



ЦЕРБЕР



Ваше путешествие привело вас совсем не туда, куда вы хотели ~ в преисподнюю! Путь к спасению ~ найти исправную лодку и поскорее уплыть отсюда. Однако трёхголовый Цербер не намерен расставаться с добычей и преследует вас по пятам!

СОСТАВ ИГРЫ

- 5 двусторонних участков игрового поля:
 - 1 стартовый
 - 3 промежуточных
 - 1 финальный
- 28 карт действий (по 4 на игрока)
- 28 карт поддержки
- 18 карт коварства
- 7 фишек героев
- 1 фишка Цербера
- 1 кубик скорости с цифрами от 3 до 8
- 3 лодки (с 1, 2 и 3 местами)
- 7 карт-памяток
- 1 лист наклеек «Достижения»

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Полукооперативная игра, в которой вам предстоит спастись от лап Цербера! Если удастся договориться с соперниками, то вместе вам будет проще убежать от адской гончей, ведь карты действий вынуждают вас двигать вперёд не только себя, но и других героев. Но есть одна проблема: мест в лодке всем не хватит! К тому же, пойманные псом герои перейдут на его сторону, чтобы заслужить прощение Цербера.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1) Соберите игровое поле**
Оно состоит из:
 - стартового участка
 - 2 любых промежуточных участков
 - финального участка (с лодками).
- 2) Поставьте фишку Цербера**
на первую клетку поля – в Логово Цербера.
- 3) Перемешайте 3 лодки** и положите их на места для лодок на финальном участке рубашкой вверх.
- 4) Игроки выбирают героев**, ставят свои фишки на клетке Врат ада и берут по 4 карты действий своего цвета.
- 5) Положите кубик скорости** на шкалу ярости в соответствии с количеством игроков и поверните его цифрой 3, 4, 5 или 6 (в зависимости от уровня сложности).



СЛОЖНОСТЬ ИГРЫ: Некоторые участки сложнее других. Составляя игровое поле, считайте количество в левом верхнем углу участков. Чем больше, тем сложнее игра. Также сложность игры можно увеличить, изменив стартовое значение кубика скорости. Добавьте по за каждое увеличение значения (если на кубике 5, то сложность увеличена на 2). Для первой игры советуем выбрать уровень сложности в 10 с кубиком скорости на значении 3.

- 6) Поставьте оставшиеся фишки героев** на первые клетки шкалы ярости слева от кубика скорости.
- 7) Отдельно перемешайте колоды карт поддержки и карт коварства**, затем положите их рядом с игровым полем рубашкой вверх.
- 8) Первым ходит самый добрый игрок.** Ход передаётся по часовой стрелке.



ОПИСАНИЕ КАРТ

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

У каждой карты действия две стороны: на одной изображён герой, на другой – Цербер. На каждой стороне по 2 разных эффекта – при розыгрыше карты вы выбираете один из них. Изначально все участники играют на стороне героев.

Цена использования первого эффекта
Первый эффект карты

СТОРОНА ГЕРОЯ



Портрет и цвет карты указывают на героя.



Второй эффект карты
Цена использования второго эффекта

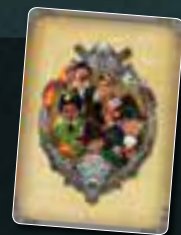
У некоторых эффектов нет цены.



СТОРОНА ЦЕРБЕРА

КАРТЫ ПОДДЕРЖКИ

Герои могут брать карты поддержки, пока их не схватил Цербер! Эти карты помогут избежать лап Цербера... или нет.



У простого эффекта нет цены

Простой эффект

Цена усиленного эффекта

Усиленный эффект

КАРТЫ КОВАРСТВА

Если герой перешёл на сторону Цербера, он может получать карты коварства. Используйте их, чтобы отомстить своим бывшим товарищам!



У простого эффекта нет цены

Простой эффект

Цена усиленного эффекта

Усиленный эффект

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы можете победить двумя способами:

СБЕЖАТЬ

Лучше всего для героя – сбежать от Цербера, сесть на лодку и уплыть. Но всем мест не хватит! А если в лодке останутся свободные места, то она не сможет отплыть.

ИЛИ

ЗАСЛУЖИТЬ ПРОЩЕНИЕ ЦЕРБЕРА

Игроки, которых поймали первыми, могут заслужить прощение Цербера, помогая ему догнать остальных героев. Они переворачивают свои карты действий на другую сторону и стараются сделать так, чтобы никто не смог спастись!

ХОД ИГРЫ

ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ

• Вы должны разыграть карту действия с руки, применив один из её эффектов.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Если у вас на руке есть карты поддержки или коварства, вы также можете сыграть одну из них (и только одну) до или после розыгрыша своей карты действия. Карту поддержки или коварства можно сыграть, даже если вы только что её получили.

РОЗЫГРЫШ КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ

На каждой карте есть два эффекта. Во время розыгрыша вы выбираете, один из них.

У каждого игрока одинаковый набор из 4 карт действий. Изначально все играют на стороне героев.

В момент розыгрыша карты, вы должны заявить, какой из двух эффектов вы выбираете, и оплатить его цену (если она есть).



Внимание! Эффект нельзя выполнить, если вы не можете заплатить его цену. Например, если карта требует увеличить значение на кубике, но оно уже максимально.

Разыгранные карты действий остаются лежать перед вами лицевой стороной вверх. Их можно вернуть на руку только с помощью эффекта одной из карт.

РОЗЫГРЫШ КАРТЫ ПОДДЕРЖКИ ИЛИ КОВАРСТВА

На каждой карте есть два эффекта. Во время розыгрыша вы выбираете, один из них.

За один ход вы можете разыграть не более одной такой карты.

После розыгрыша карты поддержки или коварства сбросьте её в общую стопку рядом с игровым полем.

Вы не обязаны играть карты поддержки или коварства.

Получение и розыгрыш карт поддержки и коварства зависит от вашего статуса:

- если вы свободный герой, то можете получать и разыгрывать только карты поддержки;
- если вас поймал Цербер, вы можете получать и разыгрывать только карты коварства.

КОНЕЦ ХОДА

- Если в лодке больше не осталось мест, игра заканчивается.
- Если кубик скорости находится на последней клетке шкалы ярости, Цербер начинает охоту.
- В иных случаях начинается ход следующего игрока.

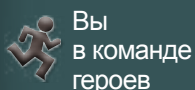


ОПИСАНИЕ ЭФФЕКТОВ

ЦЕЛЬ ЭФФЕКТА



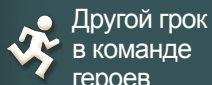
Эти значки указывают на цель эффекта – героя или Цербера.



Вы в команде героев



Вы в команде Цербера



Другой грок в команде героев



Другой игрок в команде Цербера



Все герои



Цербер

НАПРАВЛЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ



Возьмите 1 карту поддержки



Возьмите 2 карты поддержки



Возьмите 1 карту коварства



Возьмите 2 карты коварства



Сбросьте карту поддержки



Сбросьте карту коварства



Вперёд на 1 клетку



Вперёд на 2 клетки



Вперёд на 3 клетки



Назад на 1 клетку



Назад на 2 клетки



Начните охоту

ОБЩИЕ ЭФФЕКТЫ



Сдвиньте кубик на 1 клетку вперёд



Сдвиньте кубик на 2 клетки вперёд



Сдвиньте кубик на 1 клетку назад



Сдвиньте кубик на 2 клетки назад



Увеличьте значение на кубике скорости на 1



на 2



Уменьшите значение на кубике скорости на 1



на 2



Тайно посмотрите 1 лодку или не глядя поменяйте местами 2 лодки



Верните на руку все свои карты действий, включая эту

◆ ШКАЛА ЯРОСТИ ◆

Эта шкала показывает, когда Цербер начнёт охоту.



Кубик скорости одновременно показывает уровень ярости и текущую скорость Цербера. Значения кубика – от 3 до 8.

Если необходимо изменить скорость Цербера, переверните кубик скорости на новое значение и верните кубик на ту же клетку шкалы ярости.

◆ ОХОТА ◆

4



Охота никогда не происходит посреди хода игрока, она начинается только в конце хода.



Клетка охоты

Если в конце вашего хода кубик скорости находится на последней клетке шкалы ярости, начинается охота. Во время охоты происходит несколько событий.

- **Цербер перемещается** на столько клеток вперёд, сколько указано на кубике скорости.
- Если Цербер не догнал ни одного героя, он свирепеет: значение на кубике увеличивается на 1 (но не более 8), и кубик возвращается на первую свободную клетку шкалы ярости.
- Если Цербер оказался на клетке с одним или несколькими героями, он прекращает движение и ловит всех героев на этой клетке.

◆ ГЕРОЙ ПОЙМАН ◆

Цербер ловит всех героев, которые оказались с ним на одной клетке. Это происходит во время охоты или при использовании карты, которая вынуждает героя отступить на клетку с Цербером. Исход от этого не меняется.

- Фишка пойманного героя переносится на первую пустую клетку шкалы ярости.

Примечание. Если Цербер поймал сразу нескольких героев, действующий игрок выбирает, в каком порядке выставить их на шкале ярости. Порядок расположения героев важен в конце игры: если лодка не отплывёт, победит заслуживший прощение Цербера.

- Цербер возвращается на ближайшую клетку со значком . Если он уже стоит на такой клетке, то возвращается на предыдущую.
- **Верните кубик скорости** на клетку шкалы ярости, соответствующую текущему количеству героев, и переверните его на минимальное значение (обычно 3, но минимальное значение зависит от выбранного уровня сложности).

Примечание. Фишки неиспользуемых и пойманных героев ставятся на крайние левые клетки шкалы ярости, тем самым делая её короче с каждым новым пойманным героем.

- Если героя поймали, когда кубик и так находился на первой клетке шкалы ярости, поставьте фишку этого героя на клетку с кубиком и сдвиньте кубик на 1 клетку вперёд.

Теперь пойманные герои могут перейти на сторону Цербера, чтобы отомстить всем, кто оставил их позади.

◆ НА СТОРОНЕ ЦЕРБЕРА ◆

В начале Цербером управляет только сама игра, однако пойманные герои начинают помогать Церберу настичь остальных, чтобы заслужить его прощение.

Два героя, пойманные последними, не могут перейти на сторону Цербера – им остаётся только спастись бегством.



В конце очередного хода кубик скор



Цербер должен продвинуться на 5 клетку. Однако уже на 3 клетке он ловит геро



Герой пойман. Голубая фишка помещается на шкале ярости, кубик переворачивается на значение вверх и возвращается на ближайшую



ости оказался на клетке охоты.

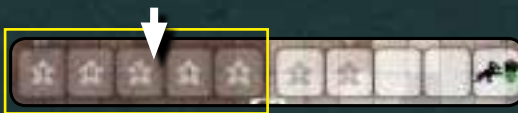


к вперёд, как указано на кубике скорости.
Цербер сразу прекращает охоту.



ещается справа от остальных
поворачивается минимальным
на 4 клетку, фишка Цербера
ю клетку со значком

- Игроки, чьи герои оказались на тёмных клетках шкалы ярости, переходят на сторону Цербера.



Когда места на тёмных клетках закончатся, Цербер перестанет принимать сторонников. Два героя, пойманные последними, сразу проигрывают.

ЕСЛИ ВЫ ОКАЗАЛИСЬ НА СТОРОНЕ ЦЕРБЕРА

- **Сбросьте** все свои карты поддержки. Они вам больше не помогут.

- **Верните** на руку все свои карты действий. Теперь вы используете эти карты со стороны Цербера.

- **Возьмите 2 карты коварства**, если вас поймали на клетке Врата ада или раньше.

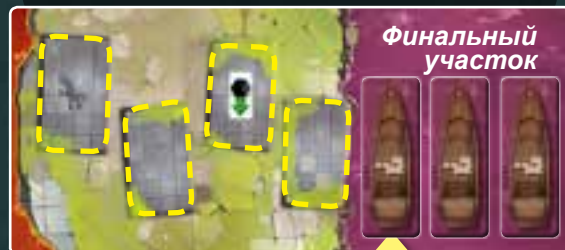


- **Возьмите 1 карту коварства**, если вас поймали после клетки Врата ада, но на клетке стартового участка.



- **Теперь** вам нужно поймать всех оставшихся героев.

Исключение. Если вас поймали на последней клетке финального участка (перед лодками), вы сразу проигрываете. Поставьте свою фишку на шкалу ярости, но в игре вы больше не участвуете.



открытая лодка



СПАСЕНИЕ!

Когда герой оказывается на клетке финального участка, переверните ближайшую лодку (на первой клетке) и сбросьте остальные лодки.

После этого вы больше не можете менять лодки!

В начале игры никто не знает сколько людей поместится на лодке. Всего есть три лодки: на 1, 2 и 3 места.



Не забывайте, когда вы разыгрываете этот эффект на картах, вы можете выбрать:

- Посмотреть тайно на лицевую сторону любой лодки и вернуть её на место рубашкой вверх. Если хотите, можете рассказать другим игрокам об увиденном, можете даже соврать.

ИЛИ

- Не глядя поменять местами 2 лодки.

Этот эффект больше не работает, если лодка уже открыта.

- Если конце хода любого игрока все места на лодке заняты (даже если этого игрока нет в лодке), все сидящие в лодке герои побеждают.

- Если вы должны зайти на клетку с лодкой и на ней ещё остались свободные места, вы занимаете свободное место в лодке. Если в лодке не осталось мест, вы должны остановиться на клетке перед ней.

- **Даже если ваш герой сидит в лодке**, вы продолжаете играть. Вы не можете переместиться дальше лодки, и вас нельзя выбрать в качестве цели эффекта, позволяющего переместиться вперёд. Если эффект вынуждает вас отступить назад, вы возвращаетесь на клетки перед лодкой.

◆ КОНЕЦ ИГРЫ ◆

◆ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ДЛЯ ГЕРОЕВ ◆

Если в конце хода одного из игроков все места в лодке заняты, **все герои на борту побеждают в игре.**

Остальные игроки проигрывают и навсегда остаются в преисподней.

◆ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ДЛЯ ЦЕРБЕРА ◆

Цербер побеждает, если поймает всех героев немедленно или если героев окажется меньше, чем мест в открытой лодке.

Все игроки на стороне Цербера побеждают, а остальные участники проигрывают. Игрок или игроки, которых поймали в последний ход, не переходят на сторону Цербера и тоже проигрывают.

◆ ИГРА ВТРОЁМ ◆

При игре втроём минимальное значение на кубике **5** (это не добавляет к сложности игры). Добавьте по к сложности за каждое увеличение значения свыше 5 во время подготовки к игре.



Еще больше игр на сайте evrikus.ru*



Автор: Пьер Бюти
Художники: Пьер Плес и Жюль
Изготовитель: ШАНХАЙ ВАТЦ ГЕЙМС КО. ЛТД
Адрес: Лэйн 2, № 358, Баоюан 5 роуд, Шанхай, 201812, Китай
Изготовлено в Китае

Произведено на европейском оборудовании под тщательным контролем специалистов

Поставщик: «БЛЭКРОК ГЕЙМС»
Адрес: 10, Руе Дес Палес 63540 Романья, Франция

Импортер: ООО «Оптим»
Адрес: 111024, Россия, г. Москва, улица 5-я Кабельная, д. 3, корпус 1, этаж 2, кабинет 38

Присылайте свои отзывы и пожелания на наш адрес: games@evrikus.ru

Copyright ©2017 «La Boite de Jeu». ©2017 «Origames»
All rights reserved / Все права защищены

*ЗАО «Планета увлечений», 105554, г. Москва, улица 11-я Парковая, д. 9/35.
ОГРН: 1077761771537



ВНИМАНИЕ!
Игра содержит мелкие детали и не предназначена для детей младше 3-х лет



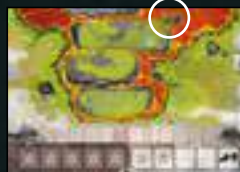
Товар соответствует требованиям ТР ТС «О безопасности игрушек»

◆ ОПИСАНИЕ УЧАСТКОВ ◆

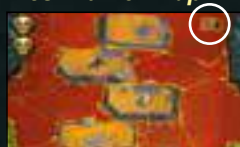
ОСОБЫЕ КЛЕТКИ

• Круги ада

Если героя поймали на стартовом участке, Цербер его вознаграждает. Этот игрок берёт 1 или 2 карты коварства, в зависимости от того, на какой клетке его поймали.



Возьмите 2 карты



Возьмите 1 карту

• Клетки с эффектами

На некоторых клетках изображены значки эффектов такие же, как на картах. Эффект срабатывает сразу, как только герой остановится на этой клетке. Если герой проходит через эту клетку, но не останавливается на ней, эффект не срабатывает.

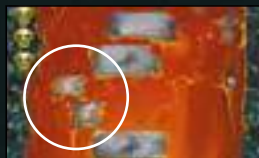
Цербер не выполняет эффекты, указанные на клетках.

ОСОБЫЕ МЕСТА

На некоторых участках есть различные места с уникальными правилами прохождения.

• Ступеньки

Каждая из этих узких клеток может выдержать только одного героя. Вы не можете пройти через занятую ступеньку, остановитесь на предыдущей клетке.



• Выступ

Остановившись на выступе, вы можете либо тайно посмотреть 1 лодку, либо не глядя поменять местами 2 лодки.



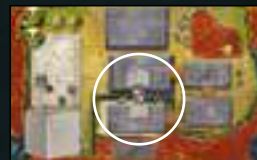
• Канатная дорога

Если на двух клетках канатной дороги стоят герои, то при передвижении одного из этих них – стоящего сзади вперёд или стоящего спереди назад – они меняются местами. После этого герой продолжает движение как обычно.



• Подъёмник

Проходя клетку у основания подъёмника, герой выбирает путь: либо воспользоваться подъёмником, либо идти пешком.



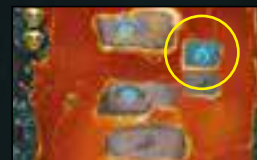
• Висячий мост

Две крайние клетки висячего моста считаются соседними. Если герой хочет воспользоваться висячим мостом, то пересекает пропасть одним движением. Но после первого же использования висячий мост рвётся – им больше никто не может воспользоваться.



• Портал

Изначально портал закрыт. Если на клетку, активирующую портал, встанет один из героев, портал откроется. Герои (но не Цербер) могут перемещаться через портал так, как если бы обе клетки портала были соседними. Портал закрывается, как только с активирующей его клетки уходит герой.



ДЕЙСТВИЯ ГЕРОЕВ



Цена: сдвиньте кубик скорости на 1 клетку вперёд.
Эффект: возьмите 2 карты поддержки.

ИЛИ

Цена: сдвиньте кубик скорости на 1 клетку вперёд.
Эффект: вы и 2 выбранных героя берёте по 1 карте поддержки.



Цена: сдвиньте кубик скорости на 1 клетку вперёд.
Эффект: вы – на 2 клетки вперёд.

ИЛИ

Цена: сдвиньте кубик скорости на 1 клетку вперёд.
Эффект: выбранные герои – на 3 и на 1 клетку вперёд.



Цена: увеличьте значение кубика скорости на 1.
Эффект: вы – на 2 клетки вперёд, выбранный герой – на 1 клетку вперёд.

ИЛИ

Цена: сбросьте 1 карту поддержки.
Эффект: вы – на 1 клетку вперёд, выбранный герой – на 2 клетки вперёд.



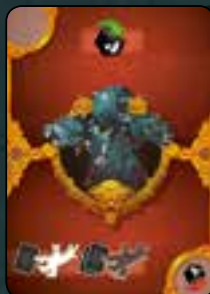
Цена: сдвиньте кубик скорости на 1 клетку вперёд.
Эффект: возьмите 1 карту поддержки, верните на руку все карты действий.

ИЛИ

Цена: сдвиньте кубик скорости на 1 клетку вперёд.

Эффект: верните на руку все свои карты действий, затем тайно посмотрите на 1 лодку и верните её на место **ИЛИ** не глядя поменяйте местами 2 лодки.

ДЕЙСТВИЯ ЦЕРБЕРА



Цена: нет.
Эффект: увеличьте значение кубика скорости на 1.

ИЛИ

Цена: уменьшите значение кубика скорости на 1.

Эффект: вы берёте 2 карты коварства, выбранный сторонник Цербера – 1.



Цена: выбранный герой – на 1 клетку вперёд.

Эффект: 3 других выбранных героя – на 1 клетку назад.

ИЛИ

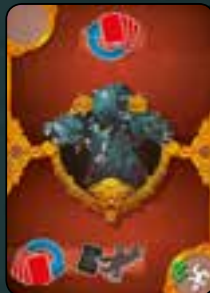
Цена: нет.
Эффект: сдвиньте кубик скорости на 1 клетку вперёд.



Цена: нет.
Эффект: переместите Цербера на 1 клетку вперёд.

ИЛИ

Цена: нет.
Эффект: возьмите 1 карту коварства.



Цена: нет.
Эффект: верните на руку все карты действий.

ИЛИ

Цена: выбранный герой – на 2 клетки вперёд.

Эффект: возьмите 1 карту коварства и верните на руку все карты действий.

ПОЯСНЕНИЯ ЭФФЕКТОВ

• Эффект нельзя выполнить, если невозможно заплатить за него.

Если во время подготовки игры вы выбрали минимальное значение кубика скорости выше **3**, то при выполнении **А** можете выставить значение кубика ниже минимального, но не меньше **3**.

• Если эффект карты затрагивает нескольких героев, то вы сами выбираете, в каком порядке их перемещать.

• Если вы не можете полностью выполнить эффект карты, то выполните его частично. Например, если вы сыграли карту действия, эффект которой влияет на 3 героев, но в игре их осталось только 2 – в качестве оплаты эффекта переместите одного героя вперёд, а затем самим эффектом второго героя назад.

• **А** всегда указывает на героя другого игрока. Если в эффекте указаны несколько **А**, то это должны быть несколько разных героев. Игрок, разыгрывающий карту, выбирает другого героя по своему усмотрению.

Например, такой эффект позволяет переместить 2 разных героев, но не вашего.



• Вы не можете выполнить меньше ходов, чем указано на карте, за исключением особых клеток: Выступ, Портал, Ступеньки.

ПОЯСНЕНИЕ КАРТ ДЕЙСТВИЙ

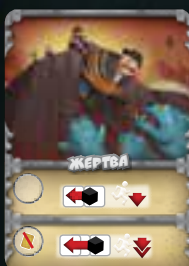
Карты поддержки и коварства можно играть двумя способами:

- Простой эффект (ПЭ)
- Усиленный эффект (УЭ)

Для выполнения усиленного эффекта нужно заплатить указанную на карте цену. Часто в качестве оплаты необходимо сбросить 1 или несколько других карт. Сбросить карты может как действующий игрок, так и любой другой игрок, которому выгоден усиленный эффект.

Действующий игрок может пообещать что угодно, чтобы получить помощь от товарищей, но ничто не мешает ему нарушить данные обещания!

ЭФФЕКТЫ КАРТ ПОДДЕРЖКИ



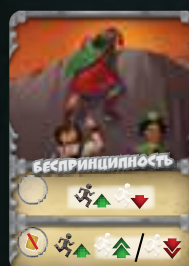
ЖЕРТВА

ПЭ: кубик – на 1 клетку назад, выбранный герой – на 1 клетку назад.

ИЛИ

Цена: сбросьте 1 карту поддержки.

УЭ: кубик – на 2 клетки назад, выбранный герой – на 2 клетки назад.



БЕСПРИНЦИПНОСТЬ

ПЭ: вы – на 1 клетку вперёд, выбранный герой – на 1 клетку назад.

ИЛИ

Цена: сбросьте 1 карту.

УЭ: вы – на 1 клетку вперёд, выбранный герой – на 2 клетки вперёд или назад (на ваш выбор).



ФАВОРИТИЗМ

ПЭ: вы – на 1 клетку вперёд, выбранный герой – на 1 клетку вперёд.

ИЛИ

Цена: сбросьте 3 карты.

УЭ: вы – на 3 клетки

вперёд, выбранные герои – на 2 и на 1 клетки вперёд.



ОТЧАЯНИЕ

ПЭ: вы – на 2 клетки назад.

ИЛИ

Цена: вы – на 1 клетку назад.

УЭ: выбранный герой – на 3 клетки вперёд.



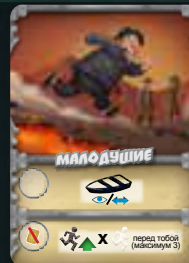
ЭГОИЗМ

ПЭ: вы – на 1 клетку вперёд.

ИЛИ

Цена: сбросьте 1 карту поддержки.

УЭ: вы – на 2 клетки вперёд.



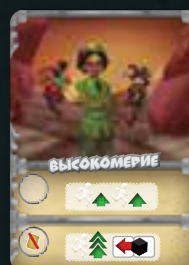
МАЛОДУШИЕ

ПЭ: в тайне посмотрите на одну из лодок ИЛИ не глядя поменяйте местами 2 лодки.

ИЛИ

Цена: сбросьте 1 карту поддержки.

УЭ: вы – вперёд на 1 клетку за каждого обогнавшего вас героя (но не более 3).



ВЫСОКОМЕРИЕ

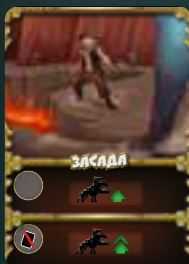
ПЭ: 2 выбранных героя перемещаются на 1 клетку вперёд.

ИЛИ

Цена: сбросьте 1 карту поддержки.

УЭ: выбранный герой перемещается на 3 клетки вперёд, сдвиньте кубик скорости на 1 клетку назад.

ЭФФЕКТЫ КАРТ КОВАРСТВА



ЗАСАДА

ПЭ: переместите Цербера на 1 клетку вперёд.

ИЛИ

Цена: сбросьте 1 карту коварства

УЭ: переместите

Цербера на 2 клетки вперёд.



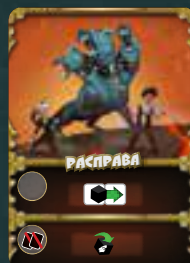
ПРЕДАТЕЛЬСТВО

ПЭ: увеличьте значение кубика скорости на 1.

ИЛИ

Цена: сбросьте 1 карту коварства.

УЭ: сдвиньте кубик скорости на 2 клетки вперёд.



РАСПРАВА

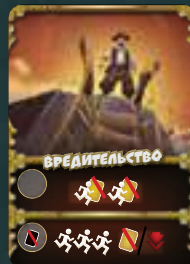
ПЭ: сдвиньте кубик скорости на 1 клетку вперёд.

ИЛИ

Цена: сбросьте 2 карты коварства.

УЭ: увеличьте значение

кубика скорости на 2.



ВРЕДИТЕЛЬСТВО

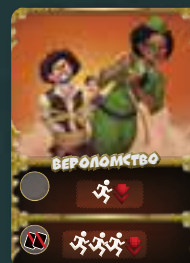
ПЭ: 2 выбранных героя сбрасывают по 1 карте поддержки.

ИЛИ

Цена: сбросьте 1 карту коварства.

УЭ: каждый герой

сбрасывает по 1 карте поддержки ИЛИ перемещается на 2 клетки назад.



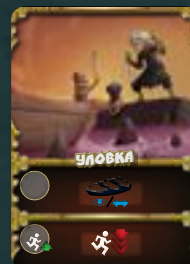
ВЕРОЛОМСТВО

ПЭ: выбранный герой перемещается на 2 клетки назад.

ИЛИ

Цена: сбросьте 2 карты коварства.

УЭ: каждый герой перемещается на 2 клетки назад.



УЛОВКА

ПЭ: в тайне посмотрите на одну из лодок и верните её на место ИЛИ не глядя поменяйте местами 2 лодки.

ИЛИ

Цена: выбранный герой перемещается на 1 клетку вперёд.

УЭ: другой выбранный герой перемещается на 3 клетки назад.