



Хроніки замку  
**АВЄЛЬ**

Правила гри,  
або Як перемогти Чудовисько

 Пшемек Войтковяк /  Бартломей Кордовський

## Вступ

Авель — незвичайне місце, що живе за своїми правилами. Ці правила спершу можуть здатися складними, проте не хвилюйтесь, місцеві жителі допоможуть вам усе зрозуміти. А ось і вони, знайомтесь: чаклун Мірко (учень славнозвісного Дергара), досвідчена лицарка Гілеада та доброзичливий лісовий дух... який ще не має імені. Може, ви придумаете?

### Герої та героїні!

Допоможіть нам урятувати замок Авель! Знищте всіх тих страшних монстрів і здолайте жадливе Чудовисько, яке з'явиться, коли зійде Чорний місяць. І пам'ятайте, що командна робота — це запорука перемоги!

На щастя, ви ще маєте трохи часу на приготування, перш ніж Чудовисько з'явиться в Авелі. Дослідіть ці землі й спробуйте розкрити їхні таємниці. Киньте виклик підступним слугам темряви!

Так ви здобудете необхідний досвід та спорядження, які стануть в пригоді у вирішальній битві...

Ми, добрі духи полів, лісів та вод, також живемо в Авелі. І хай мій вигляд та голос не введуть вас в оману: те, про що я розповім — надзвичайно серйозна справа.

Коли над Авелем зійде Чорний місяць і на землю впаде його уламок, тут з'явиться жадливе Чудовисько. Воно попрямує до замку Авель, щоб знищити кристал зцілення! І решта монстрів підуть за ним! Геть усі! А якщо в замок увійде бодай один монстр... настане вічна темрява.

## Вміст гри

Якщо під час гри ти забудеш, для чого потрібен якийсь із компонентів, то просто повернися на ці сторінки і швидко все згадаєш!

### Важливо!

«Хроніки замку Авель» — це кооперативна гра, у якій гравці намагаються перемогти спільно, а не змагаються одне з одним. Тож якщо хтось із гравців першим здобуде нове спорядження, це має стати причиною для спільної радості, а не заздрощів. Допомагайте одне одному, давайте поради, обмірковуюйте плани та підтримуйте під час битви.



15 плиток поля, зокрема 4 початкові плитки — зображують місцевість навколо замку Авель.



Жетон астроябії — позначає поточний раунд на треку місяця.



3 фішки стін — стіни затримують монстрів під час спроби увійти в замок.



3 жетони місячних печатей — ними запечатують лігва монстрів.



Трек місяця — показує кількість раундів, що залишилася до появи Чорного місяця.



Жетон герба Авеля — позначає першого гравця.



27 жетонів монет — це чарівні монети, насичені магією місяців. Їх використовують для купівлі найцінніших предметів та послуг.



3 жетони пасток — такі пастки можуть поранити Чудовисько на шляху до замку.



4 планшети героїв — складаються з верхньої та нижньої частин.



Блокнот із портретами героїв — це листи із зображеннями ваших героїв. Можете їх розмалювати!



Довідник — містить передісторію та бестіарій Авеля.



8 кубиків героїв (2 зелені, 2 блакитні, 2 помаранчеві, 2 жовті) — їх кидають, коли атакують монстрів.



4 фішки героїв — вказують, де перебувають ваші герої.



Двосторонній атлас зоряного неба — допоможе вибрати імена вашим героям.



Пам'ятка гравця — містить короткий виклад усіх найважливіших правил.



Лічильник витривалості Чудовиська (необхідно зібрати перед першою грою) — показує поточний рівень витривалості Чудовиська.



3 жетони кратерів — позначають місце, де з'явиться Чудовисько.



5 кубиків монстрів (2 чорні, 3 фіолетові) — їх кидають, коли монстр атакує.



20 маркерів витривалості — ними позначають поточне здоров'я героїв.



10 маркерів поранень — їх кладуть на жетони монстрів.



Основна сторона Поліпшена сторона



Основна сторона Поліпшена сторона



Основна сторона Поліпшена сторона



25 жетонів спорядження — знайдене у подорожах спорядження кладуть на портрет героя або в рюкзак. Жетони зброї, щитів та шоломів мають 2 сторони — основну та поліпшену. Жетони еліксирів мають тільки основну сторону, їх не можна поліпшити.



4 жетони дій — ними позначають виконані дії в соло-грі.



30 жетонів монстрів (24 малих жетони, по 8 кожного з трьох кольорів; 6 великих жетонів, по 2 кожного з трьох кольорів) та 1 фігурка Чудовиська — це слуги темряви, які хочуть знищити Авеля!



12 маркерів використаного спорядження — ними позначають використання спорядження.



Мішечок для спорядження — з нього беруть нове спорядження.

## Приготування до гри



На цих сторінках описані приготування до гри. Якщо ти плануєш грати соло, зверни увагу на вказівки у кінці книжки, адже деякі правила в цьому режимі відрізнятимуться.



У пам'ятці гравця ви знайдете інші варіанти розташування плиток, що урізноманітнять ваші партії, зроблять їх складнішими і ще цікавішими! Однак спершу зіграйте кілька разів із базовим розташуванням плиток, описаним на цій сторінці.

4

Спільно виберіть рівень складності гри та покладіть відповідний жетон кратера на визначене місце. Ви можете дивитися на його лицьовий бік упродовж гри.



Легко      Нормально      Складно

Решту жетонів поверніть у коробку.

1

Покладіть трек місяця на стіл.

Розмістіть на треку місяця жетон астралябії — на поділці з указівкою відповідної кількості гравців («1-2» чи «3-4»).

2

Знайдіть початкові плитки поля. Покладіть їх горілиць, як показано на зображенні праворуч.



початкові плитки



решта плиток

3

Знайдіть усі плитки, на яких немає вказівки кількості гравців. Залежно від кількості гравців, додайте до них плитки з відповідними символами:



2+

Додайте цю плитку, якщо граєте вдвох, утрьох чи вчотирьох.



3+

Додайте цю плитку, якщо граєте втрьох чи вчотирьох.



4

Додайте цю плитку, якщо граєте вчотирьох.

Невикористані плитки поверніть у коробку, вони не знадобляться вам під час гри. Перемішайте решту плиток та розкладіть долілиць, утворивши територію, яку будуть досліджувати ваші герої (див. зображення праворуч).

У грі вчотирьох додайте плитку сюди.

2

1



5 Перемішайте жетони малих монстрів та покладіть їх стосом долиць поруч із полем.

6 Візьміть 3 верхні жетони зі стосу малих монстрів. Покладіть їх горілиць на плитку з символом лігва.



СИМВОЛ ЛІГВА.

7 Перемішайте жетони великих монстрів та покладіть їх стосом долиць поруч із полем.



8



8

Покладіть монети, жетони пасток і місячних печатей, маркери поранень, фішки стін, а також усі кубики у зоні досяжності всіх гравців.

9

Покладіть жетони спорядження у мішечок та ретельно перемішайте.

10

Відкладіть фігурку Чудовиська та лічильник його витривалості вбік. Вони знадобляться вам після появи Чорного місяця.



10

У грі втрох чи вчотирьох додайте плитку сюди.



9

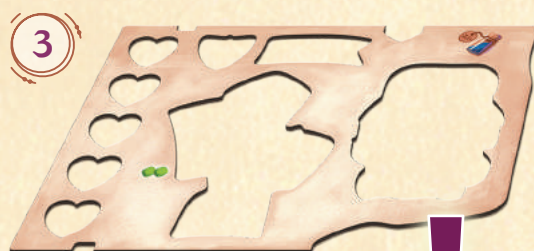
У грі вдвох, утрох чи вчотирьох додайте плитку сюди.



5

## Приготування гравців

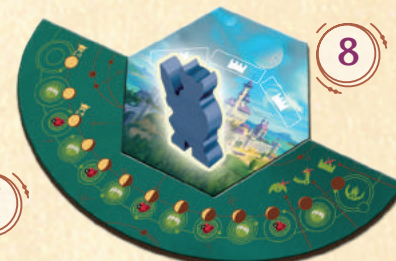
- 1 Приготуйте такі компоненти для кожного гравця: лист із портретом героя, планшет гравця та фішку героя одного кольору, 5 маркерів витривалості, 3 маркери використаного спорядження.
- 2 Поклади лист із портретом героя чи героїні на нижню частину свого планшета гравця. Ти можеш прикрасити його на свій смак, а також придумати герою герб та ім'я.
- 3 Верхню частину планшета поклади на лист героя так, щоб його було видно крізь отвори (як на зображенні праворуч).
- 4 Розташуй маркери витривалості у комірках з лівого боку планшета.
- 5 Візьми 1 жетон спорядження з мішечка та поклади його на відповідне місце на портреті героя. Якщо це еліксир, поклади його в рюкзак. Якщо це зброя, щит чи шолом, поклади його основною стороною догори (це спорядження ще не поліпшене).
- 6 Візьми 1 монету й поклади її в рюкзак.
- 7 Поклади 3 маркери використаного спорядження поруч зі своїм планшетом гравця.
- 8 Поклади фішку свого героя на плитку замку.
- 9 Найстарший гравець бере жетон герба Авеля і стає першим гравцем. Перед початком свого ходу (окрім першого раунду) він просуває жетон астролябії треком місяця на одну поділку вперед (на наступне місце праворуч).



Якщо не знаєш, яке ім'я дати своєму герою чи героїні, скористайся атласом зоряного неба. Поклади його всередину кришки коробки вибраною стороною догори і кинь туди зелений і чорний кубики. А тоді прочитай ім'я свого героя, відповідно до результатів кидка у тих сузір'ях, де зупинилися кубики.



Зараз ваші герої повністю здорові, тож усі маркери витривалості повинні бути на своїх місцях. Коли під час гри герой втрачатиме очки здоров'я, ви забиратимете маркери з планшета, відкладаючи їх убік. Коли ж герой відновлюватиме здоров'я, ви повертатимете їх назад на планшет. Якщо герой втратить усі очки здоров'я, він буде оглушений (див. с. 14).



## Спорядження

Кожен герой та героїня починають гру з 1 випадковим предметом спорядження. Як же отримати більше?

Як відомо, монстри полюбляють красти й грабувати. Тож не дивно, що після перемоги над ними можна знайти щось корисне! Перемігши в битві, візьми жетон спорядження з мішечка (якщо це вказано на жетоні переможеного монстра). Тоді поклади знайдений предмет



### Отримання спорядження

Щоб отримати спорядження, засунь руку в мішечок і... шукай! Намагайся визначити форму жетона на дотик, по формі знайти предмет, який тобі потрібен. Однак ти маєш лише 5 секунд, щоб вибрати жетон, тож дій швидко. Решта гравців можуть рахувати вголос або проказати віршики:

**Поспішай, не зволікай,  
Монстрів взятим налякай!**



### Розміщення жетонів спорядження на планшеті гравця

Узявши жетон спорядження, можеш покласти його в рюкзак або відразу спорядити ним свого героя. Споряджену зброю кладуть у праву руку, щит — у ліву, а шолом — одягають на голову. Будь-яке інше спорядження кладуть у рюкзак.

Рюкзак має обмежену місткість, тому тобі доведеться добряче поміркувати, як розташувати в ньому якомога більше жетонів. Їх не можна класти один на одного. Якщо жетони вилазять за межі рюкзака, потрібно скинути якісь із них так, щоб решта помістилися.

**Важливо!** Кожна монета займає окреме місце в рюкзаку.



### Дві сторони жетонів

Жетони зброї, щитів та шоломів мають по дві сторони. Отримавши під час гри жетони спорядження, клади їх основною стороною догори. Деякі ігрові ситуації дозволяють поліпшити своє спорядження — щоб це зробити, переверни жетон поліщеною стороною (з блакитним тлом) догори.

**Важливо!** Еліксири мають лише основну сторону, їх не можна поліпшити.

основною стороною догори в рюкзак чи на портрет героя. Послідовники темряви не дуже дбають про цінні речі, тож знайдена зброя чи обладунки завжди будуть не в найліпшому стані. Однак всередині них усе ще залишається місячна магія! Її можна пробудити, і це дозволить поліпшити предмет. Отже, золоте правило битв із монстрами таке:

**Хоч битва ця й була важка,  
бери спорядження з мішка!**



*Панцифер Дарбулос Третій у своїй книзі «Монстропедія. Усе, що ви боялися дізнатися про монстрів» пояснює, що монстри як магичні істоти жадають місячної магії, яка зазвичай запечатана в предметах. Коли хтось викидає річ, у якій є хоч крихта магії, монстр відчуває це й кидає всі справи — навіть готування юшки з мухоморів чи гру в піжмурки — й щодуху мчить, щоб забрати й сховати такий предмет. Чи з'їсти його. Ніхто не знає точно, бо в книзі на цій сторінці велика масна пляма.*

Скинуте спорядження кладуть назад у мішечок та перемішують жетони, а монети повертають у запас. Ти можеш змінювати розміщення спорядження в рюкзаку під час гри та замінювати споряджені предмети на ті, що лежать у рюкзаку.

**Важливо!** Спорядження не можна змінювати під час битви.



## Перебіг гри

### Хід гравця

Гра триває упродовж серії раундів. Гравці просувають жетон астролябії греком місяця, позначаючи поточний раунд. Кількість раундів залежить від кількості гравців.

Щораунду визначають першого гравця, ним стає гравець із гербом Авеля. Він першим виконує свій хід. Тоді свої ходи по черзі за годинниковою стрілкою виконують решта гравців. Коли останній з гравців закінчує свій хід, раунд завершується.

### Дві дії

У свій хід ти можеш виконати 2 з таких дій:

- переміщення,
- битва,
- дія локації,
- відпочинок.

Ти також можеш виконати одну з цих дій двічі. Окрім цього, ти можеш обмінюватися спорядженням з іншими гравцями, якщо ваші герої перебувають на одній плитці (це не дія, див. с. 16, «Обмін з іншими гравцями»).

### Переміщення

Перемісти фішку героя на сусідню плитку. Якщо вона лежить долиць, спершу переверни її, а тоді перемісти фішку. Авель — таємниче місце, де несподіванки чекають на кожному кроці! Якщо на щойно відкритій плитці є символ лігва, візьми жетон монстра з відповідного стосу (малих чи великих монстрів) і поклади на плитку. Якщо стос монстрів вичерпався (таке трапляється досить рідко), слід перемішати всіх переможених монстрів і сформувати новий стос.

Плитку з кратером вважають звичайною плиткою і застосовують до неї звичайні правила. Єдине призначення кратера — нагадувати гравцям про майбутнє місце появи Чудовиська.

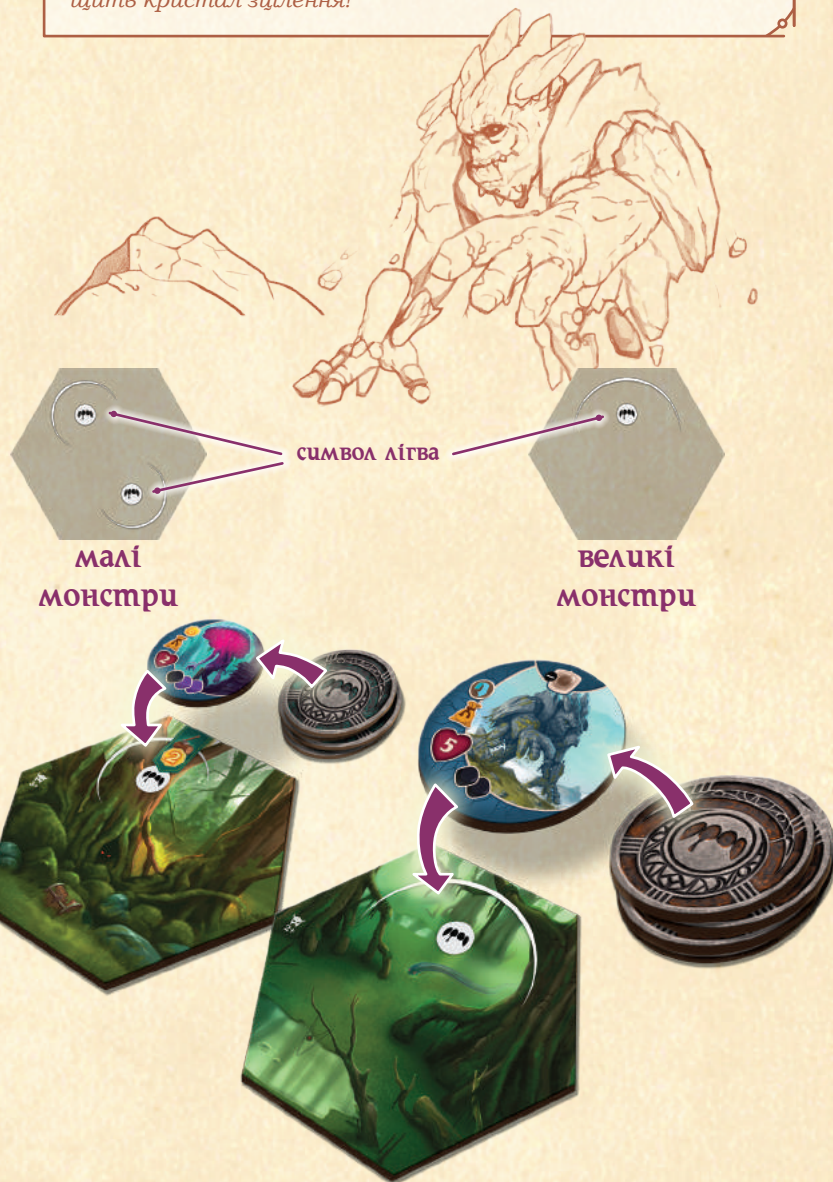
*Якщо твої герої стоять на плитці з монстром, то не обов'язково вступати з ним у бій. Ти можеш просто вирушити далі. Одного разу, ледве вцілівши в сутичці з вампіром, я потрапила на лігво дракона. Там було стільки скарбів! Проте я вирішила непомітно оминути його, зцілити рани і лише тоді повернутися до дракона... якого там уже не було. Хтось інший прогнав його й забрав усі скарби! Зате я залишилася живою і здоровою.*

Складно?

*Лише на перший погляд! Гілеада попросила мене пояснити все докладніше, а їй краще не перечити! У пошуках пригод ви будете подорожувати країною та розкривати її таємниці, битися з монстрами та шукати нові й нові скарби. Не забувайте про планування! Може, варто встановити пастки та збудувати стіни?*

*Ох уже ці рішення... як добре, що ухвалювати їх доведеться не мені, бо, чесно кажучи, я — не найкращий стратег.*

*А коли уламок Чорного місяця впаде на Авель (коли жетон астролябії просунеться до останньої поділки треку місяця) і утвориться кратер, з нього вийде Чудовисько й вирушить до замку, а всі монстри підуть за ним. Ви повинні перемогти всіх монстрів, перш ніж будь-хто з них увійде в замок і знищить кристал зцілення!*





## Приклад

Тиміш Балакучий використовує дію переміщення, щоб перейти на сусідню плитку. Гравець переміщує туди фішку Тиміша, завершуючи дію переміщення. Це була перша дія, тож у Тиміша залишилася ще одна.



Тиміш вирішує переміститися ще раз. Гравець вибирає сусідню плитку, розташовану долілиць, перевертає її та переміщує туди фішку героя.



На плитці є лігво монстрів. Гравець бере жетон великого монстра зі стосу та кладе його на плитку. На цьому друга дія завершується і Тиміш закінчує свій хід.



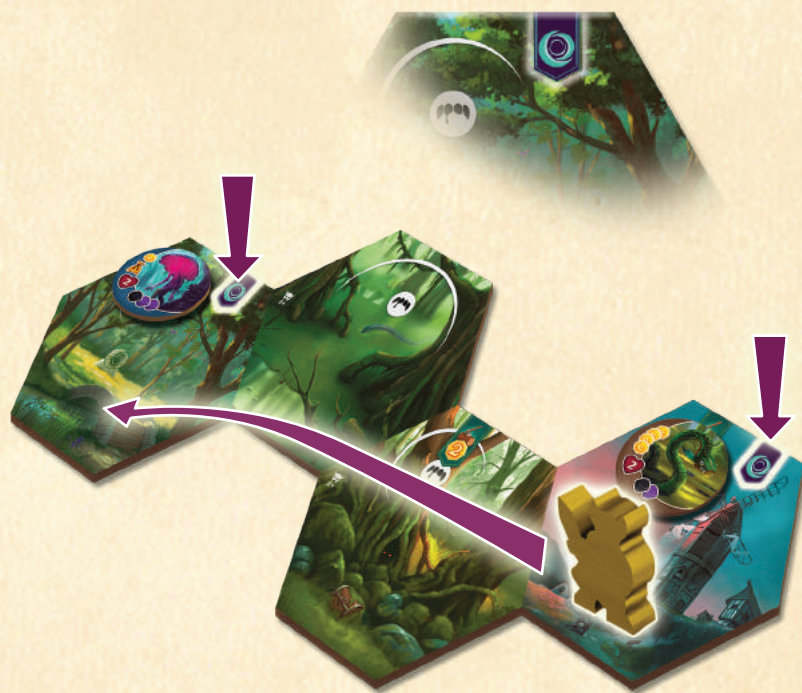
У легендах згадують приховані місячні стежки, камені переміщення і таємні проходи, що дозволяють подорожувати Авелем швидше. Магія місяців активувала ці шляхи, тому можеш користуватися ними без вагань!



## Короткі шляхи

Якщо на плитці є символ короткого шляху, ти можеш використати дію переміщення, щоб перемістити фішку свого героя на плитку з таким самим символом так, ніби ці плитки сусідні.

### символ короткого шляху





## Битви

Битва складається з 3 чи менше сутичок. Під час кожної сутички її учасники кидають кубики та порівнюють результати. Перш ніж вступати в битву, вивчи жетон монстра та оціни свої шанси на перемогу.

### Підготовка до битви

Коли ти наважишся на битву з монстром, візьми кубики, зображені на жетоні монстра, і дай їх гравцю ліворуч. Він кидатиме їх за монстра. Монстри бувають 3 видів: малі монстри, великі монстри та Чудовисько (воно з'являється в грі пізніше).

Підготуй кубики свого героя. Незалежно від спорядження, яке він має на собі, його сила та кмітливність дають тобі два зелених кубики. Деякі жетони спорядження дозволяють кидати додаткові кубики, а деякі — перекидати їх (див. наступну сторінку). Підготувавши кубики, кинь їх.



*Досліджуючи Авель, ти часто натраплятимеш на монстрів. Якщо ти перебуваєш на плитці з монстром, то можеш битися з ним (але це не обов'язково). Якщо ти все ж хочеш напасти, спершу вивчи жетон монстра, порівняй витривалість монстра і свою, щоб оцінити шанси на перемогу. Зараз нелегкі часи, і слуги темряви часто бродять лісами. Іноді на одній плитці може опинитися декілька монстрів водночас. У такому разі ти вирішуєш, на якого монстра напасти. Не хвилюйся, вони не об'єднують сили. Зазвичай монстри ненавидять одне одного, бо кожен жадає слави й здобичі лише для себе самого.*

### жетон малого монстра



### жетон великого монстра



### зібрана фігурка Чудовиська



Зверни увагу, що кубики героїв та монстрів відрізняються кольорами, кількістю та символами.

### Кубики героїв



Зелений — основний кубик. Бери 2 таких кубики перед кожною битвою.



Блакитний — кубик захисту. На цьому кубіку найбільше символів



Жовтий — кубик чарів. Лише цей кубик має символ



Помаранчевий — кубик атаки. На цьому кубіку найбільше символів

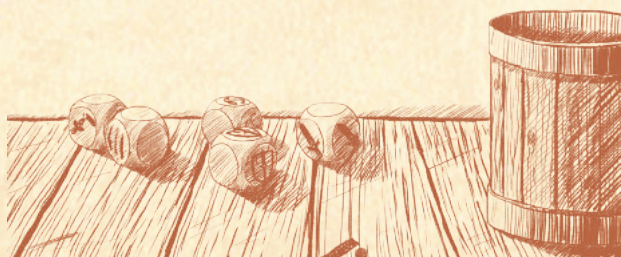
### Кубики монстрів



Фіолетовий — слабший кубик монстрів.



Чорний — сильніший кубик монстрів.



*Отже, ти береш 2 зелених кубики, додаткові кубики, які дає спорядження, та, можливо, бонусний кубик від еліксиру (виріши до початку битви, чи варто випити еліксир!). Перевір, чи особливість монстра не зобов'язує тебе вилучити якісь кубики з узятих, а тоді кидай решту!*

*І сподівайся, що Леді Срібного Глобуса усміхнеться тобі! Гравець ліворуч від тебе одночасно кидатиме кубики за монстра.*

## Одноразові ефекти спорядження

Під час битви ти можеш застосувати ефекти споряджених предметів. Ефекти зброї, щитів та шоломів, описані нижче, можна застосувати лише раз за битву, в одній із сутичок. В одній сутичці можна застосувати ефекти відразу кількох предметів спорядження. Застосовуючи ефект спорядження, поклади на жетон цього предмета маркер використаного спорядження. Прибрати його з жетона можна буде в кінці битви.



маркер використаного спорядження




В одній із сутичок битви можеш перекинути 1 кубик указанного кольору.




В одній із сутичок битви з монстром указанного кольору можеш перекинути до 2 кубиків указанного кольору.



В одній із сутичок битви з монстром указанного кольору можеш додати  до результату кидка кубиків.



В одній із сутичок битви з монстром указанного кольору можеш додати  до результату кидка кубиків.

## Особливості великих монстрів

Усі великі монстри можуть заблокувати спорядження героя чи зменшити кількість кубиків у битві відповідно до символу на жетоні монстра.



Кидай на 1 зелений кубик менше.



Кидай на 1 помаранчевий, блакитний та жовтий кубики менше (тобто якщо ти отримуєш 2 помаранчеві кубики, то кидаєш лише 1).

## Постійні ефекти спорядження

Ефекти зброї, щитів та шоломів, зображені нижче, активні впродовж усієї битви. Тобто ти отримуєш додатковий кубик відповідного кольору. Ці ефекти накопичуються — однак ти не можеш кидати більше кубиків, ніж передбачено вмістом коробки.



## Еліксири

Еліксири — одноразові предмети. Випивши еліксир, поверни його жетон у мішечок. Використання еліксиру не вважають дією. Випий еліксир перед битвою, щоб додати кубик відповідного кольору до набору кубиків на всю битву.



*Це еліксир зцілення! Вибери слушний момент, щоб скористатися його силою. Випий його до чи після виконання дії (але не під час битви), щоб повністю зцілитися.*



Ти не можеш скористатися ефектом зброї (постійним чи одноразовим).



Ти не можеш скористатися ефектом щита (постійним чи одноразовим).



Ти не можеш скористатися ефектом шолома (постійним чи одноразовим).



Ти не можеш використовувати еліксири.

## Зіставлення результатів кидків кубиків


Кинувши кубики, зістав результати. Символи на кубиках героїв можуть скасовувати символи на кубиках монстрів і навпаки.

### Символи на кубиках героїв:





Атака — монстр зазнає 1 поранення.



Захист — ігноруй 1 символ  на кубиках монстра в цій сутичці.



Чари — можеш трактувати цей символ як  або як .



Без ефекту.




*Див. приклади на с. 13, щоб краще зрозуміти деталі правил битви.*

### Символи на кубиках монстрів:



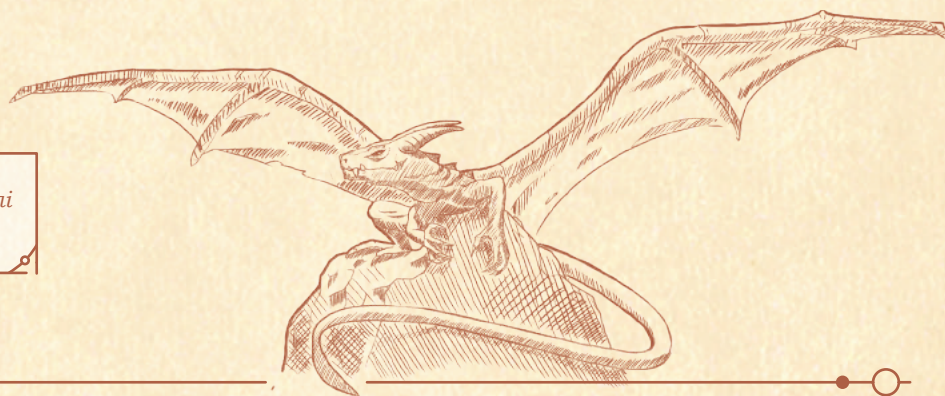
Атака — герой зазнає 1 поранення.



Захист — ігноруй 1 символ  на кубиках героя в цій сутичці.



Без ефекту.



### Зазнання поранень

Кожна незаблокована атака завдає поранень герою чи монстру. Коли монстр зазнає поранень, клади відповідну кількість маркерів поранень на жетон монстра. Коли герой чи героїня зазнає поранень, прибирай відповідну кількість маркерів витривалості з планшета героя.

Якщо ані герой, ані монстр не були переможені в сутичці, ти можеш відступити чи продовжити битву (якщо це була не третя сутичка).

Коли кількість маркерів поранень на жетоні монстра дорівнює чи перевищує значення його витривалості, монстр переможений. Отримай винагороду, зображену на жетоні монстра (див. пункт «Винагороди»), а тоді поклади його у стос переможених монстрів (поруч зі стосом монстрів).

Якщо битва скінчилася, а монстр не переможений, залиш маркери поранень на жетоні монстра. Пораненого монстра буде легше перемогти в наступній битві!

Якщо в результаті сутички гравець змушений прибрати останній маркер витривалості з планшета героя, то герой оглушений (див. с. 14 «Оглушення героя»).

### Винагороди:



Монети — отримай вказану на жетоні монстра кількість монет.



Спорядження — візьми жетон спорядження з мішечка.



Поліпшення спорядження — вибери 1 зі своїх жетонів зброї, щитів або шоломів та переверни його на поліпшену сторону.

Отримавши спорядження чи монети, поклади їх у рюкзак або споряди на героя. Якщо все не поміщається, можеш скинути щось із винагороди, спорядження чи рюкзака (спорядження повертають назад у мішечок, а монети — назад у запас). Ти можеш продовжувати гру, тільки коли впорядкуєш спорядження!

## Приклад

Северин Білородий нападає на монстра, з яким перебуває на одній плитці. Северин лише розпочав свої пригоди, тож має тільки 2 зелені кубики. Монстр має фіолетовий та чорний кубики.

**Перша сутичка.** Северин завдає удару, але монстр був готовий до цього. Він блокує атаку героя  $\blackleftarrow$  символом  $\blackleftarrow$ . Пусті грані кубиків не мають ефекту. Северин вирішує продовжувати битву.



**Друга сутичка.** Ситуація на полі бою змінилася. Северин влучає атакою  $\blackleftarrow$  — монстр зазнає поранення. Гравець кладе маркер поранення на жетон монстра. Монстр здійснює дві атаки  $\lll$   $\lll$ . Северин блокує одну з них щитом  $\blackshield$ , однак друга влучає. Гравець прибирає один з маркерів витривалості з планшета героя.



**Третя сутичка.** Зібравшись із силами, монстр здійснює ще дві потужні атаки  $\lll$   $\lll$ . Цього разу Северину не вдається заблокувати жодну, він зазнає 2 поранень. Однак Северин викинув символ  $\blackleftarrow$ , що завдає ще 1 поранення монстру. У цього монстра 2 очки витривалості, і він отримує другий маркер поранень. Северин переміг! Він отримує винагороду: 4 золоті монети. Чи вдасться йому розмістити їх у своєму рюкзаку?



## Приклад

Добромира Хоробра вирішує битися з великим монстром. Особливість цього монстра не дозволяє Добромирі застосувати ефект щита. На щастя, вона має магичний шолом, який дозволяє кидати додатковий жовтий кубик у кожній сутичці.

**Перша сутичка.** Першим кидком Добромира завдає двох ударів  $\blackleftarrow$   $\blackleftarrow$ , проте монстр блокує один з них символом  $\blackleftarrow$ . На жовтому кубикі Добромира викинула  $\blackleftarrow$  і може перетворити його на  $\blackleftarrow$  чи на  $\blackshield$ . Цього разу Добромира вибирає  $\blackleftarrow$ . Монстр зазнає 2 поранень. Добромира вирішує продовжувати битву.



**Друга сутичка.** Після кидка Добромира знову повинна вирішити, на який символ перетворити  $\blackleftarrow$ . Вона знову вибирає атаку  $\blackleftarrow$ . Монстр не може заблокувати її, і гравчиня кладе маркер поранень на жетон монстра. Тим часом монстр викидає дві атаки  $\lll$   $\lll$ , одну з яких блокує символ  $\blackshield$ . Добромира зазнає 1 поранення. Героїня вирішує, що зараз розумніше буде відступити й покидає битву. Тож третю сутичку не розігрують, а 3 маркери поранень залишаються на жетоні монстра.



## Оглушення

Якщо під час битви ти забираєш останній маркер витривалості зі свого планшета, твій герой стає оглушеним.

Перемісти фішку героя на плитку замку.

Там завдяки магії кристала зцілення герой відновлює все здоров'я — поверни усі маркери витривалості назад на планшет.

Однак герой втрачає всі монети та 1 жетон спорядження на твій вибір (з рюкзака чи з героя). Поверни монети в запас, а жетон — у мішечок.

Якщо тобі вдалося здобути перемогу над монстром у сутичці й водночас втратити останній маркер витривалості, то герой спершу отримує винагороду, а вже потім стає оглушеним.

На цьому хід завершується (навіть якщо у тебе залишалася ще одна дія).



## Дії локацій

Якщо фішка твого героя розташована на одній з плиток, описаних нижче, ти можеш виконати дію локації.



*Монстри уникають цивілізованих місць Авеля. Світло й сила кристала зцілення оберігають їх від істот Чорного місяця. Там, де немає лігв монстрів, живуть купці й ремісники. Усі плитки з діями локацій позначені зеленою стрічкою та унікальним символом, щоб їх було легше відрізнити. Допитливим героям варто відвідати усі такі місця.*



### Ринок

З прилавків із магічними предметами ти можеш купити спорядження всього за 3 золоті монети: візьми жетон спорядження з мішечка й поверни 3 монети в запас. А за 2 монети купці придбають твоє старе спорядження: поверни вибраний предмет у мішечок і отримай 2 монети з запасу. За 1 дію можна здійснити до 2 угод.

**Пам'ятай!** Усі жетони спорядження, отримані під час гри, слід класти на планшет героя основною стороною догори (з коричневим тлом).



### Кам'яні кола

У кам'яних колах друїд Божидар виконує місячні печаті, які дозволяють блокувати лігва монстрів. Жоден монстр не зможе з'явитися в запечатаному лігві під час фази появи монстрів. Щоб запечатати лігво, заплати 3 монети й вибери лігво малих чи великих монстрів. Можна запечатувати лише порожні лігва. Поклади жетон місячної печаті на лігво. Пам'ятай, що впродовж гри вам доступні лише 3 місячні печаті.

**Важливо!** Перед початком раунду появи Чудовиська Божидар покидає кам'яні кола, і ви більше не зможете виготовляти нові місячні печаті (див. с. 16 «Кінець раунду»).



### Каменяря

Гноми-каменярі майстра Гругніра готові допомогти за помірну ціну: заплати 3 монети, щоб збудувати 1 фрагмент стіни перед замком (поклади фішку стіни на будь-яке місце на плитці замку). Пам'ятай, що під час гри вам доступні лише 3 фішки стін.

**Важливо!** Після раунду появи Чудовиська каменярі ховаються в замок, і ви більше не зможете будувати нові фрагменти стіни (див. с. 16 «Кінець раунду»).



### Табір ельфів

Лісові ельфи-кочівники — найвправніші мисливці Авеля. Заплати 3, 5 чи 7 монет за пастку для Чудовиська, тоді вибери відкриту плитку, на якій хочеш її розмістити. Ви можете встановити лише по 1 пастці кожного виду. На 1 плитці можна розмістити лише 1 пастку.

**Важливо!** У раунд появи Чудовиська ельфи покидають ці землі, і ви більше не зможете встановлювати нові пастки (див. с. 16 «Кінець раунду»).



### Озеро бажань

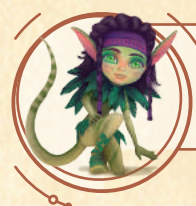
Кинь монетку в озеро, й духи води можуть принести тобі щось цікаве! Для цього поверни 1 монету в запас, а тоді кинь 2 зелені кубики:

- візьми 4 монети з запасу.
- візьми жетон спорядження.
- можеш поліпшити 1 зі своїх жетонів спорядження.

Якщо не випав жоден з наведених результатів, можеш 1 раз перекинути обидва кубики.



*Розміщуючи пастку, зважай на шлях, яким ітиме Чудовисько! Воно завжди йде до замку найкоротшим шляхом.*



*Ми, духи лісів, полів та вод, любимо місячні монети! Вони такі блискучі... Але, якщо відверто, найбільше ми любимо подарунки. І тримувати, і дарувати!*



### Непрі та занедбане село

Справжній герой не боїться ніякої роботи! Він радо допоможе місцевим жителям. А ті відплатять за неї не тільки добрим словом.

Дія цих локацій дозволяє взяти 2 монети з запасу. Цю дію можна виконувати лише тоді, коли на такій плитці немає монстрів.



### Майстерня алхіміка

Майстер Фіолковський та його команда алхіміків знають, як пробудити місячну магію в предметах. Ти можеш заплатити 3 монети, щоб перевернути 1 зі своїх жетонів спорядження поліпшеною стороною догори.



### Замок

У серці замку схований кристал зцілення. Його магія не дає темряві поглинути Авель. Якщо монстри знищать кристал, навколишні землі спіткає лиха доля. На цій плитці немає дії локації, однак вона відіграє ключову роль у грі:

- Коли герой втрачає усі очки витривалості, він стає оглушеним і має повернутися на плитку замку. Тут він повністю відновлює своє здоров'я.
- На цій плитці розміщують жетони стін (див. «Каменяря» вище). Монстри не можуть увійти в замок, поки тут є принаймні 1 жетон стіни (див. с. 19 «Стіни»).
- Гравці програють, якщо хоча б 1 монстр увійде в замок.



## Відпочинок

Після важких битв та неймовірних пригод усім героям потрібно відпочивати та відновлюватися. Тож вони стають табором, де їдять, п'ють та перев'язують рани.

Під час відпочинку поверни до 2 маркерів витривалості на планшет героя (їх ніколи не може бути більше ніж 5).

**Будь напоготові!** *Спрагли до перемог герої часто забувають про поранення та вступають у битви з незагоєними ранами. Це швидкий шлях до оглушення.*



## Обмін з іншими гравцями

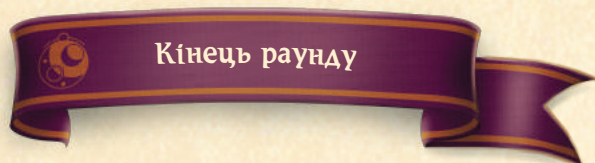
Якщо двоє героїв перебувають на одній плитці й на ній немає монстрів, гравці можуть вільно обмінюватися спорядженням та монетами. Після обміну впорядкуйте своє спорядження і рюкзак так, щоб усе вмістилось.

Обмін можна здійснювати до чи після виконання дій. Обмін не вважають дією. Тому якщо герой отримує спорядження, спершу він повинен розмістити його в рюкзаку чи спорядити, і лише тоді здійснювати обмін.



Пам'ятай!

*Співпраця — це запорука перемоги! Зайвий меч у твоєму рюкзаку лежатиме марно, краще віддай його іншому герою. Це піде на користь усім!*



## Кінець раунду

Коли всі гравці виконають свої ходи, перший гравець просуває жетон астролінії на наступну поділку на треку місяця та дивиться, який там символ.

- Якщо це символ лігва (☾): на кожній відкритій плитці з символом лігва, де немає монстрів чи місячної печаті, з'являється монстр. Візьміть жетон з відповідного стосу та покладіть горілиць на символ лігва. Починайте наступний раунд.
- Якщо це символ серця (♥): кожен герой зцілює 1 поранення, якщо він не повністю здоровий. Починайте наступний раунд.
- Якщо це символ місяця (☾): сходить Чорний місяць і з кратера з'являється Чудовисько (див. с. 17 «Поява Чорного місяця»).

**Примітка!** *На останніх поділках треку місяця зображені символи місячної печаті (☾), пастки (🕸) та стіни (🏰). Коли астролінія минає якийсь із цих символів, ви більше не можете купувати відповідні ігрові компоненти. Тож спершу ви втрачаєте можливість запечатувати лігва, потім — встановлювати пастки, а після появи Чудовиська ви більше не зможете будувати стіни. Минаючи такі символи на треку місяця, кладіть відповідні невикористані компоненти назад у коробку.*



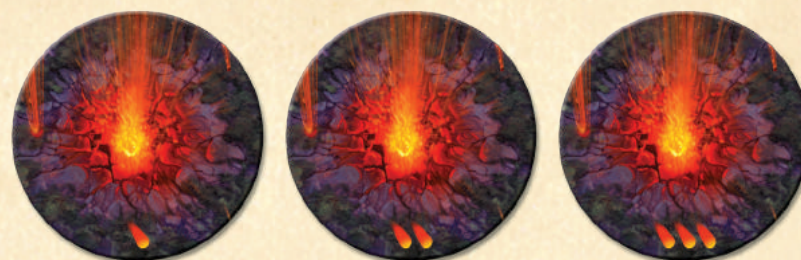


## Поява Чорного місяця

Коли астролябія просувається на останню поділку треку місяця, на Авель падає уламок Чорного місяця. З кратера з'являється Чудовисько — жахливий монстр, який вирушає прямісінько до замку. Чудовисько надихає малих і великих монстрів, і ті приєднуються до нього й також вирушають в атаку на замок.

Коли астролябія просувається на останню поділку треку місяця, виконайте такі кроки:

- Відкрийте усі плитки, що лежать долілиць. Якщо на них є символ лігва, розмістіть там відповідних монстрів.
- Переверніть жетон кратера. Візьміть жетони монстрів, вказані на ньому (під вказівкою відповідної кількості гравців). Тоді для кожного монстра киньте чорний кубик і покладіть цього монстра на плитку з символом, що відповідає результату кидка. Зверніть увагу, що ці монстри з'являються на плитках без символів лігва — магія кристала зцілення починає слабшати!
- Розмістіть фігурку Чудовиська на плитку з жетоном кратера.
- Розмістивши всіх монстрів, вилучіть жетон кратера з гри.



жетон  
легкого  
рівня

жетон  
нормального  
рівня

жетон  
складного  
рівня



## Перегіт гри після появи Чудовиська



*Починається битва не на життя, а на смерть — не лише для героїв, а й для усіх істот, що знайшли сховок у замку. Якщо хоч один монстр потрапить за його стіни, усе буде втрачено!*

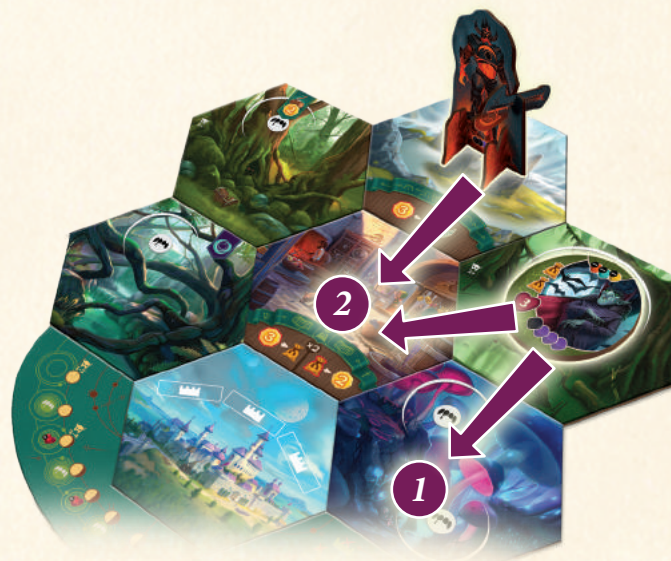
Гра продовжується, як і раніше — кожен гравець у свій хід виконує 2 дії. Однак тепер у кінці раунду перший гравець не просуває астролябію треком місяця, а натомість переміщує всіх монстрів на 1 плитку ближче до замку.

Спершу переміщуються малі монстри, потім великі, а в кінці — Чудовисько.

Усі монстри завжди йдуть до замку найкоротшим шляхом. Якщо такий шлях не один, гравці вирішують, як буде йти монстр.

### Приклад

У великого монстра є 2 варіанти шляху — він може йти на плитку 1 чи 2. Гравці вирішують перемістити монстра на плитку 2. Після цього Чудовисько також переміщується на плитку 2.





## Боротьба з Чудовиськом

Встановіть на лічильнику витривалості значення, визначене кількістю гравців.

Битви з Чудовиськом відбуваються за тими ж правилами, що й битви з рештою монстрів (кожна битва складається щонайбільше з трьох сугічок). Під час битви ти можеш використовувати спорядження, яке діє проти монстрів будь-якого кольору, бо Чудовисько належить до всіх видів монстрів (усіх трьох кольорів) водночас. Чудовисько завжди кидає всі кубики монстрів (2 чорні та 3 фіолетові).

Поранення, завдані Чудовиську, позначають на лічильнику витривалості, зменшуючи очки витривалості після кожної незаблокованої атаки.

Коли очки витривалості Чудовиська знизяться до 0, герої долають його!

**Пам'ятай!** Якщо на плитці перебуває більше ніж 1 монстр, ти вирішуєш, на якого з них нападати.



**Зверни увагу!** На лічильнику витривалості Чудовиська можуть бути значення від 0 до 99, однак у грі Чудовисько може мати щонайбільше 20 очок витривалості. Ми додали решту значень, щоб лічильником можна було користуватися в інших іграх чи розвагах.



Чудовисько підкорюється волі Куродара, бога Чорного місяця. Ця істота зі сталеву шкірою та магичним вогнем замість крові — справжнє втілення темряви. Лише найвправніші герої та героїні здатні перемогти Чудовисько.




## Пастки

Пастки спрацьовують лише на Чудовисько. Переміщуючи його на плитку з пасткою, кинь кубики, зображені на цій пастці. Чудовисько зазнає стільки поранень, скільки випало символів , а також додаткових поранень, якщо на пастці є символи .



### Приклад

Чудовисько стало на плитку з пасткою. Один із гравців кидає кубики, зображені на пастці. Він підраховує викинуті символи  та додає до них додаткові поранення, зображені на жетоні пастки. Чудовисько втрачає 4 очки витривалості, і значення витривалості на лічильнику зменшують на 4.





## Стіни



*Монстр атакує замок, але спершу йому треба знищити стіни. Після спроби пробитися всередину частина стіни зруйнована. Монстр відступає... на якийсь час.*

Якщо монстр має переміститися на плитку замку, але на ній є фішки стін, цей монстр натомість руйнує 1 стіну. Якщо Чудовисько має переміститися на плитку замку, але на ній є фішки стін, воно руйнує всі стіни. Поверніть у коробку всі фішки стін, які було зруйновано.

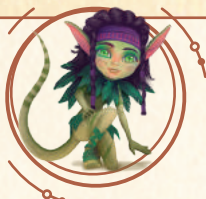
Знищивши стіну, монстр (чи Чудовисько) не потрапляє у замок у цьому раунді. Однак він спробує зробити це знову в наступному.



## Перемога та поразка

### Перемога

Гравці перемагають у грі, якщо знищують усіх монстрів — зокрема Чудовисько — і жоден із них не потрапляє в замок.



*Кристал зцілення в безпеці!*

*Ви перемогли всіх монстрів, вам навіть удалося покінчити з жадливим Чудовиськом! Слава героям і героїням Авеля! Слава нашим рятівникам!*

### Приклад

*На плитках, сусідніх із плиткою замку, є 2 монстри. Один із монстрів руйнує 1 стіну, але не потрапляє в замок, а залишається на місці. Те саме робить другий монстр. Однак якби поруч із замком був третій монстр, він би увійшов у замок, і гравці б зазнали поразки.*



### Поразка

Гравці програють, якщо в замок потрапляє хоча б один монстр чи Чудовисько.



*Прийди, о темний повелителю Куродаре! Твої відддані слуги знищили клятий кристал. Авель належить тобі! Відтепер і назавжди!*



*Дорогі герої!*

*Якщо ви надто часто перемагаєте, можете збільшити витривалість Чудовиська, змінивши тим самим складність гри відповідно до своїх очікувань та здібностей вашої команди.*

*Однак якщо ваші пригоди надто часто завершуються поразкою, ви можете зменшити витривалість Чудовиська так, щоб гра кидала вам виклик, але у вас було більше шансів на перемогу. Див. пам'ятку гравця чи завантажуйте застосунок — там ви знайдете інші варіанти ігрового поля різних рівнів складності.*

## Соло-режим

Соло-гра відбувається за звичайними правилами, однак під час ходу у тебе буде 4 дії (під час приготувань візьми 4 жетони дій та поклади їх поруч із планшетом героя). Виконавши дію, переверни жетон дій неактивною стороною догори — так ти знатимеш, скільки дій у тебе залишилося. У кінці раунду переверни всі жетони дій активною стороною догори.

У цьому режимі гри Чудовисько має 14 очок витривалості (так само як і в гри вдвох).



активна сторона



неактивна сторона



Від автора:

«Rebel Studio» з великим ентузіазмом прийняли перший прототип «Хронік замку Авеля». Я радий, що впродовж усього процесу створення гри міг розраховувати на їхню підтримку.

Хочу висловити особливу вдячність Анджею Олеярчику за сотні годин, витрачених на цю гру. Такий тестувальник — справжній скарб.

Також хочу подякувати Бартеку Кордовському та Янеку Селіцькому за створення світу Авеля. Без вас не було б Чорного місяця, астрології та кристала зцілення. Ви створили справжню магію.

*P. Wojtkowski*



Творці гри

Автор:

Пшемек Войтковяк

Художник, графічний дизайнер:

Бартомеј Кордовський

Розробник:

Анджей Олеярчик

Автор книжки правил:

Янек Селіцький

**rebel**

STUDIO

studio@rebel.pl  
www.rebelstudio.eu

Координатор проекту:

Славек Гацал

Рецензування та редактура:

Команда компанії «Rebel»

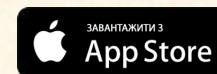
Верстальник:

Артур Мікуцький

**rebel**

Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Іданськ, Польща  
www.wydawnictworebel.pl  
wydawnictwo@rebel.pl

Вирушайте у нові пригоди за допомогою нашого безплатного застосунку! Слухайте звуки битв, святкуйте перемоги та оговтуйтеся від поразок у новому вимірі. Слідкуйте за витривалістю Чудовиська за допомогою лічильника очок здоров'я та приймайте нові виклики, створені генератором ігрового поля. Додаток доступний у Google Play та App Store.



rebel.pl/go/avel-app

Українське видання

Головний редактор:

Михайло Клейменов

Перекладач:

Володимир Хільченко

Редакторка:

Алла Костовська

Коректорка:

Анастасія Затворницька

Дизайн та верстка:

Артур Патрихалко

Видавничі процеси:

Владислав Бондаренко,  
Дмитро Худобін, Оксана Таран,  
видавництво «ROZUM»



**ROZUM**

www.rozum.com.ua

