



**ДЕРЕВНЯ**

**ВОЗЬМИ КВ**

**ВОЗЬМИ КВ**







## ДАР БОГОВ

Возрадуйся! Боги дарят иммунитет к ближайшей ловушке, которая встретится на твоём пути. Положи карту обратно и перемешай.

## ПОМОЩЬ ДРУГУ

Передай любому другому игроку двух волков из своей стаи и не забудь пересчитать их в блокноте. Положи карточку обратно и перемешай.

### САВВА

После взятия **КП** отдай всех волков самому отстающему игроку.



### ПУСИК

- Каждый второй ход делай 1 шаг назад.
- Ловушки Мамы ЖоЗи тебе не страшны.



### ФАФЛ

Пропускай каждый второй ход.



У тебя иммунитет к вирусам и действию маковых цветов.

### ШАМАН ШИША



### МАМА ЖОЗИ

Сделай пакость одному игроку (кроме Пусика), отправив его на 5 шагов назад.



### АНГА

“Призывай” всех волков на расстоянии одного кружка от себя. Не забывай записывать их в блокнот.



### ГИЕНА ЭЛЬЗА

Забирай по одному волку у каждого, кто стоит на одном кружке с тобой. Не забудь пересчитать их.



### КОМАР

Связан с Фафлом проклятием. Ходишь так же, как и полубарон: пропускаешь каждый второй ход.



### НАНТИ

Если Савва попросит, то ты можешь помочь ему 1 раз. С твоего позволения он перешагивает ловушку.



### МОРАН

После взятия **КП** пропусти 2 хода.



### РЫЖИЙ УМ

Высокомерен, но труслив. Не попадаешь в ловушки Мамы ЖоЗи.



Когда Моран попадёт в ловушку, поменяйте фишки местами 1 раз.

### ШАНТАГАР

