

ГЕРОИ
ТЕРРИНОТА™



Правила игры

ГЕРОИ ТЕРРИНОТА

Обзор игры

Перед вами кооперативная приключенческая игра, в которой вам предстоит собрать отряд героев и отправиться на поиски приключений по миру Терринота.

Ваших героев ждут 8 приключений, в каждом из которых они будут находить ценные предметы и постепенно улучшать свои способности, преодолевая с их помощью всё новые и новые испытания.

Введение

Лес, окутанный непроглядной тьмой, скрывает множество врагов, но вам нужно продолжать путь. Зловещую тишину нарушает хруст ветки, и, обернувшись, вы замечаете подкрадывающегося гоблина. Выхватив из ножен клинок, вы готовитесь к битве...

Цель игры

В начале каждой партии вы выбираете приключение, в которое отправится ваш отряд. Целью приключения может быть спасение мирных жителей, убийство опасных монстров или поиски могущественного артефакта. На каждом плане приключения описаны начальная подготовка коллод и особые правила, а также указано, что герои должны сделать для победы.

Состав игры



8 двусторонних планшетов приключений



6 кубиков
(3 белых кубика героев,
3 чёрных кубика врагов)



1 жетон предводителя отряда



1 жетон испытания



23 жетона успеха



14 двусторонних жетонов продвижения



40 двусторонних жетонов ран



12 карт героев



48 карт способностей
(16 карт основных классов
и по 4 карты для каждого
из 8 дополнительных классов)



65 карт врагов



26 карт локаций



4 карты-памятки



12 карт состояний
(по 4 карты каждого из 3 типов)



37 карт исследования



5 карт дополнительных ходов

Подготовка к игре

1. Выберите приключение. Случайным образом вытяните планшет приключения или совместно выберите приключение, в которое хотите отправиться. Если вы играете в первый раз, авторы рекомендуют начать с приключения «Нашествие гоблинов».

Планшет приключения



Подготовка колоды врагов

2. Составьте колоду врагов. Соберите одну или несколько стопок карт врагов, как указано на планшете приключения. Перемешайте их по отдельности и поставьте друг на друга в порядке, указанном на планшете.

Стопки карт врагов составляются из наборов. Каждый набор состоит из 3 карт с одинаковым названием: 2 карт *приспешников* и 1 карты *вожака*. При составлении колоды врагов всегда добавляйте все 3 карты с указанным названием. Оставшиеся карты врагов уберите в коробку.



Подготовка колоды локаций

3. Составьте колоду локаций. Соберите одну или несколько стопок карт локаций, как указано на планшете приключения. Перемешайте их по отдельности и поставьте друг на друга в порядке, указанном на планшете. В отличие от карт врагов все карты локаций уникальные и не образуют наборов. Оставшиеся карты локаций уберите в коробку.



4. Составьте колоду исследования.

Соберите одну или несколько стопок карт исследования, как указано на планшете приключения. Перемешайте их по отдельности и поставьте друг на друга в порядке, указанном на планшете. Карты исследования включают в себя несколько наборов, каждый из которых состоит из карт одного типа: основной набор состоит из 12 карт, а каждый дополнительный — из 5. Внизу каждой карты указан её тип, обозначающий набор, к которому она относится. Оставшиеся карты исследования уберите в коробку.

Подготовка колоды исследования



Тип карты



5. **Положите карту злодея в логово.** В правом верхнем углу каждого планшета приключения указан символ знамени с обозначением злодея — главного противника, с которым героям предстоит сразиться в этом приключении. Найдите в колоде врагов карту с именем этого злодея и положите рядом с планшетом приключения — это логово злодея.



Имя злодея



6. **Подготовьте планшет приключения и положите жетон испытания.** Прочитайте раздел «Пролог» на обратной стороне планшета приключения, а затем положите его в центр стола лицевой стороной вверх. Положите жетон испытания на начальное деление трека испытания, а рядом с планшетом приключения положите колоды врагов, локаций и исследования.



7. **Подготовьте общий запас.** Сложите отдельно жетоны ран, успеха и продвижения. Рядом положите стопки карт состояний и все кубики. Это общий запас (убедитесь, что все игроки могут до него дотянуться).



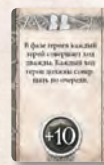
8. **Выберите героев.** Сначала каждый игрок выбирает, какой из четырёх основных классов будет у его героя: целитель, маг, разведчик или воин. Затем он берёт карты героев и способностей, соответствующие этому классу. Выбрав одну из этих карт героев, он кладёт её вместе с основными картами способностей этого класса перед собой лицевой стороной вверх, а остальные карты героев убирает в коробку.



9. **Выберите предводителя отряда и раздайте карты дополнительных ходов (если необходимо).** Выберите игрока, которому достанется роль предводителя отряда. Этот игрок берёт жетон предводителя отряда — он будет первым совершать ход, когда начнётся игра. Если в партии участвуют меньше 4 игроков, каждый герой также берёт карту дополнительного хода, соответствующую количеству участников.



Жетон предводителя отряда



Карта дополнительного хода

10. **Откройте первую карту локации и выложите карты врагов.** Переверните верхнюю карту колоды локаций на лицевую сторону. В её левом нижнем углу указаны 2 значения — они определяют, сколько врагов появляются в начале игры. Начиная с предводителя отряда и продолжая по часовой стрелке, каждый герой берёт верхнюю карту из колоды врагов и кладёт перед собой **лицевой стороной вверх**. Это продолжается до тех пор, пока общее количество карт врагов, лежащих перед героями, не окажется равным указанному на карте локации числу врагов в ближнем бою (верхнее значение). Затем предводитель отряда берёт из колоды врагов количество карт, равное числу врагов в области теней (нижнее значение), и выкладывает **лицевой стороной вниз** рядом с планшетом приключения. Теперь вы готовы начать игру!



Основные понятия

В этом разделе описаны основные игровые понятия, с которыми вам нужно познакомиться перед изучением правил.

Герои

Все герои в игре представлены картами героев. На каждой карте указано имя героя, максимальный показатель здоровья и его особая способность.



Каждый герой представляет один из четырёх основных классов, обозначенных на его карте с помощью одного из специальных символов:



Целитель

Маг

Разведчик

Воин

Карты способностей

Каждый герой начинает игру с 4 картами основных способностей, соответствующих его классу. На этих картах указаны действия и эффекты, которые герой может использовать при применении своих способностей. В процессе игры у каждого героя есть возможность заменить основные карты способностей их улучшенными версиями.



Основные карты способностей разведчика

Повёрнутые и развёрнутые карты

В начале игры все карты развёрнуты, т. е. расположены вертикально, чтобы текст на них было удобно читать. Для применения некоторых способностей герой должен повернуть карту на 90°. Повёрнутую карту герой не может повернуть второй раз, пока не развернёт её (с помощью другой карты способности или в результате игрового эффекта).



Развёрнутая карта



Повёрнутая карта

Враги

В результате применения некоторых эффектов вам нужно будет выкладывать карты врагов. Карты врагов, входящие в игру, выкладываются либо в ближнем бою с одним из героев, либо в области теней.

Ближний бой

Способности героев и врагов, а также другие игровые эффекты могут заставить врага вступить в ближний бой с героем. В таком случае вы должны положить карту врага перед этим героем.

Враги, находящиеся в ближнем бою с героем, могут нападать на этого героя.



Герой и его карты способностей

Область теней

Враги, которые не вступили в ближний бой с героями, находятся в области теней. Карты таких врагов лежат в центре игровой области и не считаются находящимися в ближнем бою с героями.



Две карты врагов в области теней лежат лицевой стороной вверх, а ещё две — лицевой стороной вниз

Если карты врагов, находящиеся в ближнем бою с героями, всегда лежат лицевой стороной вверх, то карты врагов в области теней могут лежать любой стороной вверх. Информация на картах врагов, лежащих лицевой стороной вниз, скрыта от героев до тех пор, пока они не вступят в ближний бой с такими врагами, не атакуют их в области теней или не разыграют их карты в фазе врагов.

Все карты врагов, лежащие лицевой стороной вверх, считаются открытыми картами. Если эффект относится к картам **в игре**, то он применяется только к картам, лежащим в области теней и в ближнем бою с героями. Карта злодея, находящаяся в логове злодея, не относится к таким картам.

Ход игры

Игра проходит в течение нескольких раундов. Каждый раунд состоит из 4 фаз: герои выполняют действия, их атакуют враги, применяются эффекты испытания, и отряд перемещается от локации к локации. Фазы раунда разыгрываются в следующем порядке:

1. Фаза героев
2. Фаза врагов
3. Фаза испытания
4. Фаза похода

После розыгрыша этих фаз начинается новый раунд — наступает следующая фаза героев.


Фаза героев



Начиная с предводителя отряда и продолжая по часовой стрелке, каждый герой **совершает свой ход**. Когда наступает ход героя, он выбирает одну из своих развёрнутых карт способностей, поворачивает её и применяет все указанные на ней эффекты в порядке от верхнего к нижнему. Герой, совершающий ход, называется **действующим героем**.

Действия

Основной эффект карты способности — это её действие. Оно указано в тексте карты в качестве одного из эффектов, а также обозначено специальным символом в её левом верхнем углу. **Действие** позволяет герою с помощью броска кубиков получить определённый эффект. В игре есть 4 типа действий: атака, разведка, отдых и поддержка.

Когда герой выполняет действие, он последовательно разыгрывает следующие шаги:

1. **Бросьте кубики:** герой бросает столько белых кубиков героев, сколько символов  указано в описании действия.

- Вы можете вступить в ближний бой с 1 врагом.
- Атака:  .

Карта способности, на которой указано действие атаки с двумя символами кубиков

Вместе с белыми кубиками герой бросает **1 чёрный кубик врага** за каждую развёрнутую карту врага, находящегося в ближнем бою с ним.

2. **Примените эффекты кубиков героев:** герой применяет эффекты символов, выпавших на кубиках героев. На гранях этих кубиков встречаются 3 вида символов: успех (★), абсолютный успех (⊛) и защита (⌘).

- **Успех (★)** — добавьте 1 успех к результату действия. Эффект каждого успеха зависит от типа выполняемого действия (подробнее про эти эффекты см. на стр. 7).

- **Абсолютный успех (⊛)** — добавьте 1 успех к результату действия. Затем перебросьте каждый кубик с символом (⊛) на верхней грани и примените эффект символа, выпавшего при повторном броске.
- **Защита (⌘)** не обладает мгновенным эффектом, но ослабляет силу ответных ударов врагов.

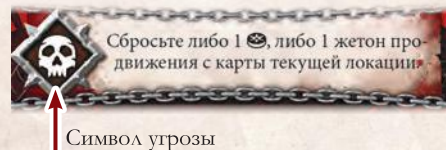
3. **Примените эффекты кубиков врагов:** герой применяет эффекты символов, выпавших на кубиках врагов. На гранях этих кубиков встречаются 2 вида символов: ответный удар (⚡) и угроза (⚠).

- **Ответный удар (⚡)** — враг наносит ответный удар. За каждый символ (⚡), выпавший на кубиках, действующий герой выбирает 1 развёрнутую карту врага, находящегося в ближнем бою с ним: этот враг наносит ответный удар по этому герою. Действующий герой должен выбрать развёрнутую карту врага с наибольшим показателем атаки из тех, кто ещё не был выбран для ответного удара.



Герой получает столько ран, какова сумма показателей атаки всех врагов, наносивших ответный удар. За каждый символ защиты (⌘), выпавший на кубиках, герой может уменьшить число ран на 1 (подробнее про получение ран см. на стр. 9).

- **Угроза (⚠)** — примените особые эффекты угрозы, которые могут быть указаны на планшетах приключений и картах наиболее опасных врагов. Описание эффекта угрозы — это текст, который следует за символом угрозы (⚠). Если при броске кубиков выпал хотя бы один символ угрозы (⚠), действующий герой применяет **все** эффекты угроз, указанные как на планшете приключения, так и на всех открытых картах в игре и в логове злодея.



4. **Проверьте исход боя:** герой проверяет, были ли повержены враги или герои при выполнении этого действия. Враг или герой считается поверженным, если количество жетонов ран на его карте больше или равно показателю его здоровья (подробнее про поверженных врагов и героев см. на стр. 9).

Применение символов успеха

При выполнении действия герой старается получить как можно больше символов успеха. Эффекты этих символов зависят от типа выполняемого действия.

Атака



С помощью действия атаки герои побеждают своих врагов. Перед броском кубиков для действия атаки герой выбирает 1 врага, находящегося в ближнем бою с ним, — это цель действия атаки. После броска кубиков цель получает 1 рану (☹) за каждый выпавший символ успеха (подробнее про получение ран см. на стр. 9).

У некоторых врагов есть показатель стойкости — он обозначает доспехи или естественную защиту врага, благодаря которым его становится сложнее поразить в бою. Когда враг получает раны от атаки, количество получаемых им ран уменьшается на показатель его стойкости.



Стойкость

Некоторые эффекты позволяют герою перед атакой назначить несколько целей. Когда герой атакует сразу нескольких врагов, он после броска кубиков распределяет выпавшие символы успеха между целями этой атаки.

Дальние атаки: дальняя атака — это особый тип действия атаки. Когда герой проводит дальнюю атаку, он может назначить целью атаки любого врага в игре, т. е. врага, находящегося в ближнем бою с собой, в ближнем бою с другим героем или в области теней.

Если раны должен получить враг, карта которого лежит лицевой стороной вниз, переверните её на лицевую сторону и положите на неё жетоны ран по обычным правилам.

Разведка



С помощью действия разведки герои переходят в новые локации. Карты локаций обозначают места, которые отряду предстоит посетить за время приключения. Локация, карта которой в данный момент лежит лицевой стороной вверх, является **текущей локацией**.

За каждый символ успеха, выпавший при броске кубиков во время действия разведки, герой кладёт 1 жетон продвижения на карту текущей локации.

В правом нижнем углу каждой карты локации указан её показатель исследования. Когда количество жетонов продвижения на карте исследования больше или равно этому показателю, локация считается **полностью исследованной**. Если текущая локация полностью исследована, в фазе похода отряд может отправиться в поход к новой локации.



Жетон продвижения



Показатель исследования

Отдых



С помощью действия отдыха герои излечивают полученные раны. За каждый символ успеха, выпавший при броске кубиков во время действия отдыха, герой **излечивает** 1 рану (возвращает в запас 1 жетон раны со своей карты героя).

Поддержка



С помощью действия поддержки герои пополняют запасы жетонов успеха других героев. Перед броском кубиков во время действия поддержки герой выбирает другого члена отряда (поддерживаемого героя).



Жетон успеха

За каждый символ успеха, выпавший на кубиках, выбранный герой получает 1 жетон успеха (☺) и кладёт его в свою игровую область. У каждого героя не может быть больше 5 жетонов успеха.

Разворачивание карт способностей

Когда герой использует карту способности, он её поворачивает. Герой не сможет её использовать до тех пор, пока снова не развернёт.

Развернуть карту способности можно несколькими способами:

- у каждого героя есть карта способности, которая помимо действия отдыха включает в себя эффект, позволяющий развернуть все свои карты способностей (включая саму эту карту);
- на многих картах способностей, включающих в себя действие поддержки, также присутствует эффект, позволяющий поддерживаемому герою развернуть 1 карту способности;
- эффекты некоторых карт исследования и локаций, а также планшетов приключений позволяют героям разворачивать карты способностей;
- если в начале хода героя все 4 карты его способностей повернуты, он получает 2 раны и разворачивает все свои карты способностей.

Фаза врагов

В этой фазе герои разыгрывают все развёрнутые карты врагов.

Когда разыгрывается карта врага, этот враг может передвинуться в другое место, напасть на героя или применить какой-нибудь опасный эффект. Разыграв карту врага, герой поворачивает её.

Выбор врагов

Начиная с предводителя отряда и продолжая по часовой стрелке, каждый герой выбирает **1 карту врага** и разыгрывает её. Таким образом герои по очереди разыгрывают по одной карте врага до тех пор, пока все карты врагов не будут повернуты. **Пока герой разыгрывает карту врага, он считается действующим героем.**

При выборе карты врага действует следующее правило: если в ближнем бою с героем есть развёрнутые карты врагов, герой должен выбрать одну из них. Если в ближнем бою нет карт врагов или они все повернуты, герой вместо этого выбирает карту врага, лежащую в области теней любой стороной вверх. Если карта выбранного врага лежит лицевой стороной вниз, перед розыгрышем переверните её на лицевую сторону.

Герои не могут разыгрывать карты врагов, находящихся в ближнем бою с другими героями. Если ни в ближнем бою с героем, ни в области теней нет развёрнутых карт врагов, этот герой не разыгрывает карту врага.

Розыгрыш карт врагов

На каждой карте врага есть полоса эффектов, которая определяет, как этот враг будет действовать в бою. На каждой полосе эффектов указаны одно или несколько ключевых слов, обозначающих особые игровые эффекты.



Полоса эффектов

Когда герой разыгрывает карту врага, он применяет в указанном порядке (слева направо) все эффекты, обозначенные ключевыми словами на её полосе эффектов. При этом нужно учитывать следующие правила:

- если не сказано иное, целью этих эффектов является герой, разыгрывающий карту врага;
- если герой разыгрывает карту врага, лежащую лицевой стороной вниз в области теней, то перед выполнением действий полосы эффектов он переворачивает её на лицевую сторону (при этом карта врага **остаётся** в области теней, если не сказано иное).

Основные ключевые слова

Три ключевых слова встречаются на картах врагов чаще других — это основные ключевые слова.

- **Прорыв:** враг вступает в ближний бой с действующим героем.
- **Отступление:** положите карту этого врага в область теней лицевой стороной вверх.
- **Нападение:** герой, находящийся в ближнем бою с этим врагом, получает количество ран, равное показателю атаки врага. Если этот враг находится в области теней, раны получает действующий герой.

Особые ключевые слова

Помимо основных ключевых слов, на картах врагов встречаются и другие (например, «Стая» или «Удар щитом»). Описание таких эффектов приводится на самих картах врагов.

Пассивные способности

На некоторых картах врагов встречаются описания способностей, не обозначенные ключевым словом, — такие эффекты действуют постоянно.

Разворачивание карт врагов

В конце фазы врагов, когда все карты врагов будут повернуты (либо их разыграли герои, либо они были повернуты в предыдущей фазе раунда с помощью каких-либо эффектов), разверните все карты врагов в игре и переходите к фазе испытания.

Фаза испытания

В этой фазе отряд перемещает жетон испытания на одно деление вправо по треку испытания на планшете приключения.



Трек испытания

После перемещения жетона испытания примените все эффекты испытания, описанные в разделе того же цвета, что и деление трека, на котором оказался жетон.



Зелёный эффект испытания

Если жетон испытания перемещается на серое деление, то в фазе испытания ничего не происходит.

Если жетон испытания находится на последнем (самом правом) делении трека, то каждый раз, когда нужно будет переместить его вправо, вместо этого примените эффекты последнего деления трека, как будто жетон переместился на него только что.

В фазе испытания действующим героем считается предводитель отряда.

Фаза похода

В фазе похода отряд может **отправиться в поход** к новой локации, если текущая локация уже полностью исследована. Если отряд решает не отправляться в поход, раунд завершается. Если в колоде локаций не осталось карт, отряд не может отправиться в поход к новой локации.

В фазе похода действующим героем считается предводитель отряда.

Поход

Если отряд отправился в поход, разыграйте по порядку следующие шаги:

1. Предводитель отряда убирает в сброс карту текущей локации вместе со всеми жетонами продвижения на ней, а также все карты врагов из области теней, кроме карты *лордея* (подробнее про такие карты см. на стр. 11).

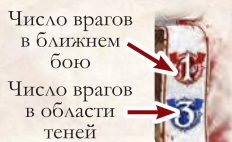
2. Предводитель отряда может передать жетон предводителя отряда другому герою.
3. Предводитель отряда открывает верхнюю карту колоды локаций, кладёт её в игровую область лицевой стороной вверх и выкладывает карты врагов в соответствии с указанными на ней числами (см. ниже).

Выкладывание карт врагов после похода

После похода к новой локации отряд по одной выкладывает карты врагов в соответствии с двумя значениями на карте новой локации.

Ближний бой: число на красном фоне означает общее количество карт врагов, которое нужно выложить в ближнем бою с героями.

Область теней: число на синем фоне означает количество карт врагов, которое нужно выложить лицевой стороной вниз в области теней.



Конец раунда

Разыграв все фазы раунда, примените все эффекты, которые должны произойти «в конце раунда» (в частности, эффекты, указанные на некоторых планшетах приключений).

Действующим героем в конце раунда считается предводитель отряда.

Применив все эффекты конца раунда, переходите к фазе героев нового раунда.

Конец игры

На каждом планшете приключения указано, что нужно сделать для успешного завершения этого приключения. Продолжайте разыгрывать раунд за раундом, пока не выполнится условие раздела «Победа» или «Поражение».

Когда отряд выполнит условие раздела «Победа» или «Поражение» на лицевой стороне планшета приключения, прочитайте соответствующий раздел на обратной стороне планшета.



Дополнительные правила

Перед тем как приступить к игре, следует ознакомиться не только с основами игры, но и с дополнительными правилами, описанными в данном разделе.

Жетоны успеха (☼)

При выполнении действия герой может перед броском кубиков использовать не больше 2 жетонов успеха (☼) из своей игровой области. За каждый использованный жетон добавьте 1 успех (★) к результатам броска.

У героя не может быть больше 5 жетонов успеха в его игровой области.

Использованные жетоны успеха возвращаются в запас.

Раны (☼)

Некоторые игровые эффекты наносят раны врагам или героям. Раны в игре представлены жетонами ран. Эти жетоны двусторонние: на одной стороне указано значение «1», а на другой — «3». Видимое число на жетоне ран соответствует количеству полученных ран.

Получение ран

Каждый раз, когда враг или герой получает рану, кладите жетон раны на карту этого врага или героя.

Если враг должен получить раны от действия атаки, уменьшите количество получаемых ран на показатель его стойкости. Если враг должен получить раны по какой-либо другой причине (например, благодаря эффекту карты способности), не учитывайте его стойкость.

Если сумма значений жетонов ран на карте врага или героя оказывается больше или равной показателю его здоровья, этот враг или герой становится поверженным.

Лечение ран

Каждый раз, когда враг или герой излечивает рану, убирайте с его карты жетон раны с соответствующим значением и возвращайте в запас.

Поверженные враги и герои

Враг или герой становится поверженным, когда сумма значений жетонов ран на его карте оказывается больше или равной показателю его здоровья.

Если враг или герой должен стать поверженным в то время, когда герой выполняет действие, этот враг или герой не считается поверженным, пока не наступит шаг 4 этого действия.

Если враг становится поверженным, уберите в сброс его карту вместе со всеми жетонами ран на ней.

Если герой становится поверженным, он выходит из игры. В таком случае выполните следующие шаги:

1. Уберите в сброс все жетоны ран с карты героя, а также все карты исследования и жетоны успеха из его игровой области.
2. Переложите в область теней все карты врагов, находящихся в ближнем бою с этим героем.
3. Переверните карту героя лицевой стороной вниз.

Поверженные герои не совершают ходов, не могут излечивать раны, а враги не могут вступать в ближний бой с ними. Оставшиеся в игре герои могут продолжить прохождение приключения.

Ближний бой

Некоторые игровые эффекты могут заставить врага **вступить в ближний бой** с героем. Когда это происходит, указанный герой кладёт перед собой карту этого врага.

Когда герою нужно выбрать, какой враг вступит в ближний бой с ним, он может выбрать врага, находящегося в области теней или в ближнем бою с другим героем.

В любой момент времени враг может находиться в ближнем бою только с одним героем. Если враг, находящийся в ближнем бою с одним героем, вступает в ближний бой с другим, он больше не считается находящимся в ближнем бою с первым.

В ближнем бою с героем может находиться не больше 3 врагов одновременно. Если в ближнем бою с героем уже находятся 3 врага и какой-либо эффект заставляет вступить в ближний бой с ним четвертого врага, этот герой

получает количество ран, равное показателю атаки этого врага, и кладёт карту этого врага лицевой стороной вверх в область теней.

Выкладывание карт врагов

В результате применения некоторых игровых эффектов (в основном это эффекты локаций и испытания) герои должны **выкладывать** карты врагов. Когда это происходит, предводитель отряда вводит в игру верхнюю карту из колоды врагов.

В тексте некоторых эффектов указано, где конкретно нужно выложить карту врага (например, «в области теней» или «в ближнем бою с героем, у которого меньше всего ☹»).

Если в тексте эффекта не сказано, где нужно выложить карту врага, положите её в ближнем бою с действующим героем. Если в результате применения такого эффекта нужно выложить сразу несколько карт врагов, выкладывайте их по одной. Первый враг вступает в ближний бой с действующим героем, второй — в ближний бой со следующим за ним по часовой стрелке героем и так далее.

Если не сказано иное, карты врагов всегда выкладываются лицевой стороной вверх.

Планшеты приключений

На каждой планшете приключения вы найдёте указания для подготовки колод, описание эффектов испытания, особые правила, условия победы и поражения, а также художественный текст.

ПРИМЕР ВСТУПЛЕНИЯ В БЛИЖНИЙ БОЙ

1. Карта способности «Точный удар» Кари Рэйфсталкер позволяет ей вступить в ближний бой с 1 врагом. Она выбирает бандита, находящегося в ближнем бою со старейшиной Моком, берёт карту этого бандита и кладёт перед собой — бандит больше не находится в ближнем бою со старейшиной Моком.
2. Затем стая крыс из области теней должна вступить в ближний бой с Кари Рэйфсталкер. Поскольку в ближнем бою с Кари уже находятся 3 врага (1 бандит и 2 пещерных паука), стая крыс не может вступить в ближний бой с ней и остаётся в области теней, а Кари получает 1 ☹ (показатель атаки стаи крыс).



Пролог

На обороте каждого планшета приключения есть художественный текст, который нужно прочесть перед игрой, чтобы познакомиться с сюжетом и целью этого приключения.

Особые правила

Место над треком испытания на лицевой стороне каждого планшета приключения предназначено для описания особых правил приключения. **Обязательно** ознакомьтесь с ними перед началом игры.



Способности и эффекты

Большинство карт и планшетов приключений содержит описание способностей и эффектов: одни из них помогают героям, другие — наоборот. Если текст карты или планшета приключения противоречит правилам, следуйте тексту карты или планшета приключения.

Когда герой применяет способность или эффект, он должен выполнить все указания в тексте способности или эффекта, которые могут быть выполнены.

Выбор

Если при применении способности или эффекта герой должен выбрать один из двух вариантов, он не может выбрать вариант, при котором ничего не произойдёт (кроме случая, когда в обоих вариантах ничего не произойдёт).

Например, в тексте эффекта угрозы Сплига сказано: «Сбросьте либо 1 🍀, либо 1 жетон продвижения с карты текущей локации». Если на карте текущей локации нет жетонов продвижения, действующий герой должен сбросить 1 🍀 (и наоборот).

Стоимость

Если какая-либо способность требует от героя заплатить определённую стоимость для применения эффекта (например, сбросить жетоны успеха или повернуть карту способности), герой не может применить этот эффект, если не может заплатить полную стоимость. Если у героя есть выбор, чем заплатить, он не может выбрать вариант стоимости, которую не может заплатить полностью.

Если не сказано иное, для оплаты эффектов герой может использовать только собственные карты и жетоны.

Порядок применения эффектов

Если вам нужно одновременно применить несколько эффектов, порядок их применения выбирает действующий герой.

Черты

Под названием каждой карты врага и локации указаны характерные черты (например, «Гоблин» или «Подземелье»). Большинство из этих черт сами по себе не несут в себе никаких эффектов, но могут упоминаться в тексте некоторых игровых эффектов. Исключение составляет черта «Злодей». Она обозначает уникальных могущественных противников, с которыми связано несколько особых правил.

Злодей

Карты врагов с чертой «Злодей» не замешиваются в колоду врагов, а выкладываются в логово злодея рядом с планшетом приключения. *Злодеи* подчиняются тем же правилам, что и другие враги, но с учётом следующих исключений:

- герои не могут назначить *злодея*, находящегося в логове злодея, целью какого-либо эффекта, если только в тексте на планшете приключения не сказано обратное;
- карта *злодея*, находящаяся в логове злодея, не разыгрывается в фазе врагов;
- если в результате применения какого-либо эффекта вы должны выложить карту *злодея*, возьмите её из логова и введите в игру по обычным правилам выкладывания карт врагов;
- в отличие от остальных карт врагов, карта *злодея* не сбрасывается из области теней, когда отряд отправляется в поход к новой локации.

Карты исследования

Некоторые игровые эффекты (в частности, эффекты карт способностей, включающих в себя действие разведки) позволяют героям брать карты исследования из колоды. Карты исследования бывают двух типов: **предметы** и **события**.

Предметы



Карта предмета

Предметы — это то, что герои находят при исследовании локации. Большинство предметов позволяют героям применить полезный, но одноразовый эффект. Когда герой разыгрывает карту предмета, он кладёт её в свою игровую область. В дальнейшем он сможет применить её эффект, как указано в тексте карты.

В игровой области героя может находиться любое количество карт предметов.

События



Карта события

События — это происшествия, которые случаются с героями во время приключения. Они могут принести героям как пользу, так и вред. Когда герой разыгрывает карту события, он зачитывает её текст и применяет указанный эффект. Затем герой кладёт эту карту в сброс карт исследования.

Предводитель отряда

Предводителем отряда считается герой, перед которым лежит жетон предводителя отряда. Он первым совершает ход в каждой фазе героя. Кроме того, некоторые игровые эффекты требуют от предводителя отряда принять какое-либо решение.

В фазе испытания и в фазе похода предводитель отряда считается действующим героем. Если во время этих фаз вы применяете какой-либо эффект, который позволяет сделать выбор между несколькими вариантами, решение принимает предводитель отряда.

Если один и тот же эффект должны применить сразу несколько героев, первым его применяет предводитель отряда (если должен), а затем остальные герои по часовой стрелке.



Жетон предводителя отряда

Состояния

Герои могут получать карты состояний, которые накладывают на них постоянный эффект. Всего в игре 3 состояния: «Отравление», «Ослабление» и «Концентрация». Когда герой получает состояние, он кладёт соответствующую карту состояния в свою игровую область.

На каждой карте состояния описан эффект, который действует на героя, и условия, при которых карта сбрасывается. У героя не может быть одновременно больше одной копии карты каждого состояния. Если герой должен получить состояние, которое у него уже есть, он не берёт вторую копию карты.



Карта состояния

Получение карт и жетонов

Когда герой получает карту или жетон, он кладёт их в свою игровую область. Пока карты и жетоны находятся в игровой области героя, он может применять их эффекты.

Сброс

У каждой колоды в игре есть отдельная стопка сброса. Если нужно сбросить карту врага, локации или исследования (например, когда враг повержен или герой применил эффект карты исследования), положите её в сброс соответствующей колоды.

Если в колоде врагов или исследования закончатся карты, перемешайте соответствующую стопку сброса и составьте из неё новую колоду.

Когда вы сбрасываете карты состояний или жетоны, возвращайте их в соответствующий запас.

Развитие героев

Некоторые эффекты планшета приключений позволяют героям улучшать свои способности — так отряд сможет эффективнее справляться с новыми испытаниями.

Улучшенные карты способностей

Все герои начинают приключение с набором основных карт способностей, каждая из которых включает в себя одно из четырёх действий (каждому типу действия соответствует определённая карта). У каждого из четырёх основных классов героев есть несколько наборов улучшенных карт способностей. Улучшенная версия карты включает в себя то же действие, что и основная, но добавляет к нему новые полезные эффекты.



Основная карта способности разведчика



Улучшенная карта способности разведчика

Дополнительный класс

Каждая улучшенная карта способности относится к определённому дополнительному классу (например, вор или рыцарь). Дополнительный класс — это специализация героя, которую он осваивает, набираясь опыта в приключениях. У каждого дополнительного класса есть свои преимущества и недостатки. Когда во время приключения герой получает указание улучшить 1 карту способности, он меняет 1 основную карту способности на её улучшенную версию. Верните заменённую карту способности в коробку.

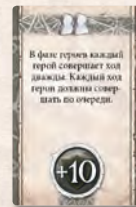
Пока у героя нет ни одной улучшенной карты способности, он может выбирать из всех карт, относящихся к его основному классу. Если у героя уже есть хотя бы 1 улучшенная карта способности, он должен выбрать карту того же дополнительного класса, что и карта, которая у него есть.

Улучшенные карты способностей входят в игру в той же ориентации, в которой находилась заменённая карта (развёрнутой или повёрнутой).

Игра вдвоём и втроём

Если в отряде меньше 4 героев, у каждого из них увеличивается показатель здоровья. Кроме того, в фазе героев некоторые герои могут совершить ещё один ход.

- **3 героя:** после того как все герои совершат ходы, предводитель отряда выбирает героя, который совершает ещё один ход. Максимальный показатель здоровья каждого героя увеличивается на 4.
- **2 героя:** оба героя совершают по 2 хода (между ходами одного героя ход совершает второй герой). Максимальный показатель здоровья каждого героя увеличивается на 10.



Карта дополнительного хода

Если в отряде меньше 4 героев, каждый герой должен взять карту дополнительного хода, соответствующую количеству героев в игре.

Одиночная игра

Даже один игрок может самостоятельно отправиться в приключение. В этом случае он управляет двумя героями и использует те же правила, что и для игры вдвоём.

Уровень опасности

В левом верхнем углу каждой карты врага и локации указан символ, обозначающий её уровень опасности (обычный, жуткий или кошмарный).



Уровень опасности

Чем выше уровень опасности, тем сложнее героям преодолевать локацию и сражаться с врагами с соответствующим символом. Уровень опасности используется при подготовке к приключению для составления колод случайных врагов и локаций определённого уровня опасности. Кроме того, уровень опасности упоминается в тексте некоторых эффектов.



Кошмарный



Жуткий



Обычный

Кошмарный уровень опасности выше, чем жуткий, а жуткий — выше, чем обычный.

Дополнительная подготовка к игре

На каждом планшете приключения описаны правила составления колод врагов, локаций и исследования. В некоторых приключениях используются особые правила, и поэтому они содержат дополнительные указания для подготовки.

Особая подготовка колод

В некоторых приключениях указаны особые правила подготовки одной или нескольких колод. Перед составлением колод для приключения прочитайте все особые правила подготовки к этому приключению.

Если особые правила подготовки к приключению противоречат обычным правилам подготовки, используйте правила особой подготовки.

Случайные наборы карт

Для подготовки колод в некоторых приключениях используются наборы карт без указания их названия (например, «2 набора жутких врагов»). В таком случае сначала отложите все наборы карт, для которых в описании подготовки указаны конкретные названия, а затем случайным образом выберите требуемое количество наборов карт из оставшихся и добавьте их в соответствующие стопки.

Уникальные карты приключения (+)

В названиях некоторых карт врагов, локаций и исследования встречается специальный символ (+). Такие карты используются только в определённых приключениях. Они не входят в наборы и добавляются в игру, только если это указано в правилах подготовки к приключению.



Уточнения

В этом разделе приводятся правила для особых случаев, которые возможны в игре. Если у вас возникла ситуация, которую нельзя разрешить по основным правилам игры, изучите этот раздел.

Золотые правила

- Если эффект карты или приключения можно применить несколькими способами, предводитель отряда решает, какой из способов выбрать.
- Если текст карты или планшета приключения противоречит правилам, следуйте указаниям карты или планшета приключения. Если в тексте карты или приключения сказано, что кто-то «может» выполнить указанное действие, то применять этот эффект необязательно. Если в тексте карты или приключения сказано, что кто-то «не может» выполнить указанное действие, то этот запрет нельзя отменить никаким другим эффектом.
- Запас жетонов ран, успеха и продвижения считается неограниченным. Если у вас закончатся жетоны определённого типа, вы можете использовать вместо них монеты или другие подходящие предметы.
- Если в результате применения какого-либо эффекта герой должен излечить раны (сбросить жетоны или повернуть карту способности), но у него нет требуемого количества ран (жетонов или развёрнутых карт), он излечивает (сбрасывает или поворачивает) столько ран (жетонов или карт), сколько может.

Ближний бой

- Если эффект позволяет герою вступить в ближний бой с врагом, он может выбрать врага, находящегося в области теней или в ближнем бою с другим героем. Герой не может выбрать врага, уже находящегося в ближнем бою с ним.
- В ближнем бою с героем может находиться не больше 3 врагов одновременно. Если в ближний бой с героем должен вступить четвёртый враг, он вместо этого наносит герою урон, равный своему показателю атаки, а затем отступает в область теней.

Враги

- Если целью эффекта карты или приключения является враг без каких-либо уточнений, то этот эффект можно применить к любому врагу, находящемуся в ближнем бою с героем или в области теней. Если целью эффекта карты или приключения является враг с определённым названием или чертой, этот эффект можно применить только к врагу с указанным названием или чертой.

Действия

- Когда герой выполняет действие, он должен бросить 1 кубик врага за каждую развёрнутую карту врага, находящегося в ближнем бою с ним. Бросать кубики за повернутые карты не нужно.
- Если эффект позволяет герою перебросить один или несколько кубиков, он может каждый раз перебрасывать один и тот же кубик. Если в описании эффекта не уточняется, какие именно кубики можно перебросить, то герой может перебрасывать как кубики героев, так и кубики врагов.

БЕСПОЩАДНЫЙ РЕЖИМ

Этот режим подходит для игроков, которые хотят бросить себе по-настоящему серьёзный вызов. В этом режиме, когда герои разыгрывают карту врага и её эффект можно применить несколькими способами, они должны выбирать наилучший для себя вариант.

- Герой обязан выполнить действие, указанное в разыгрываемой им карте способности.

Действующий герой

- В фазе героев действующим героем считается герой, совершающий ход.
- В фазе врагов действующим героем считается герой, разыгрывающий карту врага.
- Во время остальных фаз действующим героем считается предводитель отряда.

Кубики врагов

- Если на кубике выпал символ (✱) и ответный удар могут нанести сразу несколько врагов с одинаковым показателем атаки, то ответный удар наносит враг с более высоким уровнем опасности. Если и по этому параметру не удаётся выделить одного врага, то его выбирает предводитель отряда.
- Враги, карты которых повернуты, не могут наносить ответный удар.
- Если карта *злодея* лежит лицевой стороной вверх, то её эффект угрозы (☠) может быть применён независимо от того, где она находится: в ближнем бою с героем, в области теней или в логове. Применение её эффекта угрозы также не зависит от ориентации карты *злодея* (повернута она или нет) и от того, наносил ли этот *злодей* ответный удар при выполнении текущего действия.

Локации

- Количество жетонов продвижения на карте локации может превышать её показатель исследования.

Уровень опасности

- Уровень опасности кошмарных врагов и локаций выше, чем у жутких, а уровень опасности жутких врагов и локаций выше, чем у обычных.
- Если в тексте эффекта указан враг с «самым высоким» или «самым низким» уровнем опасности, считается, что уровень опасности *злодеев* всегда выше, чем у всех остальных врагов с тем же уровнем опасности, а уровень опасности *вожаков* всегда выше, чем у *приспешников* с тем же уровнем опасности.

Фаза врагов

- Когда герой разыгрывает карту врага, этот враг вступает в ближний бой с действующим героем, только если это предписывает одно из ключевых слов полосы эффектов.

Создатели игры

Авторы игры: Адам Сэдлер и Брэди Сэдлер
Дополнительная разработка: Джастин Кемплайн
Развитие игры: Брэндон Пердью
Продюсер: Джейсон Уолден
Редактор: Адам Бейкер
Корректор: Отем Колье
Менеджер проекта: Эндрю Фишер
Эксперты по сеттингу Runebound: Кара Сентелл-Данк, Даниэль Ловат Кларк и Нейтан Хайек
Художественный текст: Катрина Острандер
Дизайнеры: Себастьян Козинер и Кейтлин Гинтер
Ведущий дизайнер: Джозеф Д. Олсон
Руководитель отдела дизайна: Кристофер Хош
Автор иллюстрации на коробке: Джордан Кербоу
Художники: Алекс Апарин, Джейкоб Атьенца, Джон Боско, Кристофер Брэдли, Иоанн Буассонне, Деймон Вестенхофер, Виббен, Тиджей Ральф Вильяэрмоса, Мариуш Гандзель, Виктор Гарсия, Николас Грегори, Дэвид Гриффит, Сильвен Деко, Анна Игнатьева, Каролина Ид, Тейлор Ингварссон, Джейсон Кафо, Дэвид Кегг, Джордан Кербоу, Анна Кристенсон, Лианна Кроссан, Эмиль Ландгрэн, Херман Нобиле, Дэвид Оден Нэш, Энрике Ривера, Шарлин ле Сканф, Николай Стоянов, Вен Сяодун, Сандара Тан, Эллисон Тьюс, Мелисса Финдли, Джоаннес Холм, Бен Цвайфель, Тимур Шевцов, Флориан Штитц, Саймон Экерт, Beijing Novtilus Computer Art Co LTD, Dinodrawing
Арт-директор: Тим Фландерс
Ведущий арт-директор: Мелисса Шетлер
Контроль качества: Зак Тевалтомас
Менеджеры производства: Джейсон Бодуан и Меган Дуэн
Креативный директор: Брайан Шомбург
Главный менеджер проекта: Джон Франц-Вихлаш
Главный менеджер по разработке продукции: Крис Гербер



Исполнительный разработчик: Кори Коничка
Издатель: Эндрю Наваро

Игру тестировали: Райан Биллингтон, Бенджамин Ботторфф, Бойд Ботторфф, Джасмин Ботторфф, Мишель Ботторфф, Марк Вьялва, Пол Граймс, Андреа Деланьезе, Карл Кинг, Кейси Кронквист, Райли Маллинс, Ник Миллер, Тодд Михлич, Клифф Орм, Алисса Перри, Тайлер Пэррот, Кара Сентелл-Данк, Дэвид Уильямс, Риз Уильямс, Пол Уоллворк, Йен Фергюсон, Джулия Фэта и Дэвид Шнайдер

© 2019 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply and the *Runewars* are TM of Fantasy Flight Games. *Terrinoth*, *Descent: Journeys in the Dark*, *Runebound*, Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Дополнительная разработка: Джастин Кемплайн
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Выпускающий редактор: Александр Кожевников
Редактор художественного текста: Анастасия Егорова
Переводчик: Павел Ильин
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Антон Русин
Корректор: Ольга Португалова
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов
Креативный директор: Николай Пегасов

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.

© 2019 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно



КРАТКАЯ ПАМЯТКА

ФАЗЫ РАУНДА

Раунд игры состоит из 4 фаз, разыгрываемых в следующем порядке:

1. Фаза героев

Герои совершают ходы, выполняя различные действия.

2. Фаза врагов

Герои разыгрывают все развёрнутые карты врагов, используя их полосы эффектов.

3. Фаза испытания

Герои перемещают жетон испытания и применяют эффекты испытания.

4. Фаза похода

Герои применяют эффекты локации; отряд может отправиться в поход к новой локации.

ДЕЙСТВИЯ

Каждая карта способности включает в себя одно из четырёх действий.



Атака: за каждый символ ★ выбранный враг получает 1 ☹.



Разведка: за каждый символ ★ положите 1 жетон продвижения на карту текущей локации.



Отдых: за каждый символ ★ действующий герой излечивает 1 ☹.



Поддержка: за каждый символ ★ другой герой на ваш выбор получает 1 😊.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА НА КАРТАХ ВРАГОВ

Большинство ключевых слов описаны непосредственно на картах врагов. Исключение составляют основные ключевые слова:

- **Нападение:** герой, находящийся в ближнем бою с этим врагом, получает количество ☹, равное показателю атаки врага. Если этот враг находится в области теней, ☹ получает действующий герой.
- **Прорыв:** этот враг вступает в ближний бой с действующим героем.
- **Отступление:** положите карту этого врага в область теней лицевой стороной вверх.

СИМВОЛЫ

★ Успех

☼ Абсолютный успех

🛡 Защита

✳ Ответный удар

☠ Угроза

😊 Жетон успеха

☹ Рана

УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ



КОШМАРНЫЙ



ЖУТКИЙ



ОБЫЧНЫЙ



Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.