

НОВОЕ ВРЕМЯ.
Р Е Н Е С С А Н С

М и н о т а в р



АВТОРЫ

Руководитель проекта и арт-директор: Андреа Коллетти

Гейм-дизайнеры: Лука Бернардини, Марко Презентино

Дополнительный гейм-дизайн и разработка: Андреа Коллетти

Графический директор: Паоло Скиппо

Графические дизайнеры: Ионата Бенвенути, Элиза Фьоре, Диана Маранзано
Концепт-художники: Джованни Пирротта, Симоне де Паолис, Элеонора Лизи

Ведущий 3D-скульптор: Фернандо Арментано

3D-скульптор: Томмасо Инчекки

Перевод: Эдоардо Эйбенштайн, Франк Калканьо

Редактор: Элеттра Нуццо

СММ: Лука Бернардини, Эмильяно Каретти

Специалисты по работе с клиентами: Марко Презентино, Микеле Морозини,
Франческо Гранитто

Менеджер проекта на Kickstarter: Андреа Коллетти

Пиарщики: Фабио Брагеттони, Эмильяно Каретти

Реализация: Микеле Миризио

Производство: Фабио Брагеттони, Паоло Скиппо

Тестировщики: Альберто Грийо, Альберто Сандрон, Алессандро Анджелини,
Алессандро Броджи, Кьяра Спаньолетто, Даниеле Самеле, Даниеле Вендиттоцци,
Федерико Морара, Флавио Галмаччи, Франческо Пика, Габриеле Маккьоро,
Джианни Пунцо, Джованни Милани, Лоренцо Меуччи, Лука Бенедетти, Лука
Франческанджели, Лука Перра, Паскуале Каротенуто

Ludus Magnus Studio

© 2026 Ludus Magnus Studio

All rights reserved

www.ludusmagnusstudio.com

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Павел Коврижкин

Переводчик: Мария Солнцева

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Анастасия Григорьева

Корректор: Ольга Португалова

Дополнительная вычитка: Мария Шульгина

Лицензионный менеджер: Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана,
пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



LUDUS MAGNUS
STUDIO



Играть интересно



Могучее чудовище вышло из лесной чащи. Ужасный неукротимый великан с бычьей головой нападает и на людей, и на фавнов, размахивая двумя огромными древесными стволами. Хватит ли у вас смелости столкнуться с ним и избавить мир от этой напасти?



Как использовать это дополнение

Это дополнение предлагает пройти новую миссию охоты, которую можно включить в любую партию «Новое время: Ренессанс». Если вы решите использовать «Минотавра» в своей кампании, добавьте карту события из этой коробки в колоду событий основной игры. Миссия «M1 — Минотавр» — это миссия охоты, на которую распространяются все правила для этого типа миссий, описанные в основной книге правил «Новое время: Ренессанс».

Необязательное правило: охота за головами

Вы можете не ждать, когда нужная карта события выпадет вам в путешествиях, а вместо этого можете в любой момент основной кампании отметить название этой побочной миссии в ячейке активных побочных миссий и пройти её, как если бы вытянули карту события «Первобытная ярость».



Состав игры



Минотавр



6 карт миссий



**16 карт охоты
(Минотавр)**



**1 карта события
«Первобытная
ярость»**



4 карты наград



1 конверт миссии



**1 жетон активации
минотавра**



2 жетона ран

Новые правила

Большие фигурки

Некоторые фигурки занимают на поле боя больше одной клетки. Эти фигурки считаются большими. Такие фигурки при перемещении занимают только одну клетку. Иными словами, при перемещении большая фигурка считается обычной фигуркой, а после завершения перемещения снова занимает несколько клеток. Когда игроку нужно определить, как перемещается большая фигурка, он выбирает одну из клеток, занимаемую большой фигуркой, и отсчитывает перемещение от неё (можно использовать фигурку обычного размера, чтобы симулировать перемещение большой фигурки). Когда большая фигурка заканчивает своё перемещение, игрок ставит её так, чтобы клетки, на которых она находится, включали клетку, на которой закончилось её перемещение. Если это невозможно, потому что нужные клетки (обычно 4) недоступны, игрок действует по следующим правилам:

- ♦ если эти клетки заняты фигурками, большая фигурка отодвигает их на соседние доступные клетки или ближайшие доступные клетки;
- ♦ если эти клетки заняты элементами ландшафта, поместите большую фигурку на ближайшие доступные или занятые другими фигурками клетки. Если это невозможно, большая фигурка заканчивает перемещение на последней клетке, где её можно поместить.

Минотавр — большая фигурка, занимающая 4 клетки.





Большие фигурки и эффекты области

Большая фигурка считается целью атаки со свойством «Область», если хотя бы одна клетка, которую она занимает, находится в области атаки. Если большая фигурка стала целью атаки со свойством «Область», на неё распространяется только тот эффект, который распространяется на цель атаки, даже если она занимает несколько клеток в области атаки.

Если другая фигурка стала целью атаки со свойством «Область», а большая фигурка занимает больше одной клетки в области атаки, на неё лишь единожды распространяются дополнительные эффекты атаки.

Большие фигурки и видимость

Все другие фигурки всегда находятся в видимости большой фигурки, и наоборот.



Войны Чёрной Розы

Компоненты для игры «Войны Чёрной Розы» (включая «Возрождение»)

Вы можете использовать указанные ниже компоненты и фигурку минотавра, чтобы добавить новое забытое заклинание в свою игру «Войны Чёрной Розы» или «Войны Чёрной Розы: Возрождение». Подготавливая колоду забытых заклинаний, замешайте в неё карту «Бешеная ярость» и добавьте карту воплощения «Минотавр» к своему набору воплощений.



1 КАРТА ЗАБЫТОГО ЗАКЛИНАНИЯ

Добавьте её в колоду забытых заклинаний базовой игры.



1 КАРТА ЗАБЫТОГО ВОПЛОЩЕНИЯ

Добавьте её в колоду воплощений базовой игры.

