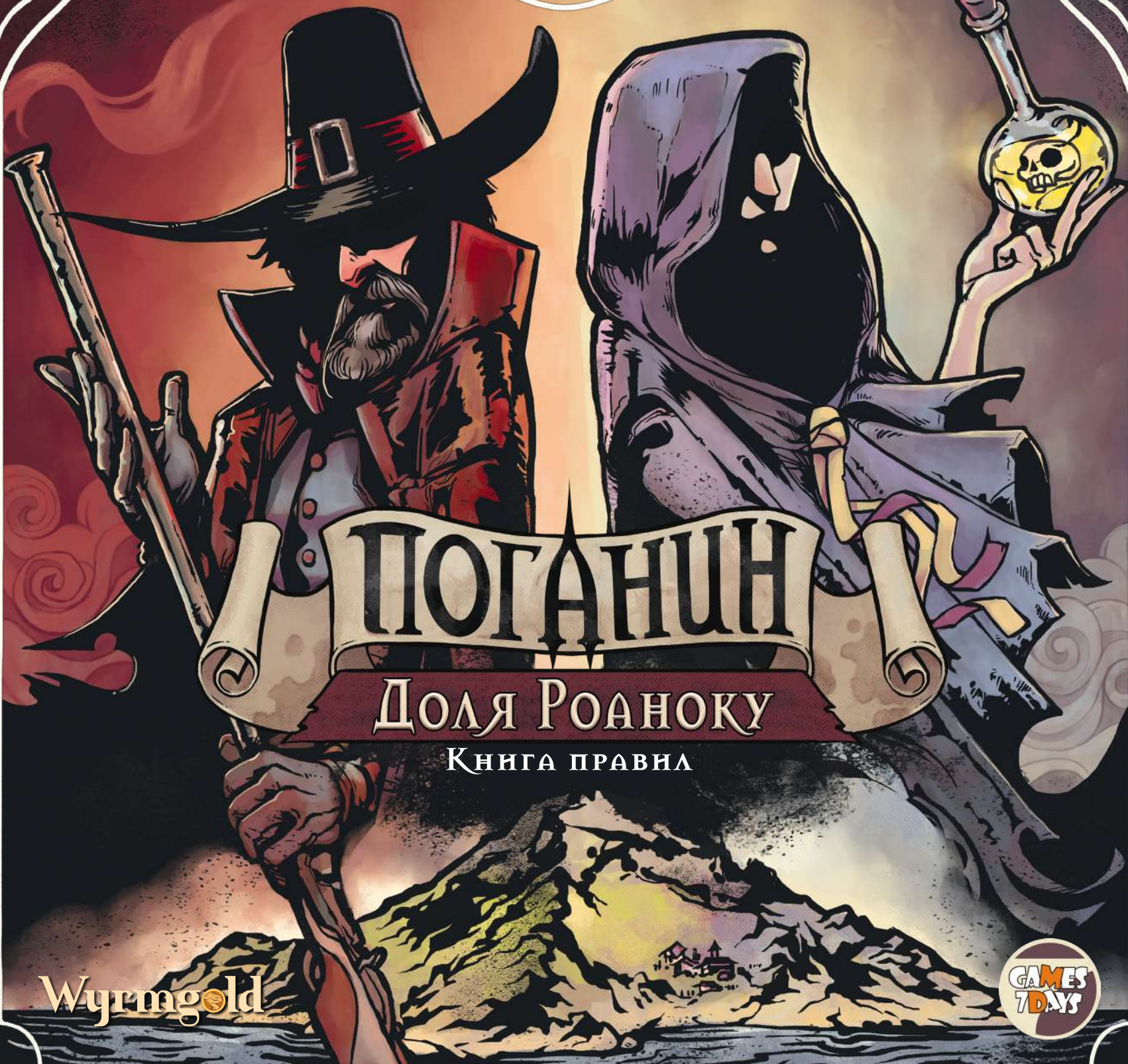


КАСПЕР К'ЕР КРИСТІАНСЕН



КОРЕ ВЕРНЕР СТОРГОР



# ПОГАНІН

## ДОЛЯ РОАНОКУ

КНИГА ПРАВИЛ

Wyrmgold







## Вступ

*Старості Тісу.*

*На Вашу епістолу щодо появи вільми у селіщі Роанок сим даю одвіт, згоджуючи ся на пропозицію.*

*Акцио исте Ваше тіркованне, що числом подзорних не бутьи десятка, рекомєндуватиму представити їх справедливій інквізиції. Сачим неминучили будуть побічні збитки. Однако ж, Ваше бажанне щадити справдениньо безневинних я уталив – так чинитиму, акцио буде спротога.*

*Сучую ся осажнути, чому в Роаноку справує відьомство лопути такої, ако Ви рекузи. Утім, забіраю, скоро йому настане край. Сподіваю ся на Ваше повне сприянне.*

*Усто Ваш,*

*Самуель Хрук, відьмолов*

*Року Тажого 1587-го, місяця серпня, 20-го*



## ОПИС ГРИ

«Поганин: доля Роаноку» — це асиметрична карткова гра для двох гравців, які беруть на себе ролі відьми та відьмолова відповідно. Відьма прагне провести обряд відновлення природи, перш ніж її викриє та знищить відьмолов.

Дев'ятеро поселян опинилися під підозрою і тільки гравець-відьма знає, хто з цих поселян — справдешня відьма (чи відьмак). Обидва гравці розмішують жетони дії на активних поселянах, щоб добирати картки, розігрувати їх, або здобувати вплив.

Ба більше, відьма може варити магичні трунки, шептати закляття й накладати пристріти, тоді як відьмолов вербує союзників, займає стратегічні місцини та невтомно розслідує підозрілих поселян.

## МЕТА ГРИ

«Поганин» — гра, в якій двоє змагаються за те, хто першим чи першою виконає індивідуальну мету. Мета гравця-відьми — зібрати достатньо таємниць, аби їх вистачило на проведення могутнього обряду, який підкорить усі навколишні землі волі відьми й дозволить матінці-природі захопити колонію Роанок. Гравець-відьмолов мусить зібрати всіх можливих союзників та підтримку, аби схопити і стратити відьму, поки тій не вдалося здійснити непоправне.

## НАГАДУВАННЯ

Компанія «Wurmgold» хоче з усією відповідальністю заявити, що ані вона, ані її працівники не схвалюють жодного насильства проти людей, відьом чи тварин. Ця гра — художній вимисел, що не несе в собі неповаги до жодних історичних подій, персонажів, народів чи релігій.



## Огляд ігрових елементів



### Відьмолів

50 карток (4 різних типів):

- ◆ ПОДІЇ (♣)
- ◆ СОЮЗНИКИ (♠)
- ◆ МІСЦИНИ (♠)
- ◆ РОЗСЛІДУВАННЯ (♣)



### Відьма

50 карток (4 різних типів):

- ◆ ЗАКЛЯТТЯ (♣)
- ◆ ТРУНКИ (♠)
- ◆ ПРИСЛУЖНИКИ (♣)
- ◆ ПРИСТРИТИ (♣)



### Фішки відьмоліва

- ◆ 30 ЗАЧПОК (♣ маленькі червоні кружальця)
- ◆ 9 ДОКАЗІВ (♠ великі червоні плитки)
- ◆ 3 ЖЕТОНИ ДІЇ (♣)



### Фішки відьми

- ◆ 30 ТАЄМНИЦЬ (♣ маленькі фіолетові кружальця)
- ◆ 20 ПОСЛУГ (♠ великі фіолетові плитки)
- ◆ 2 ЖЕТОНИ ДІЇ (♣)
- ◆ 1 ЖЕТОН ДІЇ ПРИСЛУЖНИКА (♣)

Усі фішки обмежені в кількості. Якщо вам потрібно отримати або покласти фішку, але в запасі таких фішок не лишилося — фішки ви не отримуєте. Утім, ви можете перекласти фішку цього типу, що вже присутня в грі.

### Лічильники впливу

◆ 2 ЛІЧИЛЬНИКИ ВПЛИВУ зі значеннями від 1 до 20.  
Примітка: вплив не є обмеженим. У малоймовірному випадку, що вам може знадобитися більш ніж 20 очок впливу, кладіть поряд зі своїм лічильником яку-небудь позначку за кожне додаткове 21 очко впливу, що маєте.

Якщо ваш вплив впаде до 0, переверніть лічильник долілиць, поки знову не отримаєте скільки-небудь впливу.

- ◆ 2 КАРТКИ-ПІДКАЗКИ
- ◆ 2 КАРТКИ СЦЕНАРІЮ

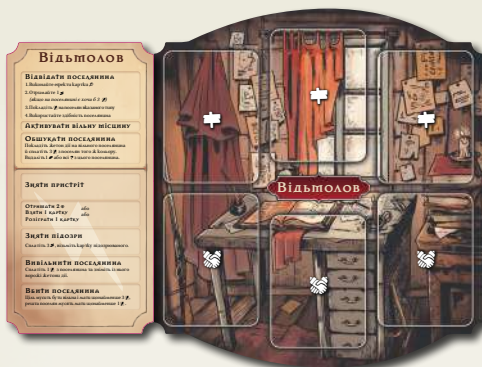


## ПЛАНШЕЇ СЕЛИЩА ТА ПЛАНШЕЇ ПРИСТРІТІВ



## КАРТКИ ПОСЕЛЯН ТА КАРТКИ ПІДОЗРЮВАНИХ

- ♦ 3 червоних, 3 блакитних та 3 зелених ПОСЕЛЯНИНА
- ♦ 9 відповідних ПІДОЗРЮВАНИХ
- ♦ 3 картки опису ПОСЕЛЯН



## ПЛАНШЕЇ ВІДЬМОЛОВА

Ліворуч перераховано усі можливі дії відьмолова. Розіграйте **МІСЦИНИ** та **СОЮЗНИКІВ** на визначені поля праворуч.

*Детальніше дивіться на сторінці 14.*



## ПЛАНШЕЇ ВІДЬМИ

Ліворуч перераховано усі можливі дії відьми. Розіграйте **ТРУНКИ** та **ПРИСЛУЖНИКІВ** на визначені поля праворуч.

*Детальніше дивіться на сторінці 15.*



## Підготовка до гри



- ◆ Визначте, хто гратиме відьмою, а хто — відьмоловом.
- ◆ Відьма отримує **3 ЖЕТОНИ ДІЇ** (2 ♣ та 1 ♠), планшет відьми та зелений лічильник **ВПЛИВУ**.
- ◆ Відьмолов отримує **3 ЖЕТОНИ ДІЇ** (♣), планшет відьмолова та червоний лічильник **ВПЛИВУ**.
- ◆ Складіть планшет селища з трьох частин (спершу ♣, потім ♠, а потім ♠) і викладіть його посеред столу, а тоді прикладіть із одного боку планшет пристрітів.
- ◆ Розкладіть 9 карток поселян на планшеті селища відповідно до символів та кольорів на них (♠, ♣ та ♠ — їх зображено на звороті карток).
- ◆ Перемішайте 9 карток **ПІДОЗРЮВАНИХ**, що відповідають карткам поселян на планшеті селища — це ваша **КОЛОДА ПІДОЗР**.
- ◆ Відьма бере верхню картку **КОЛОДИ ПІДОЗР**, не показуючи її відьмолову. Ця картка позначає справдешню відьму до самого кінця гри.
- ◆ Гравці перемішують свої 50 карток, формуючи власні колоди.
- ◆ Фішки (**ЗАЧІПКИ**, **ДОКАЗИ**, **ТАЄМНИЦІ** та **ПОСЛУГИ**) формують загальний запас.
- ◆ Обидва гравці беруть по 3 картки в руку зі своїх колод і встановлюють свої **ЛІЧИЛЬНИКИ ВПЛИВУ** на 2.

*Примітка: якщо граєте вперше, покладіть картку-підказку поряд зі своїм планшетом.*



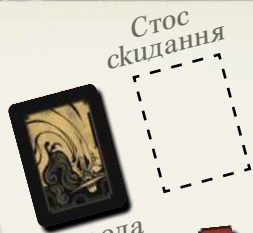
Картки в руці



Лічильник впливу



Планшет відьмолова



Колода відьмолова

Стос скидання

Докази



Картка-підказка



Зачіпки



Жетони дії



Планшет пристрєтів



Планшет селища

Жетони дії (звичайні та прислужника)



Колода підозр



Таємниці



Лічильник впливу

Стос скидання

Послуги



Картка-підказка



Колода відьми



Планшет відьми



Справдєшня відьма



Картки в руці



## ПЕРЕБІГ ГРИ

### ІНДИВІДУАЛЬНА ЦІЛЬ ДЛЯ ВІДЬМИ ТА ВІДЬМОЛОВА

Відьма та відьмолів вдаватимуться до ігрових дій, аби досягти власної переможної мети:

Відьма перемагає, коли на поселянні, який є справдешньою відьмою, розміщено 3 **ПОСЛУГИ** або більше та гравець вдається до дії «Провести обряд». Також відьма перемагає, якщо відьмолів вбиває 3 невинних поселян.

Відьмолів перемагає або вбиваючи справдешню відьму або знявши підозри з 8 невинних поселян.

### Поча́ток гри

Гравці ходять по черзі. Відьма ходить першою. Кожен хід містить дві фази:

1. **ФАЗА ПІДГОТОВКИ:** ви повертаєте до свого запасу ваші **ЖЕТОНИ ДІЇ**, а також, якщо потрібно, застосовуєте відповідні ефекти карток у грі та/або сплачуєте вартість утримання. За цим іде...
2. **ФАЗА ДІЇ,** у якій ви виконуете 3 дії, розставляючи **ЖЕТОНИ ДІЇ** на відповідні картки або поля планшетів.

### Фаза підготовки

**ФАЗА ПІДГОТОВКИ** складається з таких послідовних кроків для гравця, що ходить:

1. Поверніть свої **ЖЕТОНИ ДІЇ** до свого запасу.
2. Застосуйте всі обов'язкові (тобто ті, що «мусите») а також будь-які з необов'язкових (тобто тих, що «можете») ефектів «під час підготовки» на картках у грі у будь-якому порядку на ваш вибір.
3. **Тільки для відьмолова:** сплатіть вартість утримання активних **СОЮЗНИКІВ**, знявши відповідну кількість очок **ВПЛИВУ** за кожного союзника у грі. Покладіть до стосу скидання **СОЮЗНИКІВ**, за яких не сплатили вартість утримання.
4. Якщо маєте більш ніж 7 карток у руці, скиньте надлишкові картки, поки в руці не залишиться 7.





## Фаза дій

Під час фази дій одна за одною виконайте 3 дії — розмістіть **ЖЕТОН ДІЙ** на доступній картці чи полі планшета й одразу виконайте відповідну дію.

*Примітка: у перший хід гри відьма має лише 2 звичайних **ЖЕТОНИ ДІЙ** (без жетона прислужника) й мусить використати їх лише для відвідування поселення однієї групи. У другий та подальші ходи гравці розміщують усі 3 **ЖЕТОНИ ДІЙ** без обмежень.*

Існує два основні типи дій:

### А. Відвідування поселення

Розмістіть **ЖЕТОН ДІЙ** на вільній картці поселення на планшеті селища. Поселянина вважають вільним, якщо на ньому / ній немає **ЖЕТОНІВ ДІЙ**.

*Детальніше дивіться на сторінці 16.*

Зайнятий поселення



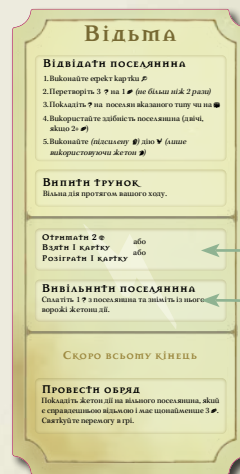
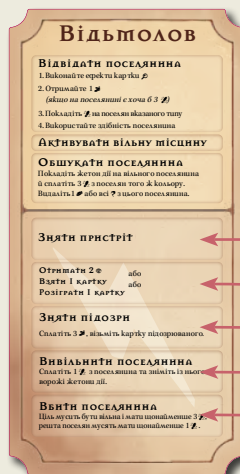
Вільний поселення



### Б. Дія планшета гравця

Розмістіть **ЖЕТОН ДІЙ** на одному з полів дії на вашому планшеті (байдуже, чи на ньому вже є інший жетон дії) або на вільній картці **МІСЦИНИ**.

*Детальніше дивіться на сторінці 18.*



# КАРТКИ

У грі «Поганин» існує декілька типів карток. Ви розіграєте картки, відвідуючи поселянина з дією «розіграти», або активуючи дію «розіграти» з іншої картки чи поля планшета.

Розігруючи миттєву картку (тобто **ЗАКЛЯТТЯ** або **ПОДІЮ**), застосуйте її ефект одразу, а тоді покладіть у ваш стос скидання.

Розігруючи довготривалу картку, розмістіть її на відповідне поле свого планшета гравця, планшета селища чи планшета пристрітів. Якщо всі поля зайняті, ви мусите звільнити місце, видаливши картку такого ж типу, як щойно розіграна. Ви не можете за бажанням видаляти розіграні картки, якщо на відповідному планшеті ще є місце для карток такого ж типу.

*Роз'яснення: розігруючи картку «Розслідування», можете замінити вже розіграну картку «Розслідування» на цьому ж поселянину.*

*Якщо карток у вашій колоді не залишилося, а ви мусите взяти ще — просто перемішайте ваш стос скидання і сформуєте з нього нову колоду.*

**ТРУНКИ** і **ПРИСЛУЖНИКІВ** розміщують на планшеті відьми.

**СОЮЗНИКІВ** та **МІСЦИНИ** розміщують на планшет відьмолова.

**ПРИСТРІТИ** розігрують на планшет пристрітів, а **РОЗСЛІДУВАННЯ** кладуть на планшет селища.

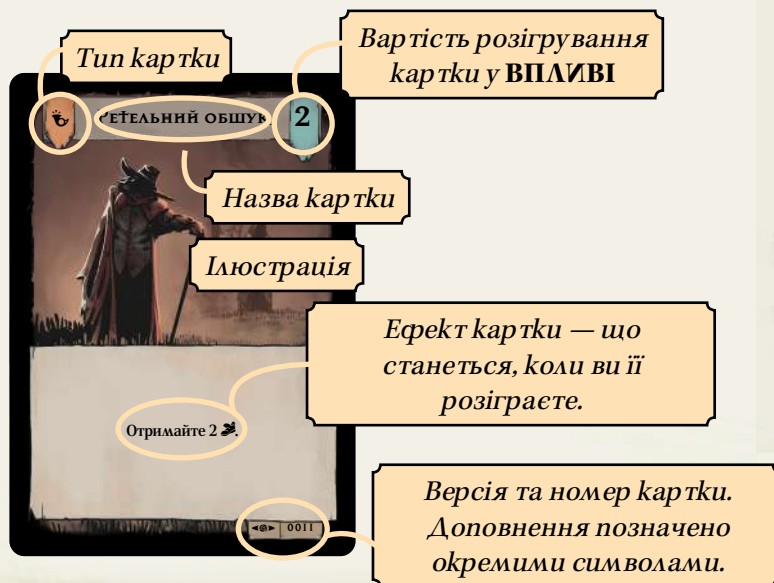
## ОПИС КАРТКИ

Кожна картка, яку ви можете розіграти, має такі елементи: тип, назву, вартість у **ВПЛИВІ**, ілюстрацію, опис ефекту, версію та номер. У вашій колоді за жодних обставин не може бути більш ніж 2 картки з однаковою назвою.

*Деякі картки мають додаткові елементи, які пояснено на сторінках 10–13.*

Кожен тип картки має свій символ:

- ♣ Союзник
- ♠ Подія
- ♣ Розслідування
- ♣ Місцина
- ♣ Трунок
- ♣ Закляття
- ♣ Пристріт
- ♣ Прислужник





# ПОСЕЛЯНИ

## ГРУПА

Групи використовують у сценаріях — дивіться ускладнені правила на сторінці 25.

## КАРТКИ ПОСЕЛЯН

До гри «Поганин» включено 9 поселян. Їх розміщують на планшеті селища і групують за кольорами: 3 блакитних, 3 червоних та 3 зелених поселянина. Кожен поселянин є або вільний, або зайнятий, або мертвий.

Поселянина вважають зайнятим, якщо на його картці вже є **ЖЕТОН ДІЇ**.

## ПОРЯДКОВИЙ НОМЕР

Важливий під час розміщення на початку гри.

## КОЛІР / СИМВОЛ

Картки і дії часом пов'язані з поселянами певного кольору. Символ вам допоможе, якщо ви маєте труднощі з розрізненням кольорів.

## ЕФЕКТ КАРТКИ

Спрацює, коли гравець розміщує **ЖЕТОН ДІЇ** на цьому поселянині.

## ЦІЛЬОВИЙ КОЛІР / СИЛА ЗВ'ЯЗКІВ

Кількість **ЗАЧПОК** або **ТАЄМНИЦЬ**, що гравці можуть розмістити на поселянині відповідного кольору.

## КАРТКИ ПІДОЗРЮВАНИХ

Кожна **КАРТКА ПІДОЗРЮВАНИХ** відповідає поселянину на планшеті селища. На самому початку гри, гравець-відьма бере верхню картку **КОЛОДИ ПІДОЗР**. Вказаний на ній поселянин є справдешньою відьмою в цій грі. Під час гри відьмолов бере **КАРТКИ ПІДОЗРЮВАНИХ** із колоди, звужуючи коло пошуків.



# КАРТКИ ВІДЬМОЛОВА

## СОЮЗНИК ♣

**СОЮЗНИК** допомагає вам, поки лежить на вашому планшеті. Але ця допомога також має свою ціну, потребуючи **ВПЛИВУ** кожен хід. Якщо ви не можете витратити **ВПЛИВ**, то мусите видалити **СОЮЗНИКА** з вашого планшета у свій стос скидання.



**Вартість утримання**  
Сплачують у фазі підготовки. Якщо її не сплачено, скиньте цю картку.

## МІСЦИНА ♣

**МІСЦИНА** дозволяє здійснювати нові дії. Ефект **МІСЦИНИ** спрацьовує щоразу, як ви розміщуєте на цю картку **ЖЕТОН ДІЇ**.



**Поле для жетона**  
Розмістивши тут **ЖЕТОН ДІЇ**, ви активуєте картку. Спрацьовує її ефект.

Відьмолов розіграє картку **СОЮЗНИКА** «Писар» за 2 очки **ВПЛИВУ** і розміщує її на вільному полі **СОЮЗНИКА** на планшеті відьмолова.

У свій наступний хід у фазі підготовки відьмолов скидає 1 картку й отримує 3 очки **ВПЛИВУ**, після чого сплачує 1 очко **ВПЛИВУ** як утримання, аби зберегти цю картку на подальші ходи.

**ПРИКЛАД**

Відьмолов розіграє **МІСЦИНУ** «Зброярня» і розміщує картку на вільному полі для карток **МІСЦИН** свого планшета. По тому, відьмолов може використати ще один **ЖЕТОН ДІЇ**, поклавши його на відповідне **поле для жетона** на картці **МІСЦИНИ** й активуючи цю картку. Під час активації зброярня видаляє 2 **ТАЄМНИЦІ** з жодного, одного або двох поселян — відьмолов вирішує зняти 2 **ТАЄМНИЦІ** з Красунчика Джонсона.

**ПРИКЛАД**





## Подія

Картка **ПОДІЇ** символізує раптову й несподівану зміну обставин. Розігравши її, одразу ж активуйте її ефект, після чого покладіть в стос скидання.



## Розслідування

Розігравши картку **РОЗСЛІДУВАННЯ**, покладіть її на планшет селища поряд із поселянином, якого обрали за ціль. Якщо ефект **РОЗСЛІДУВАННЯ** впливає на дії відьми (показано символ ♁ або ♃), покладіть цю картку на планшет селища з боку відьми. Якщо ефект розслідування впливає на дії відьмолова (показано символ ♁), покладіть цю картку на планшет селища з боку відьмолова. Поряд із кожним поселянином може бути лише одна картка **РОЗСЛІДУВАННЯ**.



Відьмолов грає картку «Перемовини» на Зайду Сью (1) — тепер, відвідуючи цього поселянина, відьмолов щоразу здобуватиме **ДОКАЗ**. Оскільки цей ефект допомагає відьмолову, картку **РОЗСЛІДУВАННЯ** слід класти з боку гравця-відьмолова.

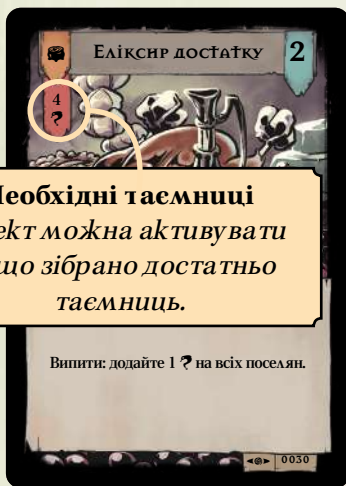
Трохи згодом відьмолов розіграє «Ганебний стовп» на Провидця Вульффрика (2), і тепер відьмі доведеться витратити 2 **ЖЕТОНИ ДІЇ** на відвідування цього поселянина. Оскільки цей ефект впливає на відьму, картку **РОЗСЛІДУВАННЯ** слід класти з боку гравця-відьми.

**ПРИКЛАД**

# КАРТКИ ВІДЬМИ

## ТРУНОК

Відьма може варити магичні **ТРУНКИ**. Ефект не спрацьовує, поки на картці не збереться вказана кількість **ТАЄМНИЦЬ**. Коли таємниць достатньо, можна активувати ефект картки **ТРУНКУ** та скинути її. **ТРУНОК** можна приберегти до зручного моменту.



**Необхідні таємниці**  
Ефект можна активувати якщо зібрано достатньо таємниць.

«Випивання трунку» пояснено на сторінці 19.

## ПРИСЛУЖНИК

За допомогою **ПРИСЛУЖНИКІВ** гравець може активувати потужні ефекти для зміцнення власної позиції. Ефект може бути ще більш **ПІДСИЛЕНО** (2) сплатою певної кількості **ВПЛИВУ** або скиданням вказаної кількості карток із руки.



**Підсилення**  
Ефект підсилення активується сплатою вказаної вартості.

Перемістіть 1 ? з відвіданого поселянина на іншого поселянина.

(2 ?): натомість поверніть 1 ? в руку відьмолова.

Відьма розіграє «Еліксир достатку» за 2 **ВПЛИВУ** і кладе картку на вільне поле **ТРУНКУ** свого планшета. Тоді відьма навідується до поселянина на ім'я Провидець Вульффрик та, активуючи його зв'язки, розміщує 2 **ТАЄМНИЦІ** на картку **ТРУНКУ** (а не на червоних поселян, як вказано на картці Вульффрика). Пізніше, поклавши ще 2 **ТАЄМНИЦІ** на цю картку **ТРУНКУ**, відьма завершує приготування — тепер ефект можна активувати будь-коли під час ходу відьми, не витрачаючи на це жетонів дії. Випивши цей **ТРУНОК**, відьма кладе по 1 додатковій **ТАЄМНИЦІ** на кожного поселянина, а тоді скидає цей **ТРУНОК**.

**ПРИКЛАД**

Відьма розіграє картку **ПРИСЛУЖНИКА** «Непевність» за 2 **ВПЛИВУ** та кладе її на вільне поле **ПРИСЛУЖНИКА** свого планшета. Тепер ефект може бути активовано з використанням **ЖЕТОНА ДІЇ ПРИСЛУЖНИКА**. Навідуючись **ЖЕТОНОМ ДІЇ ПРИСЛУЖНИКА** до Зайди Сью, відьма переміщує картку розслідування «Перемовини» на Красунчика Джонсона. Якби відьма доплатила ще 2 **ВПЛИВУ**, ця картка **РОЗСЛІДУВАННЯ** повернулася б у руку відьмолова.

**ПРИКЛАД**



## ПРИСТРІТ ♷

**ПРИСТРИТИ** — це могутні чари, які стримують відьмолова або допомагають відьмі. Відьмолов може зняти **ПРИСТРИТ**, що розіграла відьма, тільки використавши **ЖЕТОН ДІЇ** та сплативши вказану на картці **ПРИСТРИТУ** вартість зняття.

Розігравши **ПРИСТРИТ**, покладіть картку на найлівіше доступне поле на планшетах пристрів. Кожен уже присутній у грі **ПРИСТРИТ** збільшує вартість розігрування інших **ПРИСТРИТІВ** на 1 додаткове очко **ВПЛИВУ**. Позначки +1 і +2 на планшетах пристрів нагадують вам про це правило.

Якщо в грі вже є 3 **ПРИСТРИТИ**, ви можете скинути будь-який з них, щоб розіграти новий **ПРИСТРИТ**. Зробивши це, зсуньте два **ПРИСТРИТИ**, що залишилися, ліворуч — щоб звільнити для нового **ПРИСТРИТУ** найправіше поле на планшетах пристрів.

## ЗАКЛЯТТЯ ♡

**ЗАКЛЯТТЯ** допомагають різко змінити ситуацію на планшетах селища. Їхній ефект спрацьовує миттєво після розігрування картки.



Відьма розіграє картку **ПРИСТРИТУ** «Дурман». Оскільки в грі вже присутній один **ПРИСТРИТ**, вартість «Дурману» збільшується на 1 — як вказано на планшетах пристрів. Відьма сплачує 4 очка **ВПЛИВУ** (3 за картку і 1 додаткове), щоб покласти цю картку на друге поле на планшетах.

**ПРИКЛАД**

# Планшети

## Планшет відьмолова

Планшет відьмолова містить кілька полів дії для розміщення **ЖЕТОНІВ ДІЇ** відьмолова, а також поля для карток **МІСЦИН** та **СОЮЗНИКІВ**.

*Пов'язані дії описано в деталях на сторінках 20–21.*

**Відьмолов**

**Відвідати поселянина**  
1. Виконайте ефекти картки ♣  
2. Отримайте 1 ♣  
(якщо на поселянині є хоча б 3 ♣)  
3. Покладіть ♣ на поселян вказаного типу  
4. Використайте здібність поселянина

**Активувати вільну місцину**

**Обшукати поселянина**  
Покладіть жетон дії на вільного поселянина й сплатіть 3 ♣ з поселян того ж кольору. Видаліть 1 ♣ або всі ♣ з цього поселянина.

**Зняти пристрій**

Отримати 2 ⚡ або  
Грати 1 картку або  
Розіграти 1 картку

**Зняти підозри**  
Сплатіть 3 ♣, візьміть картку підозрюваного.

**Вивільнити поселянина**  
Сплатіть 1 ♣ з поселянина та зніміть із нього всі жетони дії.

**Вбити поселянина**  
Цял мусити бути вільна і мати щонайменше 3 ♣, решта поселян не мають мати щонайменше 1 ♣.

**ПОЛЯ МІСЦИН**  
Відьмолов розіграє сюди картки місцин.

**Відьмолов**

**ПОЛЯ СОЮЗНИКІВ**  
Відьмолов розіграє сюди картки СОЮЗНИКІВ.

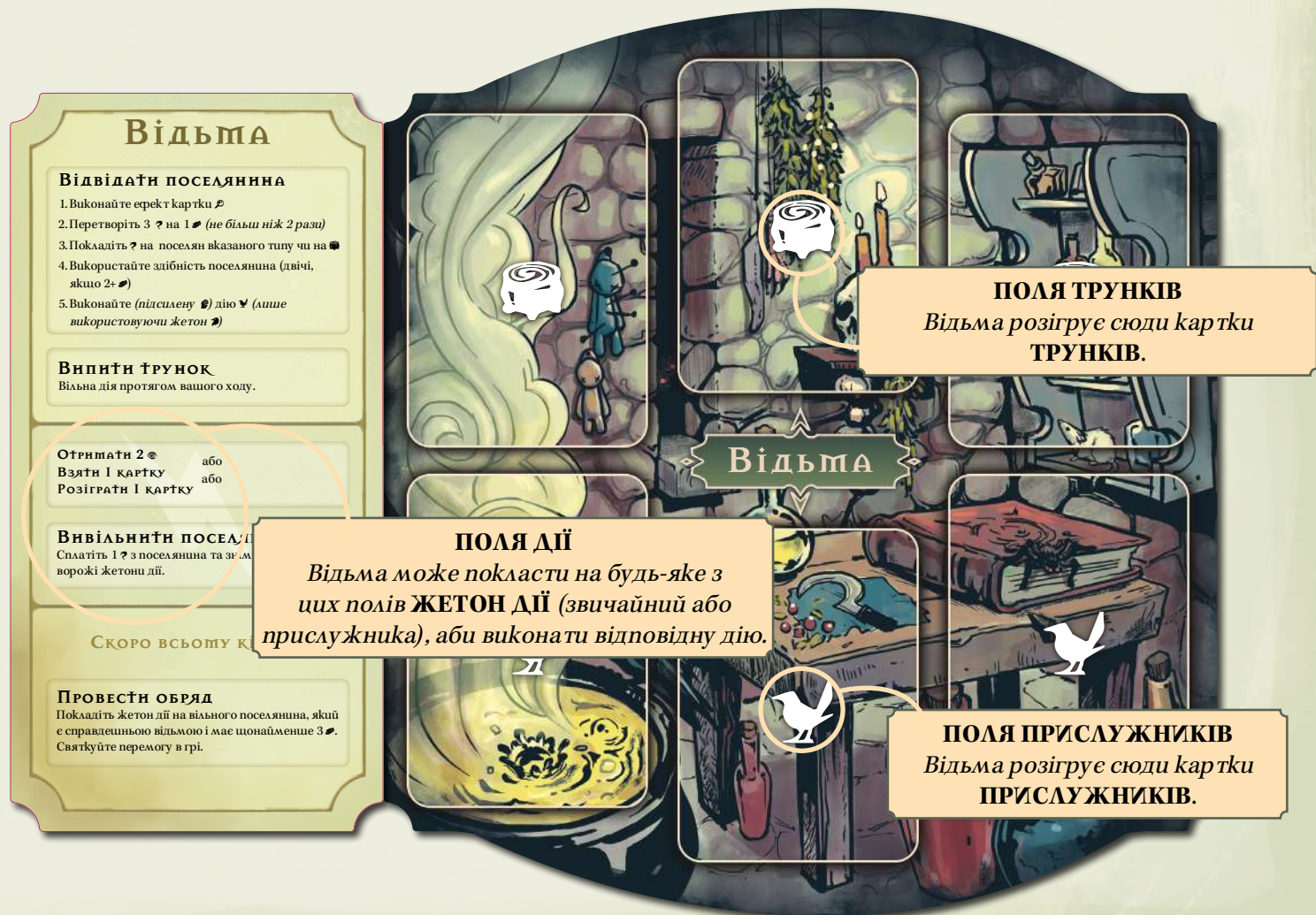
**ПОЛЯ ДІЇ**  
Відьмолов може покласти на будь-яке з цих полів **ЖЕТОН ДІЇ**, аби виконати відповідну дію.



## Планшет відьми

Планшет відьми містить кілька полів дії для розміщення **ЖЕТОНІВ ДІЇ** відьми (звичайних або прислужників), а також поля для карток **ТРУНКІВ** та **ПРИСЛУЖНИКІВ**.

Пов'язані дії описано в деталях на сторінці 19.



# Дії

## Відвідування поселянина

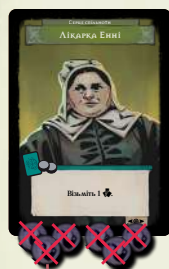
Покладіть **ЖЕТОН ДІЇ** на вільного поселянина, щоб розмістити **ТАЄМНИЦІ** (якщо граєте відьмою) чи **ЗАЧПКИ** (якщо граєте відьмоловом), а також використати здібність поселянина. Кроки цієї дії відрізняються для відьми і для відьмолова (її також описано на відповідних планшетах):

### 1. Активация картки розслідування

Якщо поряд із відвіданим поселянином із вашого боку лежить картка **РОЗСЛІДУВАННЯ**, спрацює її ефект.

### 2. Навернути таємниці (відьма)

Якщо ви маєте 3 або більше **ТАЄМНИЦЬ** на відвіданому поселянині, можете перетворити кожен 3 **ТАЄМНИЦІ** на 1 **ПОСЛУГУ** до 2 разів.



Відьма навідується до Лікарки Енні. Маючи на ній 6 **ТАЄМНИЦЬ**, відьма перетворює їх на 2 **ПОСЛУГИ** перед **АКТИВАЦІЄЮ ЗВ'ЯЗКІВ**.



**ПРИКЛАД**

### 2. Отримати докази (відьмолов)

Якщо ви маєте 3 або більше **ЗАЧПОК** на відвіданому поселянині, можете отримати 1 **ДОКАЗ** та покласти його перед собою (не на картку поселянина). **Важливо: усі ЗАЧПКИ залишаються на картці поселянина.**



Відьмолов навідується до Зайди Сью. Оскільки на Сью вже є 4 **ЗАЧПКИ**, відьмолов отримує 1 **ДОКАЗ** перед активацією зв'язків. Усі 4 **ЗАЧПКИ** залишаються на Сью.

**ПРИКЛАД**

### 3. Активация зв'язків

Розподіліть поміж **поселянами вказаного кольору** фішки відповідно до вказаної сили зв'язку. Якщо ви відьмолов — розміщуйте **ЗАЧПКИ**, якщо ви відьма — розміщуйте **ТАЄМНИЦІ**. Якщо сила зв'язку більша за 1, можете розподіляти фішки як забажаєте поміж картками поселян вказаного кольору. Якщо ви — відьма, можете розміщувати фішки також і на картку **ТРУНКІВ**.

*Примітка: відьмолов кладе фішки зі свого боку планшета селища, а відьма — зі свого.*



Відьмолов кладе **ФІШКУ ДІЇ** на Лікарку Енні, що дає йому змогу розмістити 2 **ЗАЧПКИ** на поселян блакитного кольору. Відьмолов розподіляє їх по одній на Красунчика Джонсона і Зайду Сью.

**ПРИКЛАД**



#### 4. Використати здібність поселянина (відьма)

Можете використати здібність відвіданого поселянина. Зазвичай, здібність полягає в одному з трьох базових ефектів: отримайте **ВПЛИВ**, візьміть картки в руку, розіграйте картки. Якщо на відвіданому поселянині вже є хоча б 2 **ПОСЛУГИ**, можете використати здібність іще один раз.



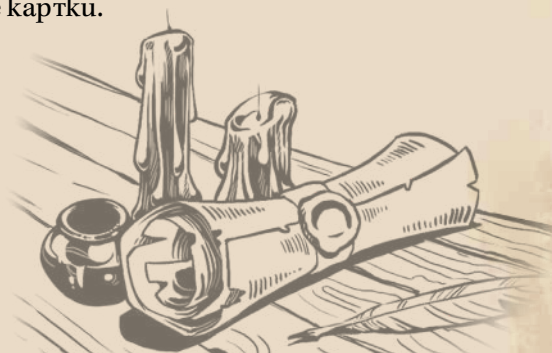
Відьма має 2 **ПОСЛУГИ** на Старості Бігсові. Подивившись 3 картки з колоди, взявши з-поміж них одну й скинувши інші дві, відьма може повторити цей процес іще 1 раз.

*Примітка: повторюється тільки здібність поселянина.*

**ПРИКЛАД**

#### 4. Використати здібність поселянина (відьмоллов)

Можете використати здібність відвіданого поселянина. Зазвичай, здібність полягає в одному з трьох базових ефектів: отримайте **ВПЛИВ**, візьміть картки в руку, розіграйте картки.



#### 5. Дія прислужника (відьма)

Відьма має 2 звичайні **ЖЕТОНИ ДІЇ** та 1 **ЖЕТОН ДІЇ ПРИСЛУЖНИКА**.

**ЖЕТОН ДІЇ ПРИСЛУЖНИКА** працює так само, як і звичайний, але може мати додатковий ефект завдяки картці **ПРИСЛУЖНИКА**.

Під час використання **ЖЕТОНА ДІЇ ПРИСЛУЖНИКА**, можете обрати одну картку **ПРИСЛУЖНИКА** в грі й активувати її ефект. У свій хід можна використати лише одну картку **ПРИСЛУЖНИКА**.

Можна використати посилений ефект замість звичайного, сплативши додаткову вартість. Аби підсилити ефект **ПРИСЛУЖНИКА**, сплатіть ресурси, вказані в дужках на картці.




Відьма завершила кроки 1–4 дії «Відвідування поселянина». Але оскільки для цього відвідування відьма використала **ЖЕТОН ДІЇ ПРИСЛУЖНИКА**, вона тепер може активувати одну (і лише одну) картку **ПРИСЛУЖНИКА** на своєму планшеті. Відьма вирішила використати картку «Пізнати

секрети», щоб отримати 1 очко **ВПЛИВУ**. Якби відьма скинула 1 картку з руки, ефект картки **ПРИСЛУЖНИКА** «Пізнати секрети» був би підсилений — і відьма натомість отримала б 3 **ВПЛИВУ**.


**ПРИКЛАД**

## СПІЛЬНІ ДІЇ ПЛАНШЕТІВ

Отримати 2   
Взяти 1 картку  
Розіграти 1 картку

або

або

Отримати 2   
Взяти 1 картку  
Розіграти 1 картку

або

або

### Базові дії

Хоча відвідування поселян зазвичай приносить більше вигоди, це не завжди можливо. Тож на обох планшетах доступні 3 базові дії:

#### ОТРИМАТИ 2 ОЧКИ ВПЛИВУ


Додайте 2 очки на ваш лічильник **ВПЛИВУ**.


#### ВЗЯТИ КАРТКУ

Візьміть в руку верхню картку з вашої колоди.

#### РОЗІГРАТИ КАРТКУ

Розіграйте картку з руки, сплативши її вартість в очках **ВПЛИВУ** з вашого **ЛІЧИЛЬНИКА ВПЛИВУ**. Якщо на лічильнику недостатньо очок **ВПЛИВУ**, ви не можете розіграти картку.

**Вивільнити поселянина**  
Слатить 1  з поселянина та зніміть із нього ворожі жетони дії.

**Вивільнити поселянина**  
Слатить 1  з поселянина та зніміть із нього ворожі жетони дії.

### Вивільнити поселянина

Покладіть жетон дії на поле «Вивільнити поселянина» вашого планшета, щоб видалити усі чужі **ЖЕТОНИ ДІЇ** з цільового поселянина. Поверніть ці жетони власнику.

Ви можете видалити з **цього** поселянина 1 вашу **ТАЄМНИЦЮ** або **ЗАЧІПКУ**. Якщо ви не можете цього зробити, ви не можете вивільнити цього поселянина.

*Примітка: за жодних обставин ви не можете зняти власний **ЖЕТОН ДІЇ**, аби вивільнити поселянина.*



## Дії відьми

Відьма має 2 додаткові дії на своєму планшеті: **ВИПИТИ ТРУНОК** та **ПРОВЕСТИ ОБРЯД**.

### Випити ґрунок

Випивання готового **ТРУНКУ** не потребує **ЖЕТОНІВ ДІЇ**. **ТРУНОК** вважають готовим до вживання, якщо він має стільки **ТАЄМНИЦЬ**, скільки вказано на картці. Випивши **ТРУНОК**, застосуйте його ефект, поверніть усі **ТАЄМНИЦІ** до свого запасу та скиньте картку. **ТРУНОК** можна випити тільки у свій хід — але в будь-який момент, навіть під час фазы підготовки.

#### Випити ґрунок

Вільна дія протягом вашого ходу.



На планшеті відьми розміщено картку **ТРУНКУ** «Еліксир достатку».

Оскільки на цій картці розміщено 4 **ТАЄМНИЦІ**, відьма може випити цей **ТРУНОК** протягом будь-якої фазы свого ходу. Для цього вона мусить скинути **ТРУНОК** — і одразу ж покласти по 1 **ТАЄМНИЦІ** на всіх поселен. Відьма також може дочекатися зручнішого моменту в якій-небудь із наступних ходів.

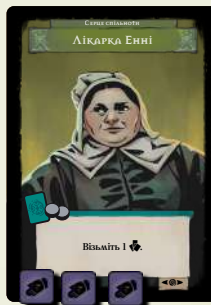
*ПРИКЛАД*

### Провести обряд

Покладіть один **ЖЕТОН ДІЇ** на вільного поселянина, який є справдешньою відьмою і має щонайменше 3 **ПОСЛУГИ**. Розкрийте вашу **КАРТКУ ПІДОЗРЮВАНОВОГО**, щоб почати обряд і перемогти!

#### Провести обряд

Покладіть жетон дії на вільного поселянина, який є справдешньою відьмою і має щонайменше 3 🍄. Святкуйте перемогу в грі.



Лікарка Енні є справдешньою відьмою, та на її картці розміщено 3 **ПОСЛУГИ**. Коли на картці поселянина Лікарки Енні розміщено 3 послуги і вона є вільною, відьма кладе свій **ЖЕТОН ДІЇ** на цю картку і перемагає!

*ПРИКЛАД*

## Дії відьмолова

Відьмолов має 5 додаткових дій на своєму планшеті.

### Використати місцину

Ви можете використати вільну місцину, розмістивши **ЖЕТОН ДІЇ** на картці **МІСЦИНИ**. Деякі **МІСЦИНИ** потребують сплати додаткової вартості для використання. Якщо ви не можете сплатити цю вартість — ви не можете виконати цю дію.



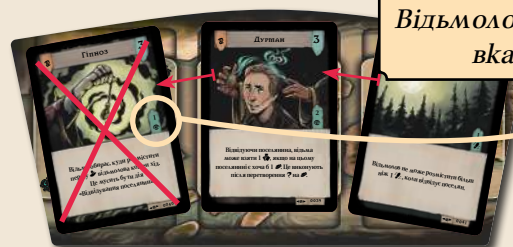
Відьмолов використовує **МІСЦИНУ** «Кабинет», розміщену на своєму планшеті. Для цього він кладе **ЖЕТОН ДІЇ** на картку цієї **МІСЦИНИ** — і одразу ж бере в руку 3 картки з колоди.

**ПРИКЛАД**

### Зняти пристрій

Якщо на планшеті **ПРИСТРІТІВ** є хоча б одна картка, ви можете витратити дію на те, аби її скинути. Для цього покладіть **ЖЕТОН ДІЇ** на поле «Зняти пристрій» свого планшета, а тоді сплатіть вартість зняття на картці, яку хочете скинути. Скинувши картку **ПРИСТРІТУ**, зсуньте усі картки, що лишилися, ліворуч, якщо можливо.

**Зняти пристрій**




**Вартість зняття пристрігу**  
Відьмолов мусить сплатити  
вказані ресурси.

Відьмолов хоче позбутися **ПРИСТРІТУ** «Гіпноз». Спершу він мусить покласти **ЖЕТОН ДІЇ** на поле «Зняти пристрій» свого планшета, а тоді сплатити 1 очко **ВПЛИВУ**, яке вказане на картці як вартість зняття. Видаливши цю картку, гравець пересуває інші два **ПРИСТРІТИ** ліворуч.

**ПРИКЛАД**



### Зняти підозри

Сплатіть 3 , візьміть картку підозрюваного.

### Зняти підозри




Розмістіть **ЖЕТОН ДІЇ** на полі «Зняти підозри» свого планшета й заплатіть 3 **ДОКАЗИ**. Тепер візьміть верхню картку **КОЛОДИ ПІДОЗР**, не показуючи її відьмі. Якщо ви взяли 8 **КАРТОК ПІДОЗРЮВАНИХ**, ви перемагаєте в грі!

### Обшукати поселянина

Розмістіть **ЖЕТОН ДІЇ** на вільному поселянині і сплатіть 3 **ЗАЧПКИ** із поселян одного з ним кольору (можна видаляти зачіпки також і з обраного поселянина), щоб видалити з цього поселянина 1 **ПОСЛУГУ АБО** всі **ТАЄМНИЦІ**.

**Важливо:** якщо ви не маєте хоча б 3 **ЗАЧПКИ** на поселянах обраного кольору, ви не можете виконати цю дію.

### Обшукати поселянина

Покладіть жетон дії на вільного поселянина й сплатіть 3  з поселян того ж кольору. Видаліть 1  або всі  з цього поселянина.





Відьмолів хоче видалити **ПОСЛУГУ** з Красунчика Джонсона. Для цього він кладе **ЖЕТОН ДІЇ** на його картку і видаляє 3 **ЗАЧПКИ** з поселян одного з ним кольору (блакитного) і 1 **ПОСЛУГУ** з обраного поселянина.

**ПРИКЛАД**

### Вбити поселянина

Розмістіть **ЖЕТОН ДІЇ** на полі «Вбити поселянина», щоби прибрати з гри **вільного** поселянина. На цьому поселянині мусить бути щонайменше 3 **ЗАЧПКИ**, а на кожному іншому живому поселянині мусить бути щонайменше 1 **ЗАЧПКА**.

### Вбити поселянина

Ціль мусить бути вільна і мати щонайменше 3 , решта поселян мусять мати щонайменше 1 .

#### **Важливо:**

*Щойно поселянина вбито, відьма мусить оголосити, чи був цей поселянин справдешньою відьмою.*

**Якщо вбитий — справдешня відьма, відьмолів перемагає!**

*Якщо поселянин виявився невинним, переверніть його картку долілиць і поверніть у запас усі фішки, що на ньому були. Також поверніть у запас усі зачіпки з усіх поселян. Тепер з убитим поселянином не можна взаємодіяти до кінця гри.*

**Якщо вбито 3 невинних поселян, відьма перемагає!**

# ПРИКЛАД ПЕРЕБІГУ ГРИ





## ХОДИ ВІДЬМОЛОВА ТА ВІДЬМИ

### Хід відьмолова (Владислав грає за відьмолова)

1. Хід Влада. На початку свого ходу він повертає собі 3 **ЖЕТОНИ ДІЇ**.
2. Потім він сплачує 1 очко **ВПЛИВУ** як утримання, аби **СОЮЗНИК** "Писар" лишався у грі.
3. Першою дією Влад хоче вивільнити поселянина — а саме Вигнанку Памуй. Для цього він кладе **ЖЕТОН ДІЇ** на відповідне поле свого планшета і знімає 1 **ЗАЧПКУ** з картки «Вигнанка Памуй». Тепер він може видалити **ЖЕТОН ДІЇ** відьми з Вигнанки Памуй і повернути цей жетон Віталіні.
4. Другою дією Влад навідується до Вигнанки Памуй, кладучи на неї свій **ЖЕТОН ДІЇ**. Він отримує **ДОКАЗ** (завдяки картці **РОЗСЛІДУВАННЯ**), а тоді може покласти 1 **ЗАЧПКУ** на поселянина червоного кольору. Він кладе цю фішку **ЗАЧПКИ** на Вигнанку Памуй.
5. Здібність Вигнанки Памуй дає йому змогу розіграти картку з руки на 1 очко **ВПЛИВУ** дешевше. **МІСЦИНА** «Зброярня» виявляється найбільш доречною карткою — адже тепер вона коштує 0 очок **ВПЛИВУ**. Влад розіграє її та кладе на вільне поле **МІСЦИНИ** свого планшета.
6. Зрештою, Влад кладе третій **ЖЕТОН ДІЇ** на поле «Зняти підозри», сплачуючи 3 **ДОКАЗИ**. Отримавши **КАРТКУ ПІДОЗРЮВАНОВОГО** Зайди Сью, він розуміє, що 2 **ПОСЛУГИ** на ній — це блер від Віталіни.

### Хід відьми (Віталіна грає за відьму)

7. Починається хід Віти. На початку свого ходу вона повертає собі 3 **ЖЕТОНИ ДІЇ**.
8. Першу свою дію вона вирішує використати на візит до Лікарки Енні. Поклавши на картку Енні **ЖЕТОН ДІЇ**, Віта має змогу розподілити 2 **ТАЄМНИЦІ** по поселянах блакитного кольору — але натомість вирішує покласти обидві фішки на **ТРУНОК** «Еліксир достатку», що був раніше розіграний і зараз розміщений на одному з полів **ТРУНКУ** її планшета.
9. Здібність Лікарки Енні дозволяє їй узяти картку з колоди (ця картка — **ПРИСТРІТ** «Дурман»).
10. Вільною дією Віта випиває **ТРУНОК** «Еліксир достатку», скидаючи цю картку й кладучи по 1 **ТАЄМНИЦІ** на кожного поселянина.
11. Тепер Віта хоче розіграти щойно взятий до руки **ПРИСТРІТ**, тому використовує другий **ЖЕТОН ДІЇ** на візит до Провидця Вульффрика.
12. Провидець Вульффрик уже має на собі 3 **ТАЄМНИЦІ** (2 з початку ходу та ще 1 після споживання «Еліксиру достатку»), Віта замінює ці 3 **ТАЄМНИЦІ** на 1 **ПОСЛУГУ**.
13. Тепер вона розіграє **ПРИСТРІТ** за 4 очки **ВПЛИВУ** (3 за вартість на картці +1 за вже присутній у грі **ПРИСТРІТ**).
14. Оскільки Вульффрик має 2 **ПОСЛУГИ** (після кроку 12), Віта ще раз використовує його здібність, розігруючи з руки ще одну картку.
15. Віта розіграє картку **ПРИСЛУЖНИКА** «Пізнати секрети», кладучи її на вільне поле **ПРИСЛУЖНИКА** свого планшета.
16. Останній невикористаний **ЖЕТОН ДІЇ** — це **ЖЕТОН ДІЇ ПРИСЛУЖНИКА**, який Віта кладе на Молодицю Мію. Активуючи зв'язки Мії, Віта кладе 1 **ТАЄМНИЦЮ** на поселянина зеленого кольору.
17. Здібність Молодиці Мії дає Віті дуже потрібні 3 очки **ВПЛИВУ**, проте Влад також отримує 1 очко **ВПЛИВУ**.
18. Ефект **ПРИСЛУЖНИКА** «Пізнати секрети» дає Віті 1 додаткове очко **ВПЛИВУ** — проте Віта вирішує додатково його підсилити. Скинувши 1 картку з руки, Віта замість 1 очка **ВПЛИВУ** отримує 3. Тепер вона має 6 очок **ВПЛИВУ**.

## ПЕРЕМОГА У ГРІ

---

Гра закінчується, коли стається одна з цих подій:

- |  |                            |
|--|----------------------------|
| ◆ Відьма успішно проводить обряд.                  | <b>ВІДЬМА ПЕРЕМАГАЄ</b>    |
| ◆ Відьмоллов убиває третього невинного поселянина. | <b>ВІДЬМА ПЕРЕМАГАЄ</b>    |
| ◆ Відьмоллов убиває справдешню відьму.             | <b>ВІДЬМОЛОВ ПЕРЕМАГАЄ</b> |
| ◆ Відьмоллов збирає 8 карток підозрюваних.         | <b>ВІДЬМОЛОВ ПЕРЕМАГАЄ</b> |
- 

*... Нехай почнеться полювання!*



# УСКЛАДНЕНІ ПРАВИЛА

## ГРУПИ ПОСЕЛЯН / КАРТКИ ГРУП ТА СЦЕНАРІЇВ

Окрім колоди на 50 карток, кожен гравець також обирає по 1 групі поселян для гри. Група складається із трьох поселян одного кольору і має унікальну назву, а поселян можна впізнати завдяки **ГРУПОВИМ КАРТКАМ ПОСЕЛЯН**.

Відьма обирає, яку з **ЧЕРВОНИХ ГРУП** додати в гру, відьмолов обирає **БЛАКИТНУ ГРУПУ**, а **ЗЕЛЕНА ГРУПА** визначається обранням **СЦЕНАРІЄМ**.

*Примітка: ви обираєте третину поселян — тож постарайтеся, аби ваша колода добре співпрацювала з їхніми здібностями.*

Якщо ви не граєте котрийсь зі сценаріїв, то мусите досягти згоди щодо **ЗЕЛЕНОЇ ГРУПИ**. Якщо рішення, підходящого для вас обох, не знайшлося — додайте до гри групу «Серце спільноти» з базового набору.

### КАРТКИ СЦЕНАРІЮ

Сценарії — необов'язковий додаток до гри «Поганин». Вони змінюють сюжет та/або мету гри. Картки сценаріїв можна поділити на три категорії:

1. Сценарії, що змінюють окремі правила.
2. Сценарії з додатковими цілями, що дають значну перевагу, якщо їх виконати.
3. Сценарії з новими цілями перемоги (таких найменше з усіх).

Граючи за сценарієм, використовуйте ту **ЗЕЛЕНУ ГРУПУ** поселян, яка зазначена в сценарії, та дотримуйтеся особливих правил, у ньому окреслених. Правила сценарію отримують пріоритет, якщо раптом виникає конфлікт із базовими правилами гри.



# ПОБУДОВА КОЛОДИ

## ПОБУДОВА КОЛОДИ

Колоди, включені до базової гри, створено з думкою про взаємодію між картками та збалансовану гру як для початківців, так і для досвідчених гравців.

Гру «Поганин: доля Роаноку» було розроблено так, щоб нові картки та інші елементи гри можна було додавати в доповненнях. Кожне доповнення містить рекомендації з побудови колод, які можна зібрати тільки з карток цього доповнення та базового набору.

Якщо вам подобається експериментувати, ви хочете підлаштувати колоду під власний стиль гри, або вам цікаво випробувати карколомну комбінацію — створіть власні колоди, тільки дотримуйтеся правил побудови.

## ПРАВИЛА

Кожна колода складається рівно з **50 КАРТОК**.

Колода може містити **НЕ БІЛЬШ НІЖ ДВІ КАРТКИ** з однією назвою.

Колода мусить містити **НЕ МЕНШ НІЖ 10 КАРТОК КОЖНОГО ТИПУ**, що доступний гравцеві.

Колода відьмолова мусить мати щонайменше:

- 10 місцин ♣
- 10 союзників ♠
- 10 подій ♣
- 10 розслідувань ♣

Колода відьми мусить мати щонайменше:

- 10 трунків ♣
- 10 залять ♣
- 10 пристрітів ♣
- 10 прислужників ♣

Решту 10 карток можна підібрати в **будь-якій** комбінації доступних гравцеві типів.



## СТАРТОВІ КОЛОДИ

Ці стартові колоди використовуються у Сценарії 1 — «Ласкаво просимо до Роаноку!». За їхньою допомогою ви отримаєте повноцінний досвід гри в «Поганин: доля Роаноку» із додатковим бонусом: гра закінчиться швидше і навчить вас основам. Утім, досвідченим гравцям цей сценарій теж може припасти до смаку, адже коротша гра не пробачає помилок. Стартові колоди містять по 30 карток замість звичних 50.

ВІДЬМОЛОВ (30)	ТИП	НОМЕР	К-СТЬ	ВІДЬМА (30)	ТИП	НОМЕР	К-СТЬ
Штаб-квартира	♣	0021	2	Спокуса	♥	0038	2
Сільрада	♣	0020	2	Натяк	♥	0037	2
Кабінет	♣	0022	2	Наклеп	♥	0034	2
Переконання	♠	0017	2	Хибний слід	♥	0035	2
Карантин	♠	0015	2	Прозірливість	♣	0045	2
Чутки	♠	0013	2	Пізнати секрети	♣	0048	2
Пристрасний допит	♠	0019	2	Непевність	♣	0049	2
Ретельний обшук	♣	0011	2	Шабаш	♣	0047	2
Бульк — і немає	♣	0009	2	Гіпноз	♠	0040	2
Йти слідом	♣	0010	2	Відьомський знак	♠	0043	2
Хабар	♣	0007	2	Густий туман	♠	0041	2
Громило	♠	0005	2	Еліксир достатку	♣	0030	2
Провідник	♠	0001	2	Напій пізнання	♣	0029	2
Нишпорка	♠	0004	2	Природний відвар	♣	0028	2
Писар	♠	0002	2	Зілля забуття	♣	0026	2

# СЛОВНИК

## ПЕРЕЛІК

Вартість	Кількість очок <b>ВПЛИВУ</b> , яку необхідно заплатити. Вказана у верхньому правому куті картки.
Взяти	Додати до руки картку з колоди. Завжди беріть верхню картку колоди по одній.
Вивільнити	Посилається до дії, яка дозволяє зняти <b>ЖЕТОН (ЖЕТОНИ) ДІЇ</b> суперника з поселянина.
Випити	Використати <b>ТРУНОК</b> , на якому зібрано достатньо <b>ТАЄМНИЦЬ</b> . Скиньте використану картку після активації ефекту.
Вільний	Поселянин, на якому немає <b>ЖЕТОНІВ ДІЇ</b> .
Група	Усі поселяни певного кольору. Зазвичай містить 3 поселян — але їх може бути менше, якщо когось вбито.
Додати	Покласти / додати вказані фішки або картки до чогось, що вже є у грі.
Запас	Фішки не на ігрових елементах і ті, що не здобули гравці.
Зняти підозри	Дія відьмолова, коли той бере верхню картку <b>КОЛОДИ ПІДОЗР</b> .
Видалити	Вивести ігровий елемент (картку, фішку) з гри. Фішки повертаються в запас, картки йдуть до стосу скидання власника.
Ігнорувати	Обидва гравці поведуться так, ніби певної частини картки не існує — решта картки діє як зазвичай. Наприклад, якщо ігнорувати текстове поле <b>СОЮЗНИКА</b> , відьмолов усе одно повинен сплачувати вартість утримання, щоб зберегти <b>СОЮЗНИКА</b> в грі.
Навідатися до / відвідати	Виконання дії «Відвідати поселянина». Інші дії, пов'язані з поселянами, як-от «Вивільнити поселянина», «Обшукати поселянина», «Вбити поселянина», не вважають відвідуванням.
Отримати	Отримати щось, що не додається до картки чи поля. Наприклад, можна отримати очки <b>ВПЛИВУ</b> чи <b>ДОКАЗИ</b> .
Перемістити	Перекласти ігровий елемент, що перебуває в грі, на іншу ціль, що також перебуває в грі.
Подивитися	Подивитись приховану картку, не показуючи її супернику.



## ПЕРЕЛІК (ПРОДОВЖЕННЯ)

Показати	Продемонструвати картку так, аби суперник її побачив. Якщо не вказано іншого, показані картки повертають туди, звідки їх було показано.
Присутній	Такий, що є на картці.
Пропустити	Не застосовувати крок ходу чи частину ефекту дії.
Розіграти	Сплатити вартість і перемістити в гру картку (або кілька карток) із руки. <i>Примітка: деякі картки дозволяють розігрувати картки зі стосу скидання.</i>
Розкрити	Покласти картку горілиць і залишити її так до кінця гри. Цю картку більше не вважають такою, що є у грі чи в руці.
Скинути	Перемістити картку, що не в грі, до стосу скидання.
Сюди	Частина ефекту, яка визначає, де він діє. Наприклад, «додати зачіпку сюди» означає покласти <b>ЗАЧІПКУ</b> на цю саму картку.
У грі	Стосується карток, що присутні на планшетах або прилягають до них. Картки в руці не вважають такими, що є у грі.
Ціль	Картка, поле планшета, група поселян чи будь-який інший ігровий елемент, до якого застосовується ефект. Гравець визначає ціль під час виконання дії — усі згадування слова «ціль» на одній картці мусять стосуватися однієї цілі.
Якщо можливо	Частина ефекту, яку необхідно виконати, але лише якщо це можливо. Неможливість скасовує тільки ту частину ефекту, яка є неможливою — тобто, решту ефекту потрібно виконувати в будь-якому випадку.

# Підтримувачі з Kickstarter

## Особливе «дякую» всім, хто нас підтримали!

Жоден проєкт на Kickstarter не втілюється в життя без неймовірної спільноти, що його підтримує. Ми хочемо подякувати усім чудовим людям, без яких ця гра ніколи не побачила б світ. Цей розгорт книги правил присвячено вам!

### Король підтримувачів

Деніел зіграв роль відьми на власній коробці гри.

### Додаткові поселяни

Кінуе-сан з'являється на картці «Кінуе, мандрівний крамар».  
Деніел демонструє вправність як «Ремісник Деніел».  
Раян творить шедеври як «Раян, корабельний різьбяр».  
Гаральд показується як «Адвокат Гаррі».  
Седрік стає своїм альтер-его як «Ополченець Седрік».  
Ютта вправляється як «Газдиня Ютта».

### Поселяни спільноти

Ян проліз у гру як «Підмайстер Ян».  
Яна дебютує як «Мадам Канар».  
Сара помагає селищу як «Травниця Сара».  
Маркус наглядає як «Пристав Блек».  
Німан грає на картці «Тесля Доу».

### Дитя спільноти

Вітаємо в нашому світі, Сайласе!



Саймон показує стиль як «Кравець Саймон».  
Тіна варить зілля як «Аптекарка Тіна».  
Маріо позує як «Маріо, капітан порту».  
Лайонел стає поважним на картці «Дзвонар Лайонел».  
Танассіс дивиться в далечінь на картці «Чатовий Танассіс».

### Поселяни з команди

Марен прагне народитись у Берліні як «Пілігрим Маргрет».  
Коре, дизайнер гри — це «Навігатор Воррен».  
Каспер з'являється як «Інтендант Кейсі».  
Андреас — це насправді «Рознощик Енді».  
Александр присутній як «Лихвар Алекс».





## Актори

Масамі допомагає відьомолову на картці «Світанковий марш» (0057).  
Алекс судить усіх на картці «Присяжний» (0101).  
Андреас допомагає відьомолову винюхати відьму на картці «Триангуляція» (0067).  
Скотт виявляє набожність на картці «Церква» (0124).  
Джоан читає секретні повідомлення на картці «Ерудиція» (0112).  
Ян хитрує на картці «Лукаві методи» (0122).  
Ральф водить вас круг пальця на картці «Шарлатан» (0118).  
Сем відправляє дружину в Роанок на картці «Порадник» (0133).  
Карстен шукає докази на картці «Слідчий» (0102).  
Ліна перебуває в центрі всього на картці «Торговка інформацією» (0134).  
Дівчина Томаса поширює новини на картці «Інформатор» (0137).  
Маркус виглядає задоволеним, побачивши своє кохання на картці «Нотаріус» (0117).

## Улюбленці

Коти Флокі та Міко, що належать Яні, несуть всяку всячину на картці «Допомога» (0131).  
Кіт Тайга, що належить Сарі, демонструє хижацькі навички на картці «Розмитість» (0095).  
Пес Луїс, що належить Урсуді, зіграв примарну роль на картці «Загубити на виду» (0083).  
Хоробрий пес Сквідж, що належить Аманді, увіковічений на картці «Захоплення» (0099).  
Пес Каука, що належить Мартіну, винюхує відьму на картці «Передвісник» (0143).  
Кіт Джек, якого спонсорує Джеремі, провалюється в сон після активного дня на картці «Летаргія» (0114).  
Пес Ізі, що належить Лукасу, щасливий бути на картці «Слід» (0066).  
Пес Бернар, що належить Тревісу, несе магічну ляльку відьомолова на картці «Повернути своє» (0136).

## Актори зі спільноти

Андреас з'являється як «Тактик» (0056).  
Росс нишпорить на картці «Ретельна перевірка» (0065).  
Нільс демонструє вправність на картці «Підкорювач фронтиру» (0055).  
Команда Gamelanders надає найкращу «Підтримку» (0097).



## РОЗШИРЮЙТЕ МОЖЛИВОСТІ

### «ПОГАНИН: ЗА ЧАСТОКОЛОМ»

Колонія зазнавала лиха від самого заснування. Навіть якщо не брати до уваги відьомство, підкорення фронтиру виявилось тяжким завданням. Та все ж, поселяни мусять звернути увагу на дикі землі за частоколом, адже там — ресурси, від яких залежить виживання. І хоча навколишні землі рясніють тваринами та матеріалами, болото вкрите постійним туманом. Спроби розширити пасовиська зазнали невдачі. Худоба слабне, молоко кисне, а кури несуть зеленаві яйця. Можливо, відьомство, що підкосило це невелике селище, — лише ознака чогось більшого, грандіознішого, лихішого? Чи можна очистити ці землі, щоб колонія нарешті процвітала?

Це перше доповнення містить новий ресурс під назвою морок і 100 додаткових карток для відьми й відьмолова.



### «Випробування старовини», «Віч на віч», «Війни розуму»

Ці три доповнення включають по 32 картки, розширюючи арсенал як відьми, так і відьмолова і поглиблюючи стратегічну глибину будування колоди в грі «Поганин». Усі доповнення сумісні як із базовою грою «Доля Роаноку», так і з доповненням «За частоколом».



## ВИДАВЕЦЬ

### Wyrmgold

Центральний офіс:	Майн, Нижня Саксонія, HRG 206196
Виконавчий директор:	Александр Оммер
Дизайнери:	Каспер К'ер Крістіансен та Коре Вернер Сторгор
Ілюстрації:	Марен Гутт
Макет:	Александр Оммер і Марен Гутт
Редагування:	Александр Оммер і Маттіас Лео Вебель
Продажі та ліцензування:	Андреас Фукс
Виробничий прототип:	Pik7, Крістоф Ган
Виробництво:	Long Pack Games, CN



Українська локалізація:	ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» <a href="http://www.games7days.com">www.games7days.com</a> м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57
Головний редактор:	Володимир Янчарін
Перекладач:	Олесь Петік
Верстальник:	Владислав Дімаков
Коректори:	Степан Бобошко, Тетяна Рижикова, Микола Арутюнов, Антон Мінаков

### ОСОБЛИВА ПОДЯКА ТАКИМ ЛЮДЯМ:

Кінуе-сан, Масамі, Юліус, Луї та Костянтин Танака, Даніель Вейланд, Бенджамін Терк із Brettspielblog.net, Бенні з Pottgamer, Келді «Spielefritze», Сюзанна (Dicetower), Карстен Лаубер, Рокі Богданські, Стін Молдруп Томсен, Томас Лаурсен, Коре Мурманн К'ер, судді та координатори з Fastaval, Девід Росс Коанур II, Мікаель Шмітт, Патрік Лагао, Гольгер Германн, Лінус Г'алан Гарсія, Нільс Гериманн, Андреас Емгельс, Карл-Гайнц Цафр, Ерік Гафрнер, Інґа Койтманн, Тімо Геплер, Джозетт Оммер, Урсула Райнеке і Габі Баумгертель, Єнс Родер, Денніс «Raumschiffspiel» Вассгаузен, Йонас Егель, Яна і Сара, SoldierCadian, Майш Константин «Kelfesil» Крістакіс і Джоанна «Dusky Cat» Тжесневська — а також усім іншим тестерам та помічникам.



