

A golden swan with detailed feathers is shown in flight, its head and neck curved downwards. The background is a dramatic landscape of dark, jagged mountains and a winding river through a lush green valley. The entire scene is framed by a golden border with decorative corner motifs.

ТРАКАЗКА
— ПРАВИЛА —

СЪДЪРЖАНИЕ

игрови компоненти... 3	други статистики..... 17
история 7	карти артефакт 18
ОБОВЩЕНИЕ 8	карта, тайлове и токени.... 20
1. фраза „пророчества“ 8	принос 22
2. фраза „минало“ 8	карти съкровище 22
3. фраза „настояще“ 8	карти мисия 24
4. фраза „бъдеще“ 8	бонус карти 24
победа и загуба 9	карти битка 25
соло игра 9	портали и олтари..... 29
дуо игра 9	пророчески карти 31
подредба 10	точкуване 32
геймплей 11	туториъл 33
фраза „пророчества“ 11	заслуги 34
фраза „минало“ 11	
фраза „настояще“ 12	
фраза „бъдеще“ 12	
ОСНОВНИ ЕЛЕМЕНТИ. 13	
основни символи и знаци 13	
зарове 14	
геройни полета 14	
довродетели 15	

ИГРОВИ КОМПОНЕНТИ

7 ГЕРОЙНИ ПОЛЕТА

30 ТАЙЛА



7 ГЕРОЙНИ МИНИАТЮРИ



Сребърният Елен



Царицата на Живата Вода



Малкият Брат



Неродена Мома



Слънце и Месец



Вампирова Булка



Момче със Звезда на Челото

70 ТОКЕНА

15 СПЕЦИАЛНИ ЗАРА



110 ДЪРВЕНИ КУБЧЕТА



54 КАРТИ АРТЕФАКТ



18x Ниво 1 карти

18x Ниво 2 карти

18x Ниво 3 карти

20 БОНУС КАРТИ



Геройни
Бонус карти

Вражески
Бонус карти

30 КАРТИ БИТКА



10x Ниво 1 карти

10x Ниво 2 карти

10x Ниво 3 карти

10 КАРТИ МИСИЯ



3 ПОМОЩНИ КАРТИ



30 КАРТИ СЪКРОВИЩЕ



10x Ниво 1 карти

10x Ниво 2 карти

10x Ниво 3 карти

8 ПРОРОЧЕСКИ КАРТИ



ПРАВИЛА



БЪДЕЩИ СВЕТОВЕ



9 КАРТИ



3x карты



1x карта



5x карты

КУТИЯ 0

1 МИНИАТЮРА

9 ТОКЕНА



x3



x6

20 КАРТИ



5x карты



5x карты



10x карты

КУТИЯ 1

1 МИНИАТЮРА

29 ТОКЕНА



x5



x5



x10



x9

16 КАРТИ



5x карты



5x карты



5x карты



1x карта

КУТИЯ 2

1 МИНИАТЮРА

30 ТОКЕНА



x5



x5



x5



x3



x4



x4



x4

15 КАРТИ



5x карты



5x карты



5x карты

КУТИЯ 3

1 МИНИАТЮРА

35 ТОКЕНА



5

x5



x5



x5



x5



x15

19 КАРТИ



КУТЯ 4



1 МИНИАТЮРА



4x карты



5x карты



5x карты



5x карты

28 ТОКЕНА



x4



x5



x5



x5



x3



x3



x3

24 КАРТИ



КУТЯ 5



1 МИНИАТЮРА



5x карты



5x карты



5x карты



7x карты

15 ТОКЕНА



x5



x5



x5

x8



23 КАРТИ



КУТЯ 6



1 МИНИАТЮРА



5x карты



5x карты



5x карты



3x карты

23 ТОКЕНА



x5



x5



x5



x5



x3



23 КАРТИ



КУТЯ 7



1 МИНИАТЮРА



3x карты



9x карты



5x карты



1x карта

30 ТОКЕНА



x3



x5



x4



x4



x4



x4



x2

6

История

Нощес яви ми се съновидение -
за бъдеще, изпълнено с унищожение!

Събудих се облян в студена пот,
проклятието не можеше да заживее свой живот!

Възможности различни, преплетени в една съдба.

Разруха, скръб и безмилостна борба
с вражеската армия, напредваща през земята ни обезверена,
от безбройни противници покорена.

Сънувах Пипала на злото, обвиващи света;
Хипнотизатори, покоряващи с лъжи ума,
тъмни Отразители и Владетели от камък,
опитващи се да загасят всеки запален пламък...

Какво бих могъл да сторя, освен да бдя нащрек?

Герои се трудно намират в днешния век...
Не виждах какво мога да направя,
а не можех пророчеството просто да забравя!

След четиридесет дневна молитва и пост,
отговор ми се разкри не прост!

Ако ти, който четеш за това бъдеще с ужасяващ край,
не се отзовеш, този свят е обречен, знай!

До Древна Тракия ще трябва да пътуваш,
и да опиташ бъдещето от хватката на зло да излекуваш.

Добродетелите ще трябва отново да откриеш,
талантите си без бавене да развиеш.

Със затаен дъх цялата земя днес към теб гледа -
с благородство върви ти напред към победа!

Погледни бъдещето в очите без страх
и Слънцето ще превърна всяка тъмнина в прах!

ОБОВЩЕНИЕ

Триказка е кооперативна приключенска игра за 1 или 3-ма души. Превъплъщавате се в трима приказни **Герои**, всеки със своите неповторими способности. Заедно преминавате през 4 фази - фаза „Пророчества“, фаза „Минало“, фаза „Настояще“ и фаза „Бъдеще“.

В началото на своето приключение играчите теглят **3 Пророчества**, които подсказват за характеристиките на **Бъдещето** като всяко **Бъдеще** има различно условие за победа. Техните **Герои** се връщат в **Миналото** където развиват своите статистики и **Таланти**. Когато **Миналото** приключи, играчите разбират кое **Бъдеще** ги очаква.

1.фаза „пророчества“

Теглите **3 Пророчески** карти и избирате **Героите** си.

(Фаза „Пророчества“ е обяснена на стр. 11)

2.фаза „минало“

Изграждате **Картата** и развивате **Героите** си.

(Фаза „Минало“ е обяснена на стр. 11-12)

3.фаза „настояще“

Разкрива се **Бъдещето**, с което вашите **Герои** ще се сблъскат.

(Фаза „Настояще“ е обяснена на стр. 12)

4.фаза „бъдеще“

Героите ви трябва да изпълнят условието на даденото **Бъдеще**, за да спечелят играта.

(Фаза „Бъдеще“ е обяснена на стр.12)

ПОБЕДА И ЗАГУБА

Печелите когато изпълните условието, описано в **Бъдещето**. Играта плиключва, а вие сте победители!

Губите, ако Герой умре или ако не успеете да изпълните условието на **Бъдещето**.

СОЛО ИГРА

Играчът контролира и тримата Герои. Играе ходовете на всеки Герой поотделно в определен, избран от него, ред. Всички други правила остават същите.

ДУО ИГРА

Триказка е създадена за игра от един или трима играчи, но и игра от двама играчи е възможна.

Единият играч управлява един Герой, другият - двама Герой или и двамата играчи управляват по един Герой поотделно и един заедно.



ПОДРЕДБА

Уверете се, че имате следните компоненти поставени на масата преди започване на играта:



1. Геройни полета;

2. Геройни миниатюри;

3. Тайлове за Картата;

4. Карти Мисия;

5. Карти Съкровище;

(подредени в тестета според нивото им);

6. Карти Битка;

(подредени в тестета според нивото им);

7. Карти Артефакт;

(подредени в тестета според нивото им);

8. Бонус карти (на Героите и на Враговете);

(подредени в две тестета);

9. Токени Мисия;

10. Токени Съкровище;

11. Токени Битка;

12. Токени Щети;

13. Свещени камъни;

14. Кубчета (бели, черни, червени и сини);

15. Зарове;

16. Пророчески карти

(Ако играете за първи път препоръчваме да използвате единствено Тutorial Пророческата карта. Ако вече сте играли играта, използвайте останалите 7 Пророчески карти)

Неща, от които ще имате нужда по-късно:

• Трите кутийките с Бъдещи светове отговарящи на изтеглените Пророчески карти и миниатюрите към тях.

(Препоръчваме да не отваряте кутийките преди края на фаза „Минало“).

ГЕЙМПЛЕЙ

фаза „пророчества“

Изтеглете **3 Пророчески карти**. Текстът на **Пророчеството** подсказва за характера на **Бъдещето**. Статистиките в долната дясна част на картата имат за цел да ви насочат в избора на **Герои**. Те съответстват на статистиките на **Геройните полета**. Всеки **Герой** има различни характеристики, затова някои са по-подходящи за определени **Пророчества**. **Пророческата Мисия** в долната лява част на картата описва условие. Ако го изпълните до края на **Фаза „Минало“** ще получите посочената награда.



фаза „минало“

Първи ход за всеки Герой (вие избирате реда на Героите):

- 1. Теглене на Тайл** - Изтеглете **1 Тайл** и го поставете на масата. Обозначените на **Тайла** обекти трябва да гледат нагоре.
- 2. Поставяне на Герой** - Поставете **Героя** на празно поле на поставения от вас **Тайл**. Ще започнете движението си от него (Фиг.1).
- 3. Поставяне на обекти** - Поставете съответстващите на обозначенията на полетата обекти на **Тайла** (кубчета и токени) (Фиг.1).
- 4. Движение** - Движете се по **Картата**. **1 Скорост** (♠) ви позволява да се придвижите **1 поле** (Фиг.2).
- 5. Действие** - Извършете **1 Действие** (♣) (което всеки Герой има по подразбиране). **Действие** е всяка интеракция с обект на **Картата**.
(За повече информация, секция „Карта, Тайлове и Токени“, стр. 20)

Фиг.1 На този **Тайл** играчите трябва да поставят **бяло кубче** и токени за **Битка 1** и **Съкровище 3** на техните места.



Фиг. 2 **Малкият брат** започва с **2** ♠ и **1** ♣.



Той може да се придвижи с **1** или с **2** полета и да изпълни **1** ♣.



Всички (останали) ходове:

1. **Теглене на Тайл** - изтеглете **1 Тайл** и го поставете на масата, завъртете го по ваш избор. Долепете го до някой от вече поставените **Тайлове**.
(виж секция „Карта, Тайлове и Токени“, стр. 20);
2. **Поставяне на обекти** - Поставете съответстващите на обозначенията на полетата обекти на **Тайла** (кубчета и токени).
3. **Движение** - Движете се по **Картата**, съобразявайки се със **Скоростта** (♠) си.
4. **Действие/я** - Извършете своите **Действия** (♣) (по подразбиране имате **1 Действие**). Когато всички Тайловете са поставени и последният ход е изигран, Картата е изградена и Фаза „Минало“ приключва.

ФАЗА „НАСТОЯЩЕ“

1. Премахнете всички обекти - токени и кубчета, от **Картата**.
2. Разбъркайте **трите** изтеглени **Пророчески карти** и на случаен принцип изтеглете **една** от тях. Изтеглената карта съдържа **Бъдещето**, срещу което ще се изправят **Героите**.
3. Вземете наградите от **Пророческата Мисия**, ако сте изпълнили условието. Всеки изпълнил **Мисията** играч поотделно взема наградата.
4. Прочетете секцията на изтегленото **Бъдеще** от книжката с **Бъдещи светове**.
5. Подредете компонентите на **Бъдещето**.
6. Изберете заедно едно **ниво на трудност**.
 - Нивото на трудност трябва да е еднакво за тримата играчи.
 - Всеки **Герой** взема само една от посочените награди за избраното ниво на трудност.

Ниво на трудност	Награди			
По течението (лесно)	12 ♠	4 ♣	4 ♠	1 ♣ ³
Да дръзнеш (средно)	6 ♠	2 ♣	2 ♠	1 ♣ ²
Няма да се върнеш жив (трудно)	Гмурнете се във Фаза „Бъдеще“ без да взимате допълнителна награда			

7. Избирате реда на игра.

ФАЗА „БЪДЕЩЕ“

Изиграйте ходовете си според правилата на съответното **Бъдеще**.
(Повече информация ще намерите в книжка **Бъдещи Светове**)



ОСНОВНИ ЕЛЕМЕНТИ

Тук са описани различните компоненти, символи и действия в играта. Съветваме ви да сверявате с описаното по-долу, ако не сте сигурни какво означава даден символ или ключова дума.

ОСНОВНИ СИМВОЛИ И ЗНАЦИ

Триказка използва символи и знаци за съкращаване на терминологията на игровите компоненти.

Добродетели

Любов	Надежда	Вяра	Усилие	Дълготърпение	Милосърдие
					

Ефекти на Добродетелите

Зарове в Битка	Обръщане на зарове	Бонус карти	Действие	Добавяне на Добродетел(и)	Даване на Добродетел(и)
					

Камъни и статистики на Противниците

Добродетели (всички)	Шевица	Скорост	Защита	Сила
				

Символи на Артефакти

Артефакт	Артефакт за глава	Артефакт за ръце	Артефакт за крака	Щети	Еднократен	Необходима активация	Постоянно действие
							

Други символи

Зарове	Бонус карти	Нищо	Положителни зарове	Дух	Свещен камък
					

зарове

Триказка използва специални зарове. Всеки зар има **3 положителни страни** със символ и **3 отрицателни** - празни страни. Когато играта изисква хвърляне на зарове (в Битка, при отваряне на Съкровище или Артефакт), хвърлете съответния брой зарове и пребройте **положителните страни** - това е резултатът ви.

геройни полета

Всеки Герой има собствено Геройно поле, на което отбелязва **Добродетелите** (☹), **Скоростта** (🏃), **Шевиците** (✂), **Духа** (☁) си и подрежда **Мисиите** (👤), **Бонус картите** (🃏) и **Артефактите** (👉, 👊, 👢) си.

Всеки Герой има различни отбелязани на Геройното поле стартови **Добродетели**, както и **уникални Таланти**, описани в центъра на полето. Всеки Герой започва с **3 Дух**.

Име
Името на
могъщия Герой

Дух
Използва се
в Битка

Ефект на Добродетелите
Символ, обозначаващ ефекта на
всяка Добродетел

Бонус карти
Място за поставяне
на Бонус картите за
дадения ход

Кarti Мисия
Място за поставяне
на изтеглените карти
Мисия, които можете да
изпълните до края на
фаза „Минало“

**Артефакти
за глава**
Място за поставяне на
Артефакти за глава

**Артефакти
за ръце**
Място за поставяне на
Артефакти за ръце

**Артефакти
за крака**
Място за поставяне на
Артефакти за крака



Символи на Добродетелите
Символи, обозначащи всяка
Добродетел (Любов, Надежда, Вярa,
Усилие, Дълготърпение, Милосърдие)

Скорост
Използва се за
придвижване
по Картата

Шевици
Обозначават опита на Героя и
активираните Таланти (един от
двата за всяко от трите нива)

Статистики на Героите
Имат за цел да ви насочат в
избора на отбор Герои, поради
което кореспондират със
статистиките на Пророческите
карти



Име
Името на
могъщия Герой

**История
на Героя**

ДОБРОДЕТЕЛИ

Добродетелите са статистиките на Геройните полета. Когато Герой вземе бял камък или понесе щети, избира коя **Добродетел** да увеличи или съответно намали.

(За повече информация, секция „Битки”, стр. 25).

Знак	Име	Ефект
	Любов	Тази Добродетел използвате в Битка . Във всеки рунд атака хвърляте брой зарове равен на Любовта ви (0-13).

 Ако имате 4 **Любов** хвърляте 4 **зара**.



 **Бонус картите** могат да добавят **зарове** към атаката ви.



Надежда

Тази **Добродетел** ви позволява да **обръщате зарове** от **отрицателни** в **положителни** и обратно. Броят зарове, които можете да обръщате зависи от количеството ви **Надежда**:

$0-2 = 0$  ; $3-6 = 1$  ; $7-10 = 2$  ; $11-13 = 3$  .

Надежда може да бъде използвана при всеки обект, който включва хвърляне на зарове (например **Съкровища**, **Битки**). **Надежда** може да бъде използвана веднъж за даден обект по време на един ход.

Обръща отрицателните зарове в положителни за ваша полза.



Обръща положителните зарове в отрицателни, за да отслаби врага ви.



Вяра

Тази **Добродетел** ви позволява да теглите и използвате **Бонус карти** (от тестето на Героите) по време на хода ви. Броят **Бонус карти**, които теглите зависи от количеството ви **Вяра**:

$0-2 = 0$  ; $3-6 = 1$  ; $7-10 = 2$  ; $11-13 = 3$  .

Бонус картите ви добавят **Скорост**, **Действия**, допълнителни обръщания на зарове, допълнителни зарове по време на **Битка** или не добавят нищо. Теглете **Бонус картите** в началото на хода си. **Бонусите** от изтеглените карти могат да бъдат използвани само по време на дадения ход (не са постоянни).

3-6 = 1 карта



7-10 = 2 карти



11-13 = 3 карти





Усилие

Тази Добродетел ви позволява да извършвате допълнителни Действия по време на хода ви. Действие е всяка интеракция с обект от Картата, както и използването на Олтар. Използването на Портал не изисква Действие. Броят Действия, които можете да извършите по време на 1 ход зависи от количеството ви Усилие:

0-2 = 0 ; 3-6 = 1 ; 7-10 = 2 ; 11-13 = 3 .

Позволява ви да извършите 1 Действие в допълнение Бонус картите могат да добавят за хода на 1-то Действието , което имате по подразбиране.

1 по подразбиране + 1 от Усилие + 1 от Бонус карта = 3



Дълготърпение

Тази Добродетел ви позволява да увеличите своя Добродетел в края на хода си. Ефектът се извършва в същия момент, в който и този на Милосърдие. Не можете в един и същи ход да увеличите Милосърдието си и да използвате увеличената му стойност. Броят Добродетели, които можете да увеличите зависи от количеството ви Дълготърпение:

0-2 = 0 ; 3-6 = 1 ; 7-10 = 2 ; 11-13 = 3 .

Ако имате 2 или повече Добродетели за увеличаване, можете да изберете различни Добродетели.

Пример: Имате 3 Дълготърпение (3-6 = 1). Позволява ви да увеличите Любавта си (или друга Добродетел) с 1.



Милосърдие

Тази Добродетел ви позволява да увеличите Добродетел на друг Герой в края на хода си. Броят Добродетели, които можете да увеличите зависи от количеството ви Милосърдие:

0-2 = 0 ; 3-6 = 1 ; 7-10 = 2 ; 11-13 = 3 .

Ако имате 2 или повече Добродетели за увеличаване, можете да изберете различни Добродетели и различни Герои, на които да ги дадете.

Пример: Имате 3 Милосърдие (3-6 = 1). Позволява ви да увеличите с 1 Любавта (или друга Добродетел) на друг Герой.



Всички **Добродетели** могат да бъдат използвани и в **Миналото**, и в **Бъдещето**. Можете да използвате ефекта на дадената **Добродетел** веднага при достигане на прага. Ако изгубите **Добродетел** и съответната **Добродетел** падне под прага, веднага губите ефекта ѝ.

Пример: Придобивате 1 **Усилие** по средата на хода си, достигайки следващия праг. Можете да използвате 1 допълнително **Действие** още в същия ход.

Пример: Губите 1 **Вяра** по средата на хода си. Веднага губите способността, която **Бонус** картата дава.

Други статистики



Скоростта ви позволява да се движите по **Картата**. Количеството **Скорост**, което имате, определя колко **стъпки** нагоре, надолу, наляво, надясно можете да направите от позицията си в дадения момент (Фиг. 1). Не можете да се движите по диагонал или да преминавате през **Дървета** (Фиг. 2). Преминаването през **Портал** се брои за 1 стъпка. Можете да продължите да се движите по **Картата** докато се изчерпа **Скоростта** ви и след изчерпването на **Действията** за хода ви.

Не можете да приключите хода си на поле, на което е стъпил друг **Герой**, или да извършвате **Действия** на вече заето поле (Фиг. 3), но можете да преминавате през поле, на което е стъпил друг **Герой**, по пътя към дестинацията си (Фиг. 4). Не е задължително да взаимодействате с обекта на полето, на което сте приключили хода си (пример: ако сте приключили хода си върху поле, на което има **токен Битка**, не е задължително да влезете в тази **Битка**). Можете да използвате допълнителна **Скорост** веднага след като я получите.

Фиг.1



Фиг.2



Фиг.3



Фиг.4



Духът измерва животите ви. Всеки **Герой** започва с 3 **Дух**. Можете да използвате 1 **Дух**, за да блокирате 1 **рунд** щети на противник в **Битка** или за да избягате от нея. Ако **Духът** на **Героя** ви падне до 0, **Героят** умира и играта приключва.





Шевиците служат за развиване на **Талантите** ви като придобивате опит. **Шевица талантите** са уникални за всеки **Герой**. Всеки има по общо **6 Таланта**, но може да развие най-много **3** от тях по време на една игра. Играчът трябва да избете между един от двата **Таланта** от съответното ниво.

Отключването на всеки **Талант** изисква определено количество опит (червени камъни на **Картата**):

- Първият **Талант** изисква **2 Шевици**. Маркирайте с **Шевица кубче** (Фиг. 1).
- Вторият **Талант** изисква **4 Шевици**. Маркирайте с **Шевица кубче** (Фиг. 2).
- Третият **Талант** изисква **6 Шевици**. Маркирайте с **Шевица кубче** (Фиг. 3).

Фиг. 1



Фиг. 2



Фиг. 3



Можете да използвате способността, която **Талантът** ви дава, веднага след постигането му. Някои способности еднократно добавят бонуси, други ви дават специални умения. Можете да избирате **Таланти** от различните нива във всякакви комбинации, но не можете да отключите **2 Таланта** от едно и също ниво. Всяка неизползвана **Шевица** можете да съхранявате или в централната колона на **Дървото на Талантите** на **Геройното поле**, или в купчина до **Геройното поле**.

Шевицата е специална бродерия с централна роля в националното ни облекло. Зад изработката на всяка шевица стоят години труд в усъвършенстване на занаята и часове изкусна работа. Всяка шевица има скрито в бродерията значение, което прави шевиците азбука на кодов език, подобно на йероглифите и руните. Различни шевици символизират наричания за здраве, плодородие, благоденствие, защита за семейството и дома.



Свещеният камък е най-ценният обект в играта. Той помага по различен начин във всяко **Бъдеще**. Можете да дадете **Свещен камък** на друг играч когато:

- Стоите на едно от осемте съседни на него полета;
- Използвате **1 Действие** (♣).

карти артефакт

СИМВОЛ
Обозначава нивото на Артефакта

СЛОТ
Мястото, на което да поставите Артефакта

УПОТРЕБА
Обозначава дали Артефактът е пасивен, активационен или еднократен

ИМЕ
Име на Артефакта

ЕФЕКТ
Ефект на Артефакта

ИСТОРИЯ
Кратка история, разкриваща повече за Артефакта

Артефактите са обекти, които поставяте на един от следните 3 слота - главата (👤), ръцете (👉) или краката (👣) на Героя ви.

- Можете да взимате неограничено количество **Артефакти**, но да активирате само по **1** от тип (за глава, ръце или крака) на ход.
- Ако имате повече от **1 Артефакт** от тип (за глава, ръце или крака) можете да изберете кой да използвате по всяко време на хода си. Използвайки **1 Артефакт** в конкретен слот, нямате право да използвате друг в този слот. Можете да изберете дали използвате **Артефакта** по всяко време на вашия ход.

Артефактите се категоризират по сила в 3 нива:

- Артефакти Ниво 1 (👤);
- Артефакти Ниво 2 (👉);
- Артефакти Ниво 3 (👣).

Артефактите се категоризирани по употреба:

- Пасивни ∞ - могат да бъдат използвани всеки ход;

Всички пасивни Артефакти могат да бъдат използвани в Битка по веднъж във всеки рунд на атака.

- Активационни (△) - изискват положителни зарове за активация

Заровете, използвани по време на Битка за активиране на Артефакти, не могат да бъдат използвани за нанасяне на щети. Всички Артефакти, изискващи активация, могат да бъдат използвани в Битка по веднъж във всеки рунд на атака и изискват активация при всяка употреба. (За повече информация, секция “Карти Битка”, стр. 25)

- Еднократни (1) - могат да бъдат използвани веднъж, след което се поставят в тесте проиграни карти.



Артефакт Ниво 1 (👤),
глава (👤), активационен (△)



Артефакт Ниво 2 (👉),
ръка (👉), еднократен (1)



Артефакт Ниво 3 (👣),
крак (👣), пасивен(∞)

Подредба

Подредете **Артефактите** в **3** тестета според нивата им (1, 2 и 3).

Взимане на Артефакт:

1. Изтеглете на произволен принцип **3** карти от съответното тесте.
2. Изберете **1**, който да задържите.
3. Отделете другите **2** в отделно тесте проиграни Артефакти от съответното ниво.
4. Всеки използван или трансформиран Артефакт се отделя в тесте проиграни Артефакти от съответното ниво.
5. Когато всички Артефакти от дадено ниво са проиграни или са в Героите, разбъркайте и рестартирайте тестето проиграни карти.

Можете да дадете Артефакт на друг Герой когато:

- Стоите на едно от осемте съседни на него полета;
- Използвате **1 Действие** (👤).

КАРТА, ТАЙЛОВЕ И ТОКЕНИ

С Тайловете строите Картата във фаза „Минало“. Всеки Тайл е квадрат, разделен на 4 полета (2x2). При добавяне на нов Тайл към Картата, долепете ръба Тайла до вече поставен Тайл (както е показано по-долу). Изберете как да завъртите Тайла при поставянето му. Позицията на вече поставен Тайл не може да бъде променяна по-нататък в играта. При поставяне на Тайл, поставете и всички обозначени на него обекти - червени, черни и бели камъни, Приносите, и токени за Битка, Съкровище и Мисия. Дърветата в играта са непроходими. Олтарите и Порталите са перманентни обекти - могат да бъдат използвани многократно в Миналото, и в Бъдещето.

ПРАВИЛНО ПОСТАВЯНЕ

Изберете как да завъртите Тайла при поставянето му



НЕПРАВИЛНО ПОСТАВЯНЕ

Винаги долепяйте ръба на новия Тайл до вече поставен Тайл



ПОСТРОЯВАНЕ НА КАРТАТА

Пример за поставяне на Тайл на 6-тия ход.

ВЗЕТИ ОБЕКТИ

Тези обекти са били събрани в минали ходове.



АКТИВНИ ОБЕКТИ

Тези обекти още не са събрани

ПЕРМАНЕНТНИ ОБЕКТИ

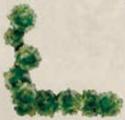
Тези обекти могат да бъдат използвани многократно



НОВ ТАЙЛ

Това е следващият Тайл, който ще поставите. Завъртете го по ваш избор и поставете всички отбелязани обекти. В този случай ще поставите бял камък (Добродетел), червен камък (Шевица) и Артефакт Ниво 3

Единствените перманентни обекти на **Картата** са **Олтарите**, **Порталите** и **Дърветата**.

Токен	Име	Ефект
	Дървета	Не можете да преминавате през покрит от Дървета участък. Дърветата не повлияват размяната на обекти между Героите .
	Портал	Когато влезете в Портал , веднага можете да се придвижите до всеки избран от вас Портал на Картата .
	Олтар	Когато Герой застане на Олтар може да трансформира обекти по определени правила. (За повече информация, секция „Олтар“, стр. 29 - 30)

Всички останали обекти на **Картата** - кубчета и токени, са временни. Могат да бъдат използвани само веднъж. Когато стъпите върху обект на **Картата**, можете да използвате **1 Действие**, за да го вземете - приберете токена от **Картата** и извършете съответното действие.

	Добродетел	Вземете го от Картата и увеличете избрана от вас Добродетел с 1.
	Шевица	Вземете я от Картата и увеличете Шевиците си с 1.
	Скорост	Вземете я от Картата и увеличете Скоростта си с 1.
	Съкровище	Взимането на този токен ви позволява да изтеглите карта Съкровище от съответното ниво. (За повече информация, секция „Кarti Съкровище“, стр. 22)
	Битка	Взимането на този токен ви позволява да изтеглите карта Битка от съответното ниво. (За повече информация, секция „Кarti Битка“, стр. 25)
	Мисия	Взимането на този токен ви позволява да изтеглите карта Мисия от тестето карти Мисия . (За повече информация, секция „Кarti Мисия“, стр. 24)
	Принос	Взимането на този токен и даването му на друг Герой (стъпил на едно от 8-те съседни на вашето полета), ви позволява да спечелите един Артефакт .

принос

Когато **Тайл с Олтар** се поставя на **Картата**, поставете **токен Принос** на **Олтар** (Фиг.1). **Герой** може да вземе **токен Принос** като използва **1 Действие** (Фиг.2). Даването на **токен Принос** на друг **Герой** го **освещава**, превръщайки го в **Артефакт** (Фиг.3).

- Първият осветен **токен Принос** се превръща в **Артефакт Ниво 1** (1 ⚔)
- Вторият осветен **токен Принос** се превръща в **Артефакт Ниво 2** (2 ⚔)
- Третият осветен **токен Принос** се превръща в **Артефакт Ниво 3** (3 ⚔)

Играчите избират кой **Герой** запазва **Артефакта**. Когато **Фаза Минало** приключи, премахнете всички **токени Принос** от **Картата**. Играчите запазват събраните **Приноси** и могат да ги осветяват във **Фаза Бъдеще**.

Фиг.1



Фиг.2



Фиг.3



карти съкровище

Когато вземете **токен Съкровище**, го премахнете от **Картата** и изтеглете **карта Съкровище** от съответното ниво.

СИМВОЛ

Този символ обозначава, че това е **карта Съкровище**, както и **нивото ѝ**

ИМЕ

Това е **името на картата Съкровище**

СЪКРОВИЩЕ НИВО 2

При **Съкровище Ниво 2** ако **хвърлите 0**, не получавате нищо



УСЛОВИЕ

Условието, което трябва да изпълните, за да получите **съответната награда**.



ИСТОРИЯ

Кратък текст с **историята на Съкровището**



СЪКРОВИЩЕ НИВО 3

При **Съкровище Ниво 3** ако **хвърлите 0**, губите **нещо**

При всяко теглене на карта **Съкровище** хвърляте **3** заре. Ще получите награда, съответстваща на стойността на заровете.

Всяка използвана карта **Съкровище** се премахва от игра.

Отварянето на **Съкровище** крие своя риск! **Съкровищата** са разделени в **3** нива. Колкото по-голямо е нивото, толкова по-голяма е потенцианата награда, но и рискът **Героят** да не получи нищо или даже да загуби нещо, е по-голям.

Възможните изходи:

Положителни зарове/ Награда	Ниво 1	Ниво 2	Ниво 3
0	Минимална награда	Не получавате нищо	Губите нещо
1-2	Малка награда	Средно голяма награда	Не получавате нищо
3	Средно голяма награда	Голяма награда	Много голяма награда

Когато **Надеждата**  ви е **3** (или повече) можете да **обърнете зар**, за да изпълните условието за **по-голяма награда**.



КАРТИ МИСИЯ

Когато вземете токен Мисия, го премахнете от Картата и изтеглете карта Мисия от тестето. Ако изпълните условията, описани на картата, през Фаза „Минало“, получавате посочената награда.

СИМВОЛ

Този символ
обозначава, че това е
карта Мисия



ИМЕ

Това е името на
картата Мисия

ИСТОРИЯ

Кратък текст с историята
на Мисията

УСЛОВИЕ

Условието, което трябва да
изпълните, за да получите
съответната награда.

Можете да дадете Мисия на друг Герой когато:

- Стоите на едно от 8-те съседни на него полета;
- Използвате 1 Действие (👉).

Мисиите могат да бъдат изпълнявани само през Фаза „Минало“. При изпълнение на Мисията или приключване на Фаза „Минало“, Мисията се изкарват от игра. Можете да отбелязвате напредъка в Мисията си, използвайки свързаните с нея обекти.

БОНУС КАРТИ

Когато теглите Бонус карта можете да използвате ефекта ѝ по време на хода си. Някои Бонус карти имат два ефекта, можете да изберете кой от двата да използвате (не можете да използвате и двата). Ефектът на изтеглената карта важи само за дадения ход, след това се изкарват от игра. Бонус картите са два типа - Геройни и Вражески, подредени в две отделни тестета.

Геройни Бонус карти:

1. Допълнителни зарове в Битка на ход
2. Допълнителни обръщания на зар веднъж на индивидуален обект на ход
3. Допълнителна Скорост за хода
4. Допълнителни Действия за хода
5. Нищо



Вражески Бонус карти:

1. Допълнителна Скорост
2. Допълнителна Сила
3. Допълнителна Защита
4. Нищо



Когато всички Бонус карти от дадено тесте са изкарани от игра или са в играчите, разбъркайте купчината с изкараните от игра карти и рестартирайте тестето.

КАРТИ БИТКА

Когато вземете токен **Битка**, го премахнете от **Картата** и изтеглете карта **Битка** от съответното ниво. Ще се биете с враг, за да спечелите награда.

СТАТИСТИКИ

Скоростта, Защитата и Силата на врага

НАГРАДА

Наградата, която Героят получава ако победи

СИМВОЛ

Този символ обозначава, че това е карта **Битка**, както и нивото ѝ

ИМЕ

Това е името на картата **Битка**



ИСТОРИЯ

Кратък текст с историята на Битката



БОНУС КАРТИ

Броя **Бонус карти**, който врага тегли от тестето **Вражески Бонус карти**



ТАЛАНТ

Асиметричният **Талант** на врага

Битките са разделени на **3 нива** според трудността им.

Всеки враг има **3 статистики** - **Скорост** ⚔, **Сила** ♠ и **Защита** 🛡.

Враговете в **Битки ниво 2** теглят **Вражески Бонус карти** предварително. Враговете в **Битки ниво 3** теглят **Вражески Бонус карти** и имат разнообразни **Таланти**.

Нападение

- Който има повече **Скорост** атакува първи. Ако с врага имате равна **Скорост**, той атакува първи (Фиг.1).
- Атакувате като хвърляте брой зарове, равен на **Любовта** ви (Фиг.2).
- Врагът атакува като хвърля брой зарове, равен на **Силата** му (Фиг.3).

Щети

- Нанасяте брой **щети**, равен на **положителните зарове** (Фиг.2, Фиг.4).
- Можете да използвате **Артефакти** и **Таланти**, за да нанасяте допълнителни **щети** (Фиг.2, Фиг.4).
- Когато нанесете даден брой **щети**, намаляте **Защитата** на врага съответно (Фиг.2, Фиг.4).
- Врагът също нанася брой **щети**, равен на **положителните му зарове** (Фиг.3).
- Когато врагът ви нанесе **щети** или ги разпределяте сред **Добродетелите си** (например когато ви нанесат **3 щети** можете да изберете да намалите **Усилието си с 2** и **Надеждата си с 1**), или губите **1 Дух**, за да ги поемете.
- Можете да използвате **токените щети**, за да отбелязвате нанесените и поетите **щети**.

Всички **Битки** от **Миналото** са **Битки в много рундове** - вие и врагът се редувате да атакувате докато един от вас не победи.

В **Миналото** можете да избягате от **Битка** като изгубите **1 Дух**.

Ако **Защитата** на врага се изчерпа (ако сте нанесли повече щети от защитата му) печелите **Битката** и получавате наградата, посочена на **карта Битка** (Фиг. 4).

Ако вашият **Дух** е изчерпан, умирате и играта приключва за всички.

Напомняне: Ако сте използвали ефекта на дадена **Добродетел** по време на хода си можете да изберете да намалите стойността и. (Пример: Имате 3 **Надежда** и вече сте променили стойността на 1 зар. Можете да поемете щети намалайки **Надеждата** си, без това да повлияе на предишното ви действие.)

Фиг.1 Начало на Битка

Скоростта ви е 5, а **Скоростта** на врага ви е 4 следователно **вие атакувате първи**.



Фиг.2 Рунд на атака на Героя

Имате 7 **Любов** . Хвърляте 7 **зара**, за да атакувате врага. 5 от заровете са **положителни** следователно врагът ви понася 5 **щети** . Имате и **Артефакт**, който ви помага в **Битка**.



Артефактът изисква 1 **положителен зар** за активация. Жертвате 1 от **5-те** нанесени **щети** , за да активирате **Артефакта**, чрез който нанасяте още 2 **щети** .

Така нанасяте общо 6 **щети** - 4 от **хвърлените зарове** и 2 от **Артефакта**. **Защитата** на врага ви е била 7, сега е 1. Ред на врага ви е да атакува.



Фиг.3 Рунд на атака на врага

Врагът ви има **3 сила** , следователно той хвърля **3 зара** когато ви атакува. Той хвърля **2 положителни зара**, но вие имате **3 Надежда** , което ви позволява да **обърнете един от положителните зарове в отрицателен**. Поемате **1 щета**  като намалите **Усилието**  си от **4 на 3**. Ваш ред е да атакувате.



Фиг.4 Втори рунд на атака на Героя

Имате **7 Любов** . Хвърляте **7 зара**.



Хвърляте **3 положителни зара**, следователно врагът ви понася **3 щети** .

По време на двата рунда нанесохте общо **9 щети** . Врагът е победен и вие взимате наградата от **1 Артефакт Ниво 1**  и **2 Скорост** .



За улеснение, при следенето на нанесените щети можете да използвате **токени щети**.

Съкрушителят

3

9

11

8

2+

1

5

1

Хвърля , за да разбере дали  му се удвоява

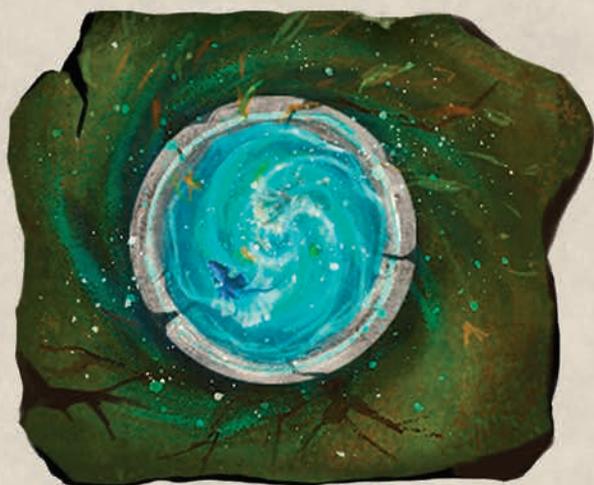
„Сърцето ти ще смачкам щом погледнеш към земята на запечатаните спомени!“

ТОКЕНИ ЩЕТИ

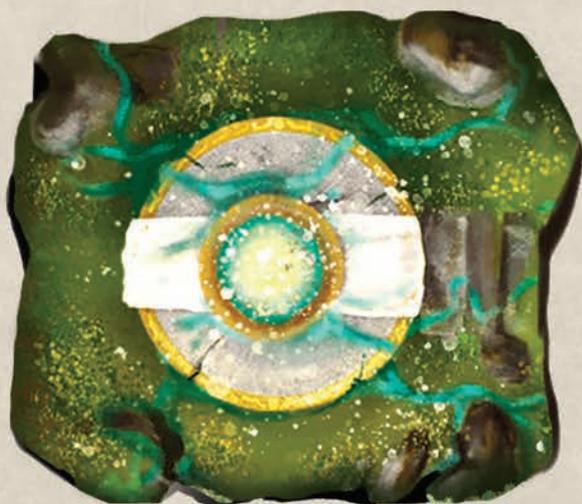
Токени, които ви помагат да следите Защитата на врага.



портали и олтари



Портал - обект, който може да се използва и в **Миналото**, и в **Бъдещето** многократно. Когато **Героят** ви влезе в **Портал**, можете незабавно да го поставите на друг **Портал** на **Картата**.



Олтар - обект, активен и в **Миналото**, и в **Бъдещето**, който се използва многократно. **Олтарите** са мястото където да трансформирате обекти. Извършването на трансформация изисква **1 Действие**. С това **Действие** можете да трансформирате колкото обекти пожелаете.

Трансформациите на Олтар се извършват по следните правила:

3x Добродетели се превръщат в 1x Шевица



1x Шевица се превръща в 1x Добродетел



1x Артефакт Ниво 1 се превръща в 2x Шевици



2x Артефакт Ниво 1 се превръщат в 1x Артефакт Ниво 2



1x Артефакт Ниво 2 се превръща в 4x Шевици



2x Артефакт Ниво 2 се превръщат в 1x Артефакт Ниво 3



1x Артефакт Ниво 3 се превръща в 6x Шевици



2x Артефакт Ниво 3 се превръщат в 1x Свещен камък



пророчески карти

Всяка Пророческа карта съдържа:

- История, която подсказва за характера на даденото Бъдеще.
- Статистики, кореспондиращи с тези на Геройните полета, които могат да ви помогнат да изберете най-подходящите Герои за съответното Бъдеще.
- Пророческа Мисия, която подсказва какво ще е необходимо за победа в даденото Бъдеще. Всеки Герой, изпълнил Пророческата Мисия на Бъдещето, изтеглено във Фаза „Настояще“, получава 1 Свещен камък.

ЗНАК

Това е знакът на даденото Бъдеще. Има и номер за улесняване на следенето

3

ИМЕ

Това е името на Пророческата карта

Паралелната земя

В земя паралелна магично Дърво срещу вас ще се бори без жал и пошала, шети ще наанса свирепо, земята обръща за ваша обсада!

Дървото отглежда съюзници верни.
Гадини пълзят из цения град -
Усойници отровни и Скорпиони хладни
съе цел да превземат целия свят.

Във битки надвийте ги. Семена ще спечелите -
на Дървото мошта те блокират за час.
Лесничей търсете, в гласа им се вслушайте!
Дарове в помощ те пазят за вас.

До последния час устоите ли храбро
на нападки от всички страни,
ще получите дар тъй безценен магичен,
света ще спасите от всички злини!

ИСТОРИЯ

Това е историята на даденото Бъдеще, което може да стане реалност. Позволяват да надникнете в света му като подсказва за характеристиките му

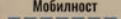
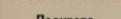
ПРОРОЧЕСКА МИСИЯ

Подсказва какво ще бъде необходимо за победа в даденото Бъдеще. Всеки Герой, изпълнил Пророческата Мисия на Бъдещето, изтеглено във Фаза „Настояще“, получава 1 Свещен камък

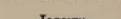
Пророческа мисия

Ако Герой успее да има поне 10 в края на Фаза „Минало“, Героят получава 1

Битки



Събиране



СТАТИСТИКИ

Показва кои умения са необходими за победа в даденото Бъдеще

Пример:

Когато изтеглите Пророческите карти, обърнете внимание на статистиките в долния десен ъгъл - Битки, Подкрепа, Мобилност, Събиране, Таланти, Консистентност. След това обърнете внимание на статистиките на Героите, защото те кореспондират с тези на Пророческите карти. Можете да видите, че тези 3 Героя: Малкият Брат, Сребърният Елен и Слънце и Месец, са подходящи за Бъдеще „Паралелната земя“.



Малкият Брат



Сребърният Елен



Слънце и Месец

ТОЧКУВАНЕ

След края на играта можете да преброите точките си. Всички точки се броят заедно за тримата играчи, защото резултатът ви е плод на общите ви усилия.

Правила на точкуване:

За всяка останала  , получавате 1 точка.

За всяка останала  , получавате 2 точки.

За всяка останала  , получавате 2 точки.

За всеки останал  от Ниво 1/2/3, получавате 3/6/12 точки.

За всеки останал  , получавате 30 точки.

За всеки останал  , получавате 15 точки.

За всяко изпълнено Финално изпитание, получавате съответните за изпитанието точки.



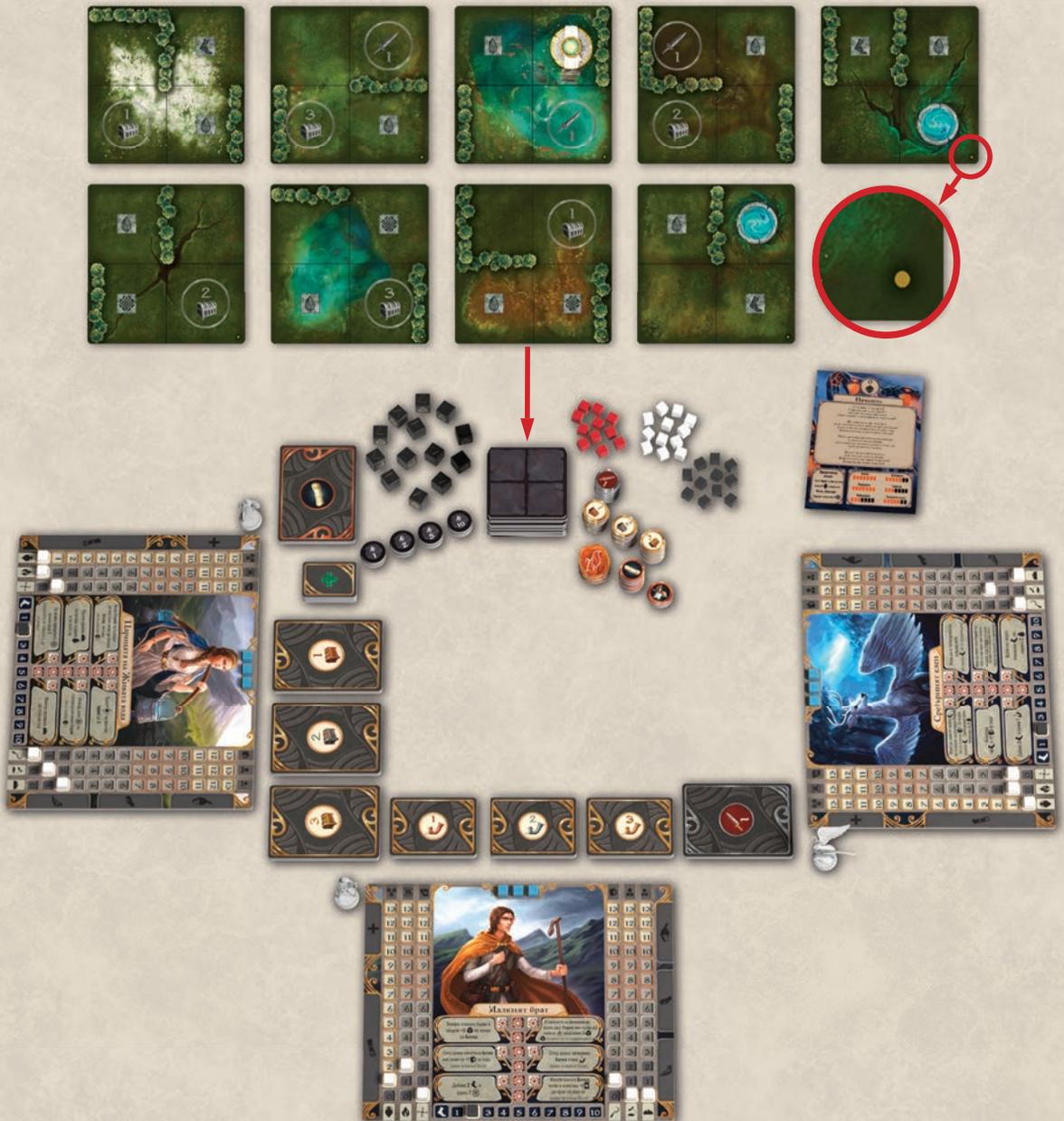
	Герой 1	Герой 2	Герой 3
	19 т.	12 т.	13 т.
	14 т.	10 т.	18 т.
	16 т.	24 т.	18 т.
	33 т.	30 т.	24 т.
	0 т.	0 т.	30 т.
	15 т.	15 т.	30 т.
Финално изпитание		300 т.	
Резултат		621 т.	

ТУТОРИЪЛ

Ако играете **Триказка** за първи път или имате нов играч в екипа препоръчваме да започнете с „Началото“, където имате **1 Пророчество** и знаете **Бъдещето**, в което ще влезете от самото начало.

ПОДРЕДБА

Отделете **Тайловете**, маркирани в ъгъла - общо **9 Тайла**. Ще играете само с тях. Всички други правила важат.



Препоръчваме да изберете:
Малкият Брат, Царицата на Живата Вода и Сребърният Елен когато играете „Началото“.

заслуги

Триказка е плод на отдадената работа на малкия ни сплотен екип. Целта ни е да създадем игра, която събира и близки и далечни, която потапя играчите в героичен свят на българските приказки, и задава въпроса: “Какво крие Бъдещето?”.

Благодарим Ви, че избрахте да се впуснете в приключението с нас!

Дизайнер: Христо Христов

Художествен Директор: Михаил Топалов

Водещ Художник: Лилия Иванова

Графичен Дизайнер: Анна Георгиева

История: Илиана Христова & Мария Манева

Дигитализация: Илия Иванов

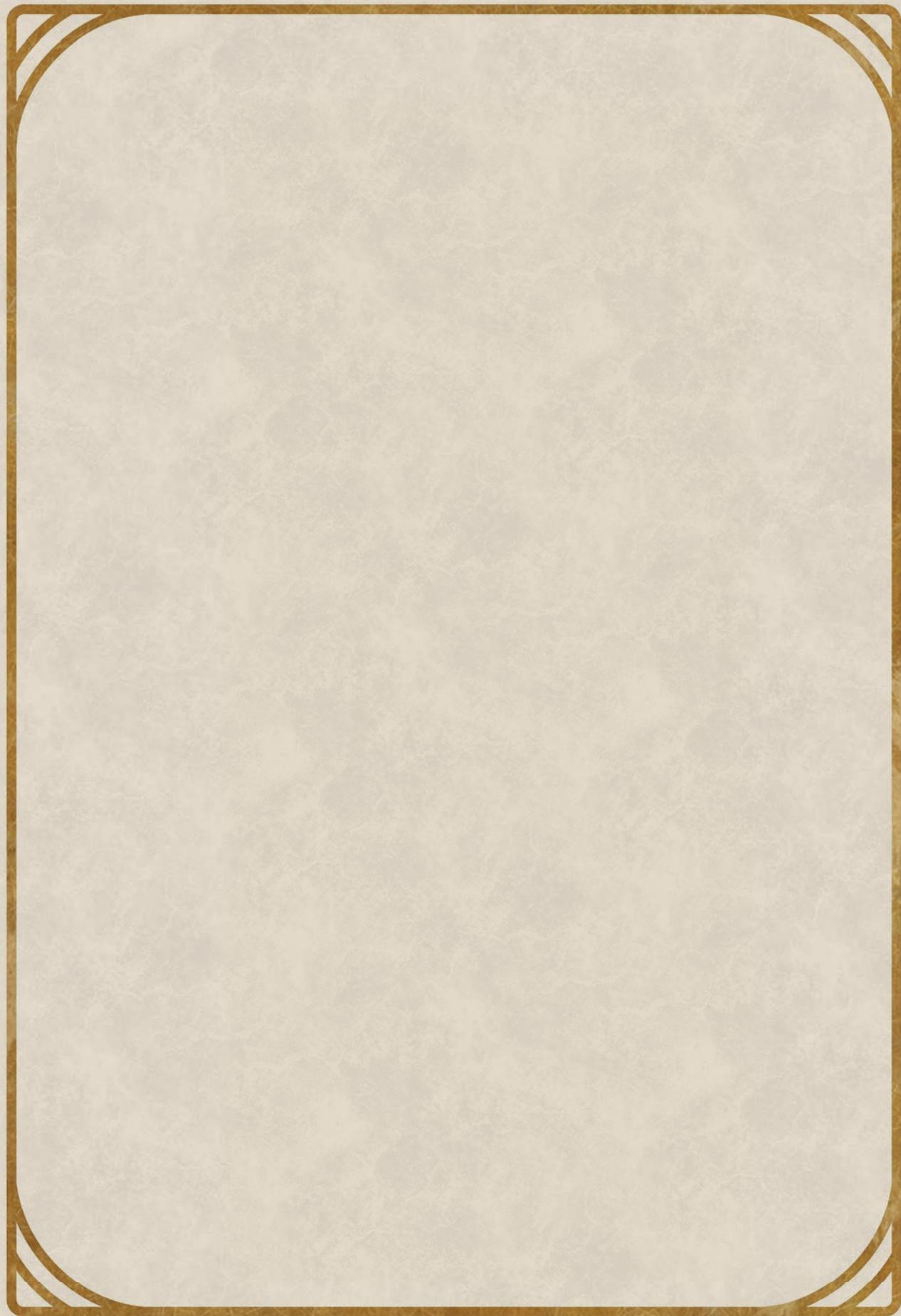
Връзки с обществеността: Ая Тодорова

Допринесли с още много:

Йордан Иванов, Димитрина Иванова, Тодор Йотов, Юлиан Кунчев, Виктор Кунчев, Венцислав Дочев, Симеон Стоянов, Георги Христов, Дарена Донева, Никола Петров, Гергана Стаменова, Емил Христов, Олег Топалов, Альона Топалова, Тимотей Топалов, Илиан Владиславов, Керанка Бинева, Галин Стоянов

Благодарим на всички, тествали играта! С ваша помощ тя е още по-добра!

Гавриил Бояджиев, Радост Бояджиева, Константин Дочев, Елисавета Дочева, Никола Попов, Боряна Владиславова, Любомир Василев, Ясен Маринов, Николета Николова, Дора Тодорова, Костадин Видев, Иван Алексиев, Веселин Алексиев, Денис Иванов, Христо Симеонов, Максимилиан Бербечелов и много други.



ТРИКАЗКА

— ПРАВИЛА —

© Copyright 2022 Boarderia. Всички
права са собственост на Бордерия.