

✧ КИТ МАТЕЙКА ✧

ПУТЬ ГЕРОЯ



БЕСЫ И ФАМИЛЬЯРЫ

— ПРАВИЛА —
ДОПОЛНЕНИЯ

Вкратце о дополнении

Началось второе нашествие чудовищ из далёких земель! Назойливые бесы и верные приспешники чудовищ заполнили земли королевства. Чтобы помочь героям в борьбе с новой напастью, король Тарон призвал на службу мифических существ в роли фамильяров Королевской стражи. Рука об руку с новыми магическими помощниками, героям Налоса предстоит предотвратить вторжение Драгула.

Играя с этим дополнением, вы будете создавать фантазийных героев с помощью фамильяров и вопреки стараниям бесов. Фамильяры наделяют своих хозяев уникальными способностями. Вместе с новыми товарами на рынке это даст героям шанс на победу в предстоящей борьбе. Но не забывайте о зловредных бесах, чинящих всевозможные препоны на их пути!

Вас ждут новые враги, так что приготовьтесь к битвам с доселе невиданными чудовищами и их приспешниками. Докажите всем, что вы и ваши фамильяры — величайшие защитники Налоса!

Состав игры

4 планшета персонажей

15 планшетов фамильяров

25 кубиков боя

15 двухцветных кубиков

12 жетонов приключений

(по 4 каждого типа)

20 жетонов славы

20 жетонов ран

6 жетонов харизмы

40 золотых

40 фишек опыта

Правила дополнения

212 карт

- 40 карт рынка
- 1 карта «Зов приключений»
- 12 карт чудовищ
 - 6 для обычной игры
 - 6 для одиночной игры
- 27 карт приспешников
- 54 карты приключения
- 5 карт-памяток
- 5 карт опыта/денег
- 6 карт класса
- 6 карт инициативы
- 30 карт бесов
- 13 карт мировоззрения
- 13 карт предыстории

Важно! Вам понадобится базовая игра «Путь героя». Мы также рекомендуем использовать дополнение «Бесы и фамильяры» вместе с дополнением «Чудовища и приспешники».

Примечание: если вы используете дополнения «Бесы и фамильяры» и «Чудовища и приспешники», замените карту «Торба» из «Чудовищ и приспешников» новой версией из этого дополнения. Верните старую версию карты в коробку.

Планшеты фамильяров

На них отображена информация о верном спутнике, сопровождающем вашего персонажа. При подготовке к игре участники получают разные планшеты фамильяров, у каждого из которых своё уникальное действие. В конце партии игрок может получить звёзды репутации за достижение целевой мощи фамильяра, а также за его предысторию.



Кубики боя

Кубики боя меньше обычных. Они используются во время охоты на приспешников и битвы с чудовищем в конце игры. Результат броска кубиков боя определяет, какую награду получит игрок.



Двухцветные кубики

Эти кубики состоят из двух цветов. Каждый такой кубик считается кубиком обоих цветов, независимо от его значения и местоположения на планшете персонажа. При этом значения на двухцветных кубиках варьируются от 1 до 4 (вместо 1—6).

Свитки (карты рынка)

Свитки позволяют высвободить могущественные древние чары. Купив карту свитка, игрок немедленно применяет её способность и кладёт её слева от своего планшета фамильяра (возможно, с ней будут взаимодействовать другие карты).



Карта «Зов приключений»

Эта карта помещается в определённое место колоды рынка. В первой части партии игроки будут размещать по 2 кубика. Когда откроется эта карта, персонажи услышат зов приключений! С этого момента и до конца партии игроки будут размещать по 1 кубику, как обычно.



Карты чудовищ

В конце каждой партии героям предстоит сразиться с одним из чудовищ.

На каждой карте чудовища указаны: значение его **стойкости** (на символе сердца), **цвет** (в правом верхнем углу) и особая **способность**, действующая в битве с этим чудовищем. От эффективности персонажа в битве с чудовищем зависит, сколько звёзд репутации он получит и сможет ли заслужить **бонус защитника**, показав своё превосходство над остальными!



Карты приспешников

Герои могут доказать свою преданность королю и заработать награды, охотясь за приспешниками чудовища. На каждой карте приспешника указана его особая слабость, которой следует пользоваться с умом. Сразив приспешника, игрок получает его карту в качестве трофея, а также тайно смотрит карту приключения, чтобы получить сведения о чудовище.

Карты приключения

Прежде чем отправиться на битву с чудовищем, игроки могут собрать тайные сведения:

- где находится **убежище** чудовища;
- какое **испытание** ждёт героев на пути;
- какую **атаку** использует против них чудовище.

Эти сведения можно получить, просматривая карты приключения после победы над приспешниками.



Карты бесов

Бесы — надоедливые создания, заполонившие королевство. Каждый раунд на определённых картах инициативы будут появляться карты бесов! Каждый бес обладает особым ограничением, мешающим игроку в достижении его цели. Тратя золото или жетоны харизмы, игроки могут изгонять бесов.



Жетоны приключения

Игроки получают эти жетоны после победы над приспешниками, показывая тем самым, какую часть информации о чудовище они узнали. Во время финальной битвы с чудовищем эти жетоны могут дать своим владельцам преимущество.

Жетоны славы и ран

Персонаж получает эти жетоны, когда проявляет себя хорошо или плохо в бою с приспешником. Во время финальной битвы эти жетоны увеличат и/или уменьшат результат его боевого броска.



Фишки опыта

Персонажи получают опыт во время охоты на приспешников и применения других эффектов. Опыт приносит дополнительные кубики боя, а также позволяет избавляться от жетонов ран, перебрасывать кубики боя и выполнять дополнительные действия характеристик на планшете персонажа.

Подготовка к игре

При подготовке используйте приведённые ниже правила для любой игры с дополнением «Бесы и фамильяры», вне зависимости от того, используете ли вы дополнение «Чудовища и приспешники».

ОСНОВНАЯ ПОДГОТОВКА

1. Колода рынка

По отдельности перемешайте карты рынка с 1 точкой и с 2 точками. Поместите стопку карт с 1 точкой поверх стопки карт с 2 точками. Так у вас получится **колода рынка**. Сбросьте с верха этой колоды карты в зависимости от количества участников. Сброшенные карты образуют **стопку сброса**. Положите её рядом с колодой рынка лицевой стороной вверх.

В партии с «Бесами и фамильярами»:

- 2 игрока — сбросьте 20 карт;
- 3 игрока — сбросьте 15 карт;
- 4 игрока — сбросьте 10 карт.

В партии с «Бесами и фамильярами»

и «Чудовищами и приспешниками»:

- 2—3 игрока — сбросьте 40 карт;
- 4 игрока — сбросьте 35 карт;
- 5 игроков — сбросьте 30 карт.



2. Зов приключений

Не глядя отсчитайте сверху колоды рынка нужное число карт и поместите под них карту «Зов приключений» лицевой стороной вниз:

- **2 игрока** — 15 карт;
- **3 игрока** — 23 карты;
- **4 игрока** — 33 карты;
- **5 игроков** — 38 карт.


3. Рынок

Создайте рынок, взяв из колоды нужное число карт.

- **2 игрока** — 4 карты;
- **3 игрока** — 5 карт;
- **4 игрока** — 6 карт;
- **5 игроков** — 7 карт.

Положите их в один ряд в центре стола лицевой стороной вверх.

4. Карты инициативы

Возьмите карты инициативы в зависимости от количества участников (на карте инициативы указано, при каком количестве игроков она используется). Положите их в центре стола параллельно картам рынка в порядке увеличения (символ  считается наибольшим значением). Выложите золотой из запаса на каждую карту, отмеченную символом золота.

5. Общий запас

Расположите золото, жетоны харизмы, кубики боя, жетоны приключений, жетоны славы, жетоны ран и фишки опыта так, чтобы каждый игрок легко мог до них дотянуться.

6. Мешочек с кубиками

Сложите в мешочек кубики характеристик и двухцветные кубики. Если играете с дополнением «Чудовища и приспешники», то также положите кубики энергии.

ПОДГОТОВКА ИГРОКА

7. Первый игрок

Каждый игрок бросает 1 кубик характеристики. Тот, кто выкинул наибольший результат, становится первым игроком (при ничьей претенденты перебрасывают кубики). Верните использованные кубики в мешочек.

8. Планшет персонажа

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник выбирает планшет персонажа и решает, на какой стороне он будет играть.

9. Начальное золото

Каждый игрок берёт 5 золотых. Помимо этого, третий по очерёдности игрок получает дополнительно 1 золотой, а четвёртый — 2 золотых. При игре впятером никто не получает дополнительное золото.

10. Карты классов

Каждый участник берёт случайную фишку персонажа и выбирает карту класса соответствующего цвета, а также сторону этой карты.

11. Карты мировоззрения и предыстории

Раздайте по 1 карте из обеих колод каждому игроку. Каждый игрок помещает полученные карты мировоззрения и предыстории на предназначенные для них клетки своего планшета персонажа.

12. Фишки персонажа

Каждый игрок берёт вторую фишку персонажа своего цвета и выкладывает одну из них на центральную клетку карты мировоззрения, а вторую — на карту класса.

13. Планшеты фамильяров

Раздайте игрокам по 2 случайных планшета фамильяров. Каждый участник выбирает 1 из полученных планшетов и кладёт его под свой планшет персонажа. Все невыбранные планшеты фамильяров сбрасываются.

14. Начальные кубики


Каждый игрок берёт 6 случайных кубиков из мешочка, бросает их и раскладывает по своему планшету персонажа, следуя обычным правилам. **Напоминание:** выложенные кубики не активируют действия во время подготовки к игре.

15. Карты-памятки

Каждый игрок берёт по 1 карте-памятке и карте опыта/денег.

ПОДГОТОВКА ВРАГОВ

16. Карта чудовища

Возьмите карты чудовищ с символом **2+**  в правом нижнем углу. У каждого чудовища свой цвет; уберите в коробку все карты чудовищ, совпадающие по цвету с классами игроков. Возьмите 1 случайное чудовище из оставшихся и положите его карту лицевой стороной вверх на стол.

17. Карты приключения

Возьмите по 3 карты убежища, испытания и атаки вашего чудовища. Вытяните из них по 1 случайной каждого типа и положите лицевой стороной вниз рядом с картой чудовища. Никто не должен знать, какие именно карты были выбраны.

18. Колода приспешников

Разделите карты приспешников на две стопки: с 1 точкой и с 2 точками (указаны в верхнем правом углу). По отдельности перемешайте каждую стопку и поместите стопку с 1 точкой поверх стопки с 2 точками. Уберите в коробку верхние карты из колоды приспешников в зависимости от числа игроков и поместите её лицевой стороной вниз рядом с картами приключения и чудовища. Откройте верхнюю карту и положите её поверх колоды.

- Если играете только с дополнением **«Бесы и фамильяры»** — уберите 5 карт из колоды приспешников.
- Если играете с дополнениями **«Бесы и фамильяры»** и **«Чудовища и приспешники»** — уберите 10 карт из колоды приспешников.

19. Колода бесов

Перемешайте карты бесов и сформируйте колоду. Положите её рядом с картами инициативы лицевой стороной вниз. Возьмите 1 карту беса за каждую карту инициативы с клеткой для карты беса. Выложите по 1 карте беса в каждую такую клетку.

Уберите в коробку все неиспользованные компоненты. Они не понадобятся вам в течение игры.

Игровой раунд

Используйте правила, описанные в базовой игре, но со следующими изменениями. В этом разделе будут указаны изменения, введённые в дополнении «Бесы и фамильяры».

Важно! Планшеты фамильяров считаются частью планшета персонажа для любых игровых эффектов. Однако ряд фамильяра не считается рядом характеристики и его действие фамильяра не считается действием характеристики.

ФАЗА БРОСКА

В первой части партии первый игрок берёт 2 кубика из мешочка за каждую карту инициативы и бросает их. Затем он помещает 2 кубика с наименьшими значениями на карту инициативы «1», 2 кубика со следующими по старшинству значениями — на карту «2» и так далее, пока на всех картах инициативы не окажется по 2 кубика. Как и в базовой игре, если на нескольких кубиках выпали одинаковые значения, первый игрок сам выбирает, в каком порядке их разместить.

После того как откроется карта «Зов приключений», до конца партии первый игрок будет брать 1 кубик из мешочка за каждую карту инициативы.



ФАЗА КУБИКОВ

В первой части партии игроки размещают по 2 кубика. Выбрав карту инициативы, участник переносит оба кубика, один за другим, на свой планшет персонажа, соблюдая базовые правила размещения. Игрок может размещать кубики в одном ряду или в разных.

Разместив оба кубика, игрок может выполнить одно (и только одно!) действие характеристики или фамильяра в зависимости от того, куда он поместил кубики.

Затем, если игрок выбрал карту инициативы с картой беса, он забирает последнего и кладёт лицевой стороной вверх справа от своего планшета фамильяра. Ограничение, указанное на карте беса, вступает в силу в конце текущей фазы кубиков и действует, пока этот бес активен (см. «Изгнание бесов»).

Когда откроется карта «Зов приключений», до конца партии игроки будут размещать только по 1 кубик.

ФАЗА РЫНКА

В порядке инициативы игроки могут сделать одно из следующего:

1. Купить 1 карту на рынке (как в базовой игре).
2. Сбросить 1 карту с рынка и получить 2 золотых из запаса (как в базовой игре).
3. Отправиться на охоту (см. «Охота на приспешника» далее).

ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

Когда первый игрок выкладывает золотые на карты инициативы, он также помещает новые карты бесов на карты инициативы с пустыми клетками для этих карт.

Изгнание бесов

В любой момент до того, как будет окончен этап создания персонажа, игрок может изгнать своего активного беса. Чтобы сделать это, игрок должен потратить 1 жетон харизмы или 5 золотых.

Изгнав беса, игрок переворачивает его карту, оставляя её рядом с планшетом фамильяра (возможно, с ней будут взаимодействовать другие карты).



Охота на приспешника

Во время фазы рынка игрок может не покупать/сбрасывать карту рынка, а отправиться на охоту. В этом случае он делает следующее в указанном порядке:

1. Карта приспешника

Игроку предстоит охотиться за приспешником с открытой карты. Участник может потратить **3 золотых**, чтобы убрать открытую карту приспешника под низ колоды и открыть новую верхнюю карту. Так можно делать несколько раз, но каждый раз нужно платить 3 золотых.

2. Резерв кубиков

Определившись с приспешником, игрок берёт 1 кубик боя из запаса, а также указанное на открытой карте приспешника дополнительное количество кубиков боя, если игрок выполняет требования.

3. Наёмники

Игрок может привлечь на свою сторону наёмников — дополнительные кубики боя. На каждого **наёмника** он должен потратить **3 опыта или 5 золотых**. Игрок может привлечь сколько угодно наёмников, заплатив за каждого. Каждый раз тратя золото на наёмника, игрок может сбросить 1 жетон харизмы, чтобы снизить стоимость найма на 1 (не более 1 жетона харизмы на 1 наёмника).



4. Боевой бросок

Игрок бросает все кубики боя. Он может перебросить сколько угодно своих кубиков, потратив 1 опыт за каждый. Игрок может перебрасывать один и тот же кубик несколько раз, но каждый раз ему нужно тратить 1 опыт.

5. Награды

На карте приспешника указано, что тут же получает игрок в зависимости от итогового результата своего боевого броска. Некоторые награды могут включать в себя действия (они необязательны к выполнению).

6. Трофеи

Если полученный результат **не отмечен** символом трофея  на карте приспешника, игрок убирает её под низ её колоды. Однако, если полученный результат **отмечен** , игрок кладёт эту карту рядом со своим планшетом — это его трофей. Затем он получает жетон приключения. Если у игрока уже есть все 3 жетона приключения, то он получает **1 опыт**.

- Если это первый трофей, то игрок берёт **жетон убежища (У)**.
- Если это второй трофей — **жетон испытания (И)**.
- Если третий — **жетон атаки (А)**.

Важно! Когда игрок берёт жетон приключения, то он также в тайне от остальных смотрит соответствующую карту приключения. В любой момент игры он может посмотреть её вновь.

Когда охота заканчивается, игрок открывает верхнюю карту приспешников и кладёт её на колоду, а затем возвращает все кубики боя в запас.

Использование опыта

Игроки получают опыт за карты приключений и приспешников, а также за применение способностей карт рынка. Опыт можно потратить следующим образом:

1 опыт	Перебросьте 1 кубик боя	<i>Во время охоты на приспешника или битвы с чудовищем</i>
2 опыта	Сбросьте 1 жетон раны	<i>Только на этапе создания персонажа</i>
3 опыта	Привлеките 1 наёмника (дополнительный кубик боя)	<i>До боевого броска во время охоты на приспешника или битвы с чудовищем</i>
5 опыта	Выполните действие любой характеристики	<i>Только на этапе создания персонажа. Вы не можете выполнить действие фамильяра</i>

Битва с чудовищем

Этап создания персонажа завершается, когда на планшетах всех участников окажется по 21 кубик и текущий раунд будет доигран до конца. Пришло время финальной битвы с чудовищем!

1. Карта чудовища

Каждое чудовище обладает особой способностью, которая может негативно повлиять на игроков.

2. Резерв кубиков

Игроки создают личные резервы кубиков для предстоящей битвы с чудовищем. Каждый из них берёт 1 кубик боя. Позже они также смогут получить дополнительные кубики боя.

3. Карты приключений

Игроки открывают и разыгрывают по одной карте приключения в следующем порядке: убежище, испытание, атака. С открытием каждой карты игроки с жетоном приключения этой карты получают указанную на ней награду (кубики боя или опыт). Если у игрока нет соответствующего жетона приключения, то карта не приносит ему награду, и он не учитывается при определении того, кто должен получить награду. Если несколько игроков, обладающих нужными жетонами приключения, подходят под условие получения награды, они все получают награду.

4. Наёмники

Игроки могут привлечь наёмников (получить дополнительные кубики боя). На каждого наёмника игрок тратит **3 опыта или 5 золотых**.

5. Боевые броски

Игроки бросают кубики боя из личного резерва кубиков. Они могут перебрасывать кубики боя (включая наёмников), тратя 1 опыт за каждый кубик. Один и тот же кубик можно перебрасывать несколько раз, но каждый раз нужно тратить 1 опыт.

- Когда игроки закончат перебрасывать кубики, значения на них становятся **финальными**. Способности некоторых чудовищ применяются к финальным значениям.
- Затем каждый игрок добавляет 1 к результату боевого броска за каждый свой жетон славы и вычитает 1 из результата боевого броска за каждый свой жетон раны.

6. Награды

Если итоговый результат боевого броска меньше стойкости чудовища, игрок не получает звёзд репутации. Однако если результат боевого броска больше или равен стойкости чудовища, игрок достиг успеха и получает звёзды репутации в зависимости от результата боевого броска.

7. Бонус защитника

Игрок с наибольшим успешным боевым броском получает бонус защитника — дополнительные звёзды репутации (если он указан). В случае ничьей все претенденты получают этот бонус.



Финальный подсчёт репутации

Финальный подсчёт проходит так же, как в базовой игре, но с некоторыми изменениями. В этом разделе будут указаны изменения, введённые в дополнении «Бесы и фамильяры».

Целевая мощь фамильяра. Игрок складывает значения на всех кубиках из ряда фамильяра, а затем сравнивает получившийся результат с целевым диапазоном на планшете фамильяра. Если значение мощи находится в пределах диапазона, то игрок получает звёзды репутации.

Предыстория фамильяра. Если кубики в ряду фамильяра совпадают по цвету и местоположению с кубиками, указанными на планшете фамильяра, игрок получает звёзды репутации:

- 0 звёзд за 0—1 совпадение;
- 1 звезду за 2 совпадения;
- 3 звезды за 3 совпадения.



Уточнения

Общее замечание. Если текст карты противоречит правилам игры, делайте так, как написано на карте.

«Безустанный». Для проверки выполнения условия этой карты игрок не учитывает бонус защитника.

«Призыв». Используя эту карту, игрок может поместить одного из своих активных бесов на любую карту инициативы, даже если на ней нет клетки для карты беса или на ней уже лежит такая карта. Игрок, взявший эту карту инициативы, получит всех бесов, лежащих на ней.

«Торба». Игрок может хранить на этой карте не более 4 кубиков. До завершения создания персонажа он может переместить сколько угодно из них на планшет персонажа. Игрок не может хранить на этой карте больше кубиков, чем у него имеется свободных клеток на планшете. Игрок выполняет действия и эффекты, связанные с хранящимся кубиком, лишь когда выкладывает его на планшет.

«Управляющий» (способность укротителя). Игрок может решить использовать значение мощи фамильяра вместо боевого броска до или после того, как узнает его результат.


«Хитроумный». Получая опыт, игрок может поместить весь этот опыт или его часть на эту карту. Он не сможет переместить опыт на эту карту позже и не сможет использовать опыт с этой карты.

«Ясность». Купив эту карту, игрок тут же берёт один кубик с планшета и размещает его снова. Повторно размещая кубик, игрок выполняет все правила размещения и применяет все эффекты, кроме одного: этот кубик не обязательно размещать в крайней левой клетке ряда; его можно разместить в любой пустой клетке. Разместив кубик, игрок не смещает кубики влево, чтобы заполнить пустые места.

Одиночная игра

Подготовка проходит по обычным правилам дополнения «Бесы и фамильяры», но со следующими изменениями.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Подготовьте колоду рынка, карты инициативы и рынок, как для игры с 2 участниками.
- Прежде чем добавить карту «Зов приключений» в колоду рынка, откройте верхнюю карту колоды и поместите её рядом со стопкой сброса. Эта карта положит начало стопке мусора.
- Достаньте из мешочка 2 золотых кубика и отложите их в сторону. Это вражеские кубики.
- Для выбора карты чудовища используйте карты с символом .


Игровой раунд

ФАЗА БРОСКА

Фаза проходит по обычным правилам дополнения «Бесы и фамильяры».

ФАЗА КУБИКОВ

Завершив ход, игрок выполняет следующее, в зависимости от выбранной карты инициативы:

- Если игрок выбрал карту инициативы «1», он не бросает вражеский кубик.
- Если игрок выбрал карту инициативы «2», он бросает вражеский кубик.
- Если игрок выбрал карту инициативы , он бросает 2 вражеских кубика. Если на них выпадают одинаковые значения, то он перебрасывает 1 из них, пока не получит уникальное значение.

Игрок применяет результат каждого кубика, как описано ниже:

- Если выпало **1**, он убирает 1-ю (крайнюю левую) карту на рынке в стопку мусора.
- Если выпало **2**, он убирает 2-ю карту на рынке в стопку мусора.
- Если выпало **3**, он убирает 3-ю карту на рынке в стопку мусора.
- Если выпало **4**, он убирает 4-ю (крайнюю правую) карту на рынке в стопку мусора.
- Если выпало **5—6**, он убирает верхнюю карту из колоды приспешников под колоду, переворачивает новую верхнюю карту и кладёт её на колоду.


ФАЗА РЫНКА

Закончив ход, игрок убирает крайнюю левую карту на рынке в стопку сброса. Если на рынке ещё остались карты, уберите их в стопку мусора.

ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

Фаза проходит по обычным правилам дополнения «Бесы и фамильяры», но с одним исключением: игрок оставляет оба вражеских кубика.

Битва с чудовищем

Завершение этапа создания персонажа проходит по обычным правилам дополнения «Бесы и фамильяры». Во время розыгрыша карт приключения необходимо учитывать символы **1** , которые могут на них присутствовать. Это дополнительные условия, действующие только при игре в одиночку. Если они не выполняются, игрок не получает указанную на картах награду.

Если результат боевого броска в битве с чудовищем оказывается меньше стойкости чудовища, партия тут же заканчивается поражением игрока. Считается, что чудовище убило персонажа.

Финальный подсчёт репутации

Финальный подсчёт репутации проходит по обычным правилам дополнения «Бесы и фамильяры». Помимо этого, игрок получает 1 звезду репутации за каждые 8 золотых, оставшихся у него к концу партии. В партии без дополнения «Чудовища и приспешники» игрок получает 5 дополнительных звёзд репутации.

Используя обновлённую таблицу, определите, насколько хорошо вы справились.



Гроза чудовищ	≥47
Истинный герой	43—46
Глава клана	38—42
Знаменитость	34—37
Приключенец	29—33
Наёмник	25—28
НИП*	≤24

* Неигровой персонаж



Краткая памятка

Описание раунда

1. Фаза броска

Первый игрок достаёт из мешочка кубики, бросает их и раскладывает по картам инициативы.

- До карты «Зов приключений» — 2 кубика за каждую карту инициативы.
- После карты «Зов приключений» — 1 кубик за каждую карту инициативы.

2. Фаза кубиков

В порядке хода каждый игрок выбирает карту инициативы.

- Поместите кубики/кубик на свой планшет.
- Если применимо, возьмите 1 золотой и/или карту беса.
- При желании выполните действие одной соответствующей характеристики.

3. Фаза рынка

Каждый игрок посещает рынок в порядке инициативы и делает одно из следующего:

- Покупает 1 карту рынка.
- Сбрасывает 1 карту с рынка и получает за это 2 золотых.
- Идёт на охоту и сражается с приспешником.

4. Фаза обновления

- Игроки сбрасывают жетоны харизмы и восстанавливают по 1 карте навыка.
- Верните кубики, оставшиеся на картах инициативы, в мешочек и сбросьте карты, оставшиеся на рынке.
- Откройте новые карты рынка.
- Заполните карты инициативы.
- Передайте фишку первого игрока соседу слева.

Опыт/деньги

Трата опыта/денег

- 1 опыт: переброс 1 кубика боя.
- 2 опыта: сброс 1 жетона раны.
- 3 опыта/5 золотых: получение 1 кубика боя.
- 5 опыта: действие любой характеристики.
- 3 золотых: сброс верхнего приспешника.
- 5 золотых/1 жетон харизмы: изгнание беса.

Получение денег

- 1 золотой: заполнение ряда характеристики или фамильяра.
- 1 золотой: выбор карты инициативы с золотым.
- 2 золотых: размещение золотого кубика.
- 2 золотых: сброс карты с рынка.

Создатели игры

Автор игры: Кит Матейка

Развитие игры: Джон Бригер, Дэйл Роу и Мэттью Боун

Графический дизайнер: Луис Франсиско

Художники: Джон Ариоса и Лукас Рибейро

Редактор: Дастин Шварц

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор и переводчик: Филипп Кан

Редактор: Катерина Шевчук

Корректоры: Кирилл Егоров и Наталия Бернова

Верстальщик: Рафаэль Пилоян



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

