетон вогню за отриманим на кубик напрямком у комірці, що суміжна з іншим жетоном вогню на ігровому полі. (Пам'ятайте, що це не змінює поточний напрямок вітру).

**Пд.** (на кубик випала буква «S»). Візьміть 2 карти. Можете негайно розіграти одну з них. Скиньте обидві карти.

**Зх.** (на кубик випала буква «W»). Вилучіть жетон протидії пожежі з ігрового поля або змініть напрямок вітру на будь-який інший на ваш розсуд.

## СПАЛЕНА ВЕЖА

Коли вежа згорає, вилучіть із неї жетони вогню та розташуйте на зоні вежі карту спаленої вежі стороною з вогнем горілиць. Тепер вежа вечно горить, і від неї можна поширювати вогонь. На іншій стороні карти зображений ліс. Під час підготовки до гри вдвох або втрюх розташуйте карти на незайнятих вежах стороною з лісом горілиць, аби насолоджуватися природою під час гри.



Спалена вежа

## ЧЕМПІОН ЛІСУ

 (карта необов'язкова для партії)

Здобувши перемогу в «Пожежній вежі», отримайте карту «Чемпіон лісу». Ця карта дає вам бонусну властивість у наступній грі. Якщо ви перемагаєте в грі, маючи карту «Чемпіон лісу», переверніть її, щоб відкрити сторону «**Величний чемпіон**» та додаткову властивість гравця. Зазнавши поразки, ви повинні віддати карту новому переможцю. Якщо команда тіней перемагає в грі, обидва гравці отримують титул чемпіона лісу й можуть використовувати нову властивість у наступній грі.



Чемпіон лісу

## КОМАНДНИЙ ВАРІАНТ ГРИ «2 на 2»

(альтернативний варіант гри для 4 гравців)

Ви сидите по діагоналі від свого союзника й намагаєтесь захистити обидві вежі від ворожої команди. Команда перемагає, якщо спалює вежі своїх суперників. Підготовка та перебіг гри відбуваються як зазвичай, за винятком моменту, що учасник продовжує грати, навіть якщо його вежу спалюють. Під час такої гри ви не віддаєте свої карти супернику, ліміт руки не збільшується, частковий вогняний смерч не відбувається, і ніхто не стає тінню. Продовжуйте здійснювати ходи за звичайними правилами. Ви можете використати свою карту «Відро», щоб захистити вежу свого союзника, навіть якщо вашу вежу спалили. Однак ви повинні використати «Відро» під час свого ходу.

## ПРИКЛАД ГРИ

На кубик выпав північний (N) напрямок вітру. Гравець 1 починає свій хід і кладе жетон вогню на північ від Вічного вогню. Після цього він розігрує карту «Спалах», аби розташувати 3 жетони вогню в напрямку гравців 3 та 4. Тепер гравець 1 бере карту.

Гравець 2 розташує жетон вогню на північ від Вічного вогню. Північний напрямок вітру може нашкодити цьому гравцеві, тож він розігрує карту «Схід», аби змінити напрямок. Він кидає кубик, і напрямок вітру змінюється на західний (W). Тепер гравець 2 бере карту.

Гравець 3 розташує жетон вогню на захід від попередньо викладеного жетона вогню, в напрямку гравця 4. Після цього гравець 3 скидає 4 зі своїх карт і добирає 4 карти з колоди дій.

Гравець 4 розташує жетон вогню на захід від жетона вогню гравця 2. Тепер він розігрує карту «Траншеї» та розташує 2 жетони протидії пожежі біля своєї вежі. Потім гравець 4 бере карту.



Розташування жетонів згідно з прикладом гри.  
Число на жетоні відповідає гравцеві  
(наприклад, 1 — гравець 1).

## ПОШИРЕНІ ЗАПИТАННЯ

**Скільки жетонів вогню я розташовую в напрямку вітру на початку свого ходу?** Тільки один. Ви повинні розташувати один жетон вогню на одній комірці за поточним напрямком вітру на початку кожного ходу, якщо для цього є підходяща вільна комірця.

**Чи змінюється напрямок вітру кожного ходу?** Ні. Після підготовки до гри напрямок вітру можна змінити тільки за допомогою карти вітру чи «Вогняного смерчу». Якщо вітер дме на північ, гравці розташовують жетони на півночі сходу, поки напрямок не зміниться внаслідок застосування властивості карти. Не кидайте кубик вітрів на початку кожного ходу!

**Чи можна розташувати жетони протидії пожежі один біля одного?** Ні. Ви не можете розташувати жетони протидії пожежі біля попередньо викладених жетонів протидії пожежі. Вони можуть торкатися один одного по діагоналі, але не можуть бути суміжними. Це не дає змоги гравцям створити непрохідну стіну навколо вежі. Винятком є карта «Вибух». Вона дає змогу замінити жетон вогню на жетон протидії пожежі. Ви можете замінити будь-який жетон вогню, навіть якщо він суміжний із жетоном протидії пожежі. «Вибух» також дає змогу розташувати жетон протидії в зоні вежі.

**Чи змушують карти вогню викладати жетони вогню в напрямку вітру?** Ні. Карти вогню не залежать від напрямку вітру. Жетони вогню з цих карт можна розташувати в будь-якому напрямку.

**Чи можу я розіграти «Відро» під час ходу іншого гравця?** Ні. Ви можете розіграти «Відро» тільки у свій хід. Якщо вогонь сягне вашого дальнього кута до початку вашого ходу, у вас не буде можливості розіграти карту «Відро».

**Чи можна вилучити жетони вогню зі своєї вежі, не розігруючи «Відро»?** Ні. Тільки «Відро» дає змогу вилучити жетони вогню з вашої зони вежі.

**Карти подій теж затасовують у колоду дій, якщо та вичерпалася?** Так. Тому ви можете розіграти ці події більше ніж один раз за партію.

**Чи можу я вибрати жетон протидії пожежі ціллю «Пожежника-парашутиста»?** Ні. Ціллю «Пожежника-парашутиста» можна вибрати тільки жетон вогню.

*Також ми хотіли б висловити особливу подяку Гіпарі Гіакомеллі, Майку Белсолло, Грейсу Кендал, Джастіну Осліну, Джефрі Браянту, родині Руель, Роке Ноніні, Гані Фрухтеніхт, а також нашим близьким і друзям, що завжди підтримували нас на шляху до створення цієї гри.*

Гра Гвен Руель і Сема Браянта  
Ілюстрації Кевіна Руеля  
Правила редагував Майк Белсолль



**ROZUM**  
rozum.com.ua

**Локалізація українською мовою:**

Видавництво «ROZUM» — настільні ігри та товари для розвитку.

Група компаній «ФАКТОР»

**Перекладач:** Артем Деменко

**Редактор:** Марія Отрошенко

**Коректор:** Ірина Гнатюк

**Дизайнер-верстальник:** Вадим Букреев

**Видавничі процеси:** Владислав Бондаренко, Дмитро Худобін, Оксана Таран