

ПРАВИЛА ИГРЫ

3
Сентября
ПЕРЕВОРАЧИВАЙ КАЛЕНДАРЬ И ХОДИ!

КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ

● базовый режим ● продвинутый режим

42 карты героев



25 карт для базового режима



17 карт для продвинутого режима

30 карт Календаря



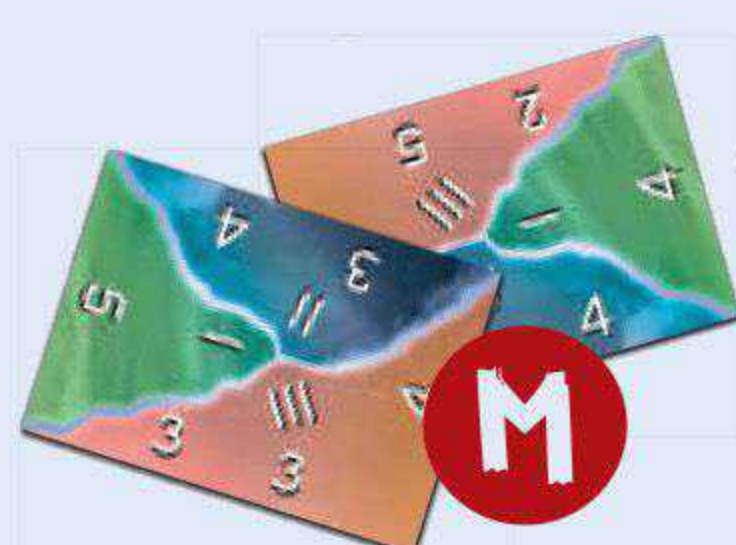
18 карт для базового режима



12 карт для продвинутого режима



4 карты «Конец игры»



2 двусторонние карты квестов



Планшет Календаря

сторона А для базового режима



6 двусторонних планшетов героев



сторона Б для продвинутого режима



6 фишек героев



18 фишек врагов (от 2 до 4 для каждого из 6 миров)

46 двусторонних жетонов бонусов

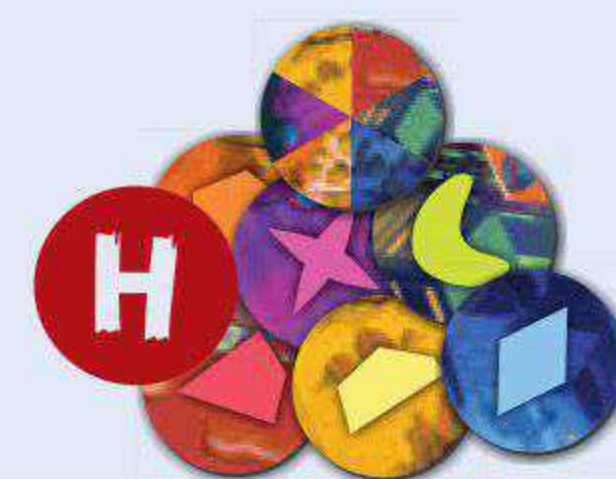
4 жетона щитов
5 жетонов телепортов
6 жетонов лечения
7 жетонов доспехов
8 жетонов усиления
8 жетонов ускорения
8 жетонов ярости
общая рубашка



Л



Игровое поле



6 жетонов миров квестов



3 жетона защиты Календаря



Кубик



4 маркера жизни героев и 1 маркер жизни Календаря



24 пластиковые подставки для фишек героев и врагов

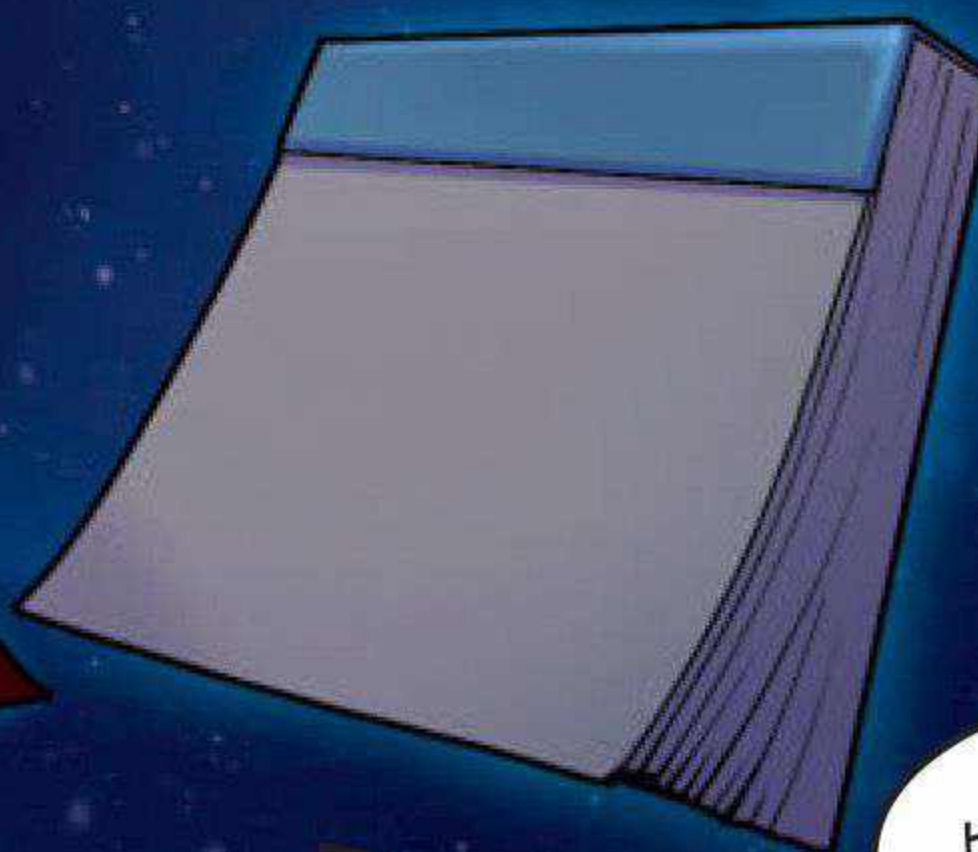
14+

30-60

2-4

Компоненты могут отличаться от изображенных.

ПРИВЕТСТВУЮ ТЕБЯ, СТРАННИК! МЕНЯ ЗОВУТ ВЛАДИ-МИР — Я ХРАНИТЕЛЬ КАЛЕНДАРЯ! ТЕБЕ НУЖНО СЛЕДОВАТЬ ТРЁМ ВАЖНЫМ ПРАВИЛАМ: ВСЕГДА СЛУШАЙСЯ МЕНЯ, ЕШЬ КАШУ ПО УТРАМ, А ТАКЖЕ НИКОГДА НЕ СООБЩАЙ КОД ОТ СВОЕЙ БАНКОВСКОЙ КАРТОЧКИ.



ЕСЛИ, КОНЕЧНО, ТЕБЯ ОБ ЭТОМ НЕ ПОПРОШУ Я, ХА-ХА. ШУЧУ!

НЕТ, ПРАВДА, НЕ НАДО. МОШЕННИКОВ РАЗВЕЛОСЬ В НАШИ ДНИ, ПРОСТО ЖУТЬ...

В ОБЩЕМ, МНЕ НУЖНА ТВОЯ ПОМОЩЬ! ЗНАЕШЬ, В ШКОЛЕ УЧИТЕЛЯ ПРОСЯТ САМЫХ КРЕПКИХ РЕБЯТ ПАРТЫ ИЗ КЛАССА ПЕРЕНЕСТИ, ДА? ТАК ВОТ, ТЫ ТЕПЕРЬ — ТОТ САМЫЙ КРЕПКИЙ ЧУВАЧОК, КОТОРЫЙ МНЕ И ПОМОЖЕТ!

СОГЛАСЕН? НЕТ? ПОЖАЛУЙСТА, ПЕРЕДАЙ ЭТУ НАСТОЛЬНУЮ ИГРУ ТОМУ, КОМУ ЭТО БУДЕТ ИНТЕРЕСНО, ЗАНУДА. ЕСЛИ ЖЕ ТВОЙ ОТВЕТ «ДА, КАПИТАН!» — ПРОСЛУШАЙ ВСЮ ИНФОРМАЦИЮ ДАЛЬШЕ.



КОРОЧЕ, РАБОТА У МЕНЯ НЕ ПЫЛЬНАЯ: ПЕРЕВОРАЧИВАЮ КАЛЕНДАРЬ МИРОЗДАНИЯ, СЛЕЖУ ЗА ПОРЯДКОМ... ОДНАКО! КАКОЙ-ТО ХМЫРЬ, ПОДОСЛАЛ КО МНЕ МОНСТРОВ ШЕСТИ «МАСТЕЙ» С РАЗНЫХ УГОЛКОВ МУЛЬТИВСЕЛЕННОЙ, ДАБЫ ТЕ УНИЧТОЖИЛИ КАЛЕНДАРЬ И ПОГРУЗИЛИ ВСЕ МИРЫ В ХАОС.

ТЕ ГАДЫ УЖЕ УСПЕЛИ НАРУШИТЬ ПРОСТРАНСТВЕННО-ВРЕМЕННОЙ КОНТИНУУМ И Я ПРЕВРАТИЛСЯ В ПОДРОСТКА!



КАКОЙ ЖЕ Я ТЕПЕРЬ ВЛАДИ-МИР? КУРАМ НА СМЕХ! МЕНЯ ТЕПЕРЬ ИНАЧЕ КАК ВОВОЙ НЕ НАЗОВЁШЬ... НО ЕСТЬ И ХОРОШИЕ НОВОСТИ! Я ПРИЗВАЛ НАМ НА ПОМОЩЬ ШЕСТЬ ДОБЛЕСТНЫХ ГЕРОЕВ.

ВМЕСТЕ ОНИ ГОТОВЫ ДАТЬ ОТПОР И ЗАЩИТИТЬ КАЛЕНДАРЬ!

КРУТО ЖЕ, СКАЖИ?!



ПОЖАЛУЙСТА, ВЫБЕРИ СВОЕГО ГЕРОЯ! КЛАССОВ У НАС ТУТ НЕТ, СВОЕГО, К СОЖАЛЕНИЮ, КАК В D&D ТОЖЕ НЕ ПРИДУМАТЬ... ДАВАЙ БУДЕМ РАБОТАТЬ С ТЕМ, ЧТО ИМЕЕМ, ЛАДНО? ТЕБЕ ДОСТУПНО ШЕСТЬ АЛЬТЕРНАТИВНЫХ ВЕРСИЙ МИХАИЛА ШУФУТИНСКОГО — ИЗВЕСТНОГО ПЕВЦА В ОДНОМ МИРЕ, НО В ДРУГИХ... В ОБЩЕМ, САМ УВИДИШЬ! РАЗНООБРАЗИЕ ТАМ ЧТО НАДО, УВЕРЕН, ТЕБЕ ПОНРАВИТСЯ! ЗАЩИЩАТЬСЯ БУДЕМ ПО КЛАССИЧЕСКОЙ МЕХАНИКЕ «ЗАЩИТА БАШЕН» (TOWER DEFENCE). КАК ТЕБЕ МОЙ АНГЛИЙСКИЙ? НЕ ЗРЯ Ж ЕГО УЧИЛ! EXCELLENT!



ВСЕГО У НАС СУЩЕСТВУЕТ ДВА РЕЖИМА БОЯ: ПЕРВЫЙ — ЭТО БАЗОВЫЙ. СКАЖЕМ ТАК, ДЛЯ ТЕХ, КТО ЕЩЁ СОВСЕМ НОВЕНЬКИЙ, ДЕЛАЕТ ПЕРВЫЕ ШАГИ И ТОЛЬКО УЧИТЬСЯ ЗАЩИЩАТЬ ВСЮ НАШУ МУЛЬТИВСЕЛЕННУЮ.


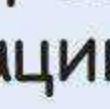


ЭТО БАЗА

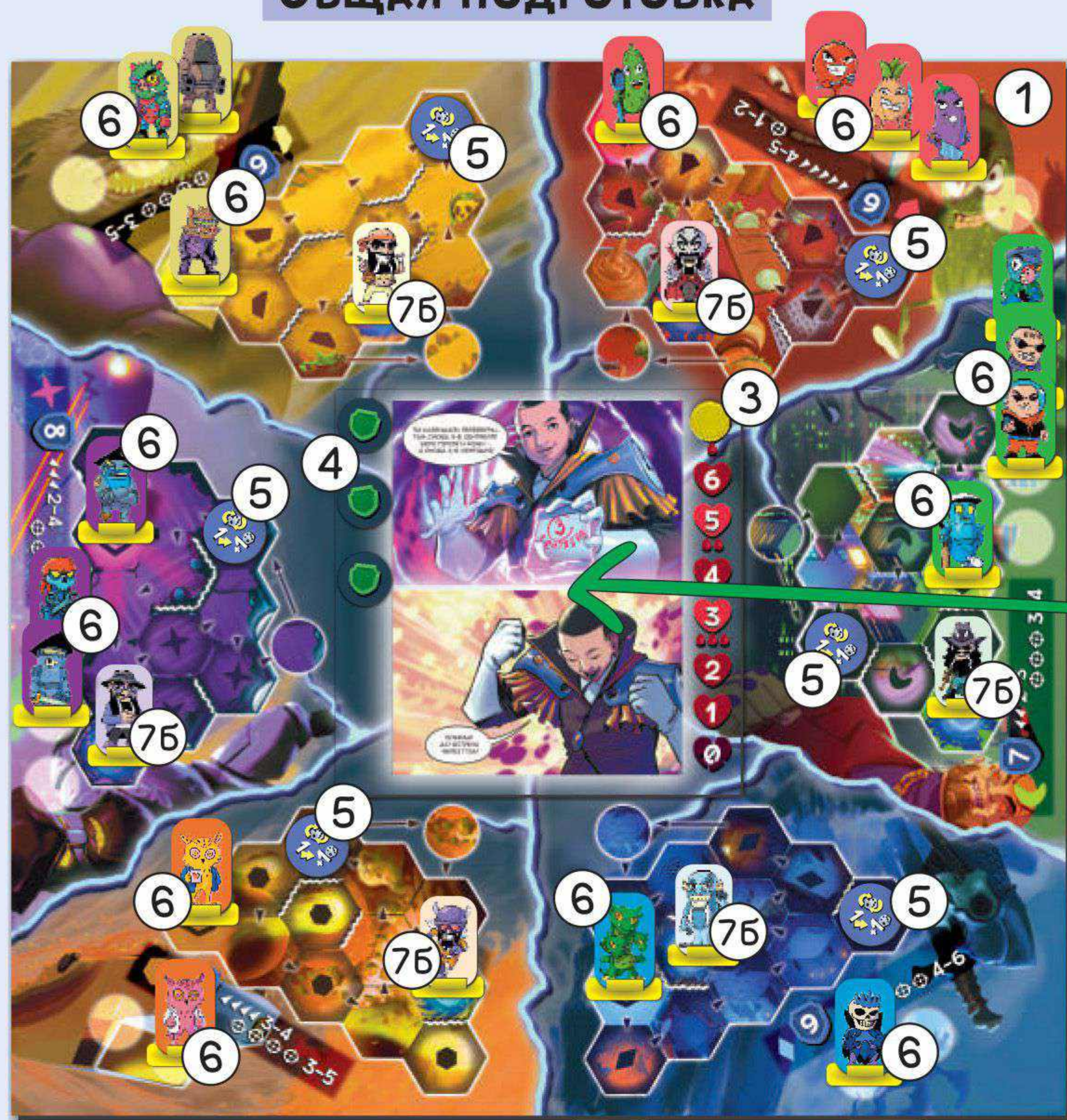


А ВОТ ВТОРОЙ — ПРОДВИНУТЫЙ! ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ЭКСПЕРТОВ, КОТОРЫЕ СОБАКУ СЪЕЛИ В ПОДОБНЫХ ДЕЛАХ И МОГУТ С ЗАКРЫТЫМИ ГЛАЗАМИ РАСКИДАТЬ ВСЕХ МОНСТРОВ ПО УГЛАМ!





- 1 Разместите игровое поле в центре игровой зоны.
- 2 Сформируйте Календарь:
 - 2а В колоде карт Календаря (ж1, ж2) найдите 12 карт продвинутого режима (ж2, на рубашке задумчивый Шуфутинский) и уберите их в коробку (они в базовом режиме игры не пригодятся).
 - 2б 18 карт (рубашка с испуганным Шуфутинским) тщательно перемешайте и уберите в коробку:
 - при игре вдвоём — 3 случайные карты;
 - при игре втроём — 2 случайные карты;
 - при игре вчетвером — 1 случайную карту.
 Положите оставшуюся стопку лицевой стороной вверх.
 - 2в Положите 1 случайную карту «Конец игры» (3), не глядя на неё, лицевой стороной вверх под сформированную стопку из карт Календаря (ж1).
 - 2г Закрепите сформированную стопку на планшете Календаря (Б), вставив карты в разъёмные кольца. Разместите Календарь в середине игрового поля.
- 3 Разместите маркер жизней Календаря (Е) на отметке 7 (проще) или 5 (сложнее) счетчика жизней на планшете Календаря. Для первой партии рекомендуем установить маркер на отметке 7.
- 4 Разместите 3 жетона защиты Календаря (П) на отметках щитов планшета Календаря.
- 5 Переверните все жетоны бонусов (Л) рубашкой вверх. 30 случайных жетонов разложите, не переворачивая, на поле в клетки, отмеченные символами . В каждом из 6 миров должно оказаться по 5 жетонов. Оставшиеся 16 жетонов разместите рубашкой вверх рядом с игровым полем — это запас.
- 6 Выставьте по 1 фишке врага (К) на клетки генерации врагов (с символом ) каждого из миров игрового поля. В начале партии на поле должно стоять ровно 6 фишек врагов — это не зависит от количества игроков. Оставшиеся фишки врагов поставьте в ячейках запаса врагов соответствующих миров.

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА



Подготовка Календаря

- 7) Каждый игрок выбирает себе героя (герой «Бигшув» (синий планшет) в базовом режиме игры не участвует) и получает:
- планшет выбранного героя;
 - 5 карт выбранного героя (без символа  в верхнем левом углу карты);
 - фишку героя;
 - 1 маркер жизни героя;
 - 2 жетона бонусов из запаса.
- 7а) Разместите планшет героя перед собой стороной А (в1) вверх.
- 7б) Выставьте фишку героя (Д) на клетку портала  в мире выбранного вами героя.
Символ мира указан на планшете героя в нижнем правом углу ячейки для разыгранных карт.
- 7в) Разместите маркер жизни Героя (Е) на отметке 7, 5 или 3 (чем меньше цифра, тем сложнее) счетчика жизней героя. Для первой партии рекомендуем установить маркер на отметке 7.
- 7г) Взятые карты героев вы можете держать как в руке, так и в открытую перед собой — это не является тайной информацией.
- 7д) Жетоны бонусов (Л) положите рубашкой вверх возле своего планшета.
- 8) Игроки определяют первого игрока. Если на партию выбран герой «Супер Шуфутинский», то первым игроком будет игрок, выбравший его. В противном случае определите первого игрока броском кубика — первым будет тот, кому выпадет грань с наибольшим значением.

Подготовка игрока



В НАШЕЙ БИТВЕ ЕСТЬ ЛИШЬ ДВЕ КОНЦОВКИ: ХОРОШАЯ И ПЛОХАЯ. НИКАКИХ АЛЬТЕРНАТИВНЫХ ВАРИАНТОВ НЕТ, ТУТ ИЛИ ОБЩАЯ ПОБЕДА, ИЛИ ЖЕ ОБЩЕЕ ПОРАЖЕНИЕ.

Для победы игрокам нужно соблюсти все 3 условия:

- 1) Календарь перелистан до конца (открыта и разыграна карта «Конец игры»);
- 2) при этом у КАЖДОГО героя осталась хотя бы одна жизнь;
- 3) при этом у Календаря осталась хотя бы одна жизнь.

Игроки проигрывают в любом из 3 случаев:

- 1) немедленно, если в любой момент игры закончились жизни Календаря;
- 2) если на момент начала хода игрока, его герой «в отключке»;
- 3) календарь перелистан до конца (открыта и разыграна карта «Конец игры») и при этом как минимум один из героев «в отключке».

Подробнее об условиях победы и поражения — см. раздел «Окончание игры» (стр. 11).

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке.

Партию начинает первый игрок. Игрок, совершающий ход, является Активным игроком.

КАЖДЫЙ РАУНД СОСТОИТ ИЗ 3 ФАЗ:

- Фаза 1 — перелистывание календаря;
- Фаза 2 — ход врагов;
- Фаза 3 — ход героя.

Центральная роль в игре отведена Календарю. Он состоит из 2 частей: верхней и нижней. В ходе игры, в начале каждого раунда календарь перелистывается — открытая карта из нижней части Календаря (далее — нижняя карта), как страница, переворачивается и отправляется в верхнюю часть Календаря (далее — верхняя карта), открывая тем самым новую дату — снова 3 сентября.



Верхняя карта

Нижняя карта

Комбинация врагов

На стыке верхней и нижней карт Календаря формируется комбинация врагов. Эта комбинация указывает, какие враги будут активированы в этот ход (нижняя карта) и какие действия им будут доступны (верхняя карта). Действия, указанные на верхней карте, выполняются строго по порядку, слева направо.



Последовательность действий врагов

Активируются враги в синем и красном мирах

На рисунке слева враги в синем и красном мирах сначала генерируются, затем двигаются, потом атакуют.

Последняя карта в самом конце Календаря — карта «Конец игры». Раунд, в котором она открылась, становится последним, а Календарь дальше не перелистывается. После открытия карты «Конец игры» играется только фаза хода врагов (фаза хода героев пропускается), после чего игра завершается.



ФАЗА 1 – ПЕРЕЛИСТЫВАНИЕ КАЛЕНДАРЯ

НОВЫЙ РАУНД ВСЕГДА НАЧИНАЕТСЯ С ПЕРЕЛИСТЫВАНИЯ КАЛЕНДАРЯ.

Затем активный игрок проверяет, остались ли у его героя жизни. Если маркер жизни его героя стоит на отметке 0 — игроки немедленно проигрывают. Если открылась карта «Конец игры», Календарь перелистан полностью. ВСЕ игроки проверяет, остались ли у их героев жизни. Если маркер жизни любого героя стоит на отметке 0 — игроки немедленно проигрывают.

В этой фазе активный игрок самостоятельно или вместе с другими участниками выполняет доступные действия активированных врагов.

ФАЗА 2 – ХОД ВРАГОВ

В ФАЗЕ ХОДА ВРАГОВ СОБЛЮДАЙТЕ ЭТИ 2 ВАЖНЫХ ПРАВИЛА:

1. Все действия врагов, указанные на верхней карте Календаря, выполняются строго по порядку слева направо: порядок этих действий менять нельзя.
2. Все действия врагов, которые могут быть выполнены, выполняются обязательно: пропускать или не выполнять доступные действия нельзя.

Врагам доступны следующие действия:

- движение 🏹;
- атака героя/героев 🎯;
- генерация 📦;
- атака Календаря (если враг проходит через клетку «Пробитие»).

У врагов есть следующие параметры:

- дальность движения;
- базовая сила атаки;
- защита.

Возможная дальность движения, базовая сила атаки и защита врага указаны на игровом поле, на краю соответствующего мира. Там же находятся ячейки запаса, по которым можно понять, сколько всего юнитов этого врага в данном мире.

Какие именно враги активируются, их фактическая дальность движения и базовая сила атаки на текущий ход указаны на нижней карте Календаря.

На рисунке справа враги в коричневом и рыжем мирах сначала генерируются, затем двигаются на 3 клетки, потом атакуют с базовой силой 4.

Важно! На лицевой стороне карт врагов нижней карты Календаря будет встречаться символ мира + дополнительный символ (например 3X) — это означает дополнительную атаку на соседний мир. В базовом режиме игнорируйте этот дополнительный символ. Например символ 3X означает атаку в фиолетовом мире с базовой силой атаки 3, жёлтый символ не учитывается.



ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ ВРАГОВ



ДВИЖЕНИЕ

Каждый враг двигается в своём мире строго по стрелкам на поле. Дальность движения определяется цифрами в левой части нижней карты календаря.

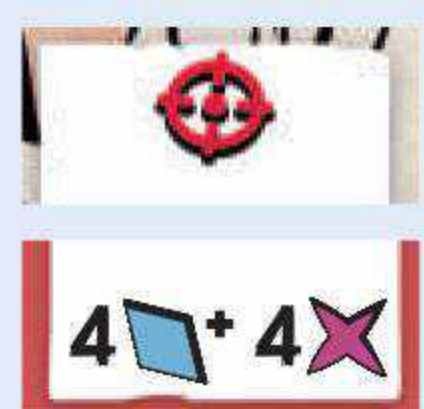
Если враг должен выполнить движение, а на его пути стоит герой или другой враг, то враг перепрыгивает через препятствие, продолжая двигаться по стрелкам. Каждый такой прыжок — это одна единица движения.



АТАКА ГЕРОЯ/ГЕРОЕВ

Каждый враг атакует **всех героев** в его мире независимо от их удаления от врага.

Базовая сила атаки врага на текущий ход определяется цифрами в правой части нижней карты Календаря. Базовая сила врага усиливается путём броска кубика активным игроком.



$$4 + 2 = 6$$

Итоговая сила атаки определяется как сумма значений базовой силы атаки (карта Календаря) и результата броска кубика. Независимо от того, сколько врагов должны атаковать в текущем ходу, кубик бросается 1 раз и его результат добавляется к значению на карте Календаря для всех врагов данного мира.

Атака врага успешна



Герой теряет 1 жизнь



Успех или провал атаки врага проверяется сравнением **итоговой силы атаки врага** с показателем **защиты героя** в данный ход. Текущий показатель защиты героя — значение защиты, указанное на его планшете или на разыгранной карте, лежащей на планшете. Атака врага успешна, если итоговая сила атаки **строго больше** текущего показателя защиты героя. Атакованный герой всегда получает **1 ранение**, независимо от того, сколько врагов его атаковали.

Атака врага провалена в 2 случаях:

- итоговая сила атаки меньше или равна текущему показателю защиты героя;
- на кубике выпало (промах).

В случае провала атаки ничего не происходит.

Каждый раз, получая ранение, сдвигайте маркер жизни героя на 1 клетку влево.

Важно! Независимо от того, сколько врагов в одном мире успешно атаковали, герой или герои получают только 1 ранение!

Если после атаки врага маркер жизни героя достигает отметки — он «отключается», но не умирает: до наступления хода игрока, чей герой «в отключке», у остальных ещё есть возможность его восстановить.

Если же игроки не успеют восстановить героя к моменту начала хода его владельца, то игра заканчивается поражением всех игроков.



ГЕНЕРАЦИЯ

Генерация — это появление новых врагов на игровом поле. Каждый новый враг всегда появляется в клетке генерации своего мира, отмеченной соответствующим символом.

Если в этот момент клетка генерации занята другим врагом или героем, то новый враг появляется в следующей свободной клетке по пути следования врагов (согласно стрелкам).

Если в запасе этого мира закончились враги, новые не появляются.



В зеленом мире генерируется новый враг



АТАКА КАЛЕНДАРЯ


В каждом из 6 миров, вблизи Календаря, есть специальные клетки «Пробитие»:
Эти клетки являются обычными клетками для движения врагов. Враги, находясь на таких клетках по-прежнему могут атаковать героя(-ев), находящихся в этом мире.
Каждый раз, когда враг в ходе движения оказывается на этой клетке (неважно, останавливается на ней или проходит дальше), Календарь получает 1 ранение.



ЗАЩИТА КАЛЕНДАРЯ

Жетоны защиты, лежащие на ячейках со щитами слева от Календаря берут на себя наносимые Календарю ранения (1 жетон = 1 ранение). Вместо получения 1 ранения Календарю вы должны сбросить 1 жетон защиты с планшета Календаря, если таковые есть. Жетоны защиты в базовом режиме не восполняются и если они закончились, Календарь получает 1 ранение.

Обратите внимание: враги, прошедшие через клетку «Пробитие», не возвращаются в начало своего пути, а перемещаются ближе, на меньшем расстоянии до очередного «Пробития».

Как только маркер жизни Календаря достигает отметки , игра немедленно заканчивается поражением всех игроков.

Если в конце фазы врагов, сыгранной согласно карте «Конец игры», у всех героев и Календаря всё ещё осталось хотя бы по 1 жизни — игроки побеждают.



ФАЗА 3 — ХОД ГЕРОЯ

Активный игрок после выполнения действий врагов совершает ход своего героя: выкладывает одну из карт героя с руки на планшет героя (в специальную зону) и разыгрывает её — выполняет указанные на ней действия.

На выложенной карте указаны доступные действия героя и их сила, а также показатель защиты героя, который будет действовать, пока игрок не выложит следующую карту или не вернёт все карты в руку.

ЖЕТОНЫ БОНУСОВ

При выполнении действий, чтобы усилить выполняемые действия, вы можете использовать жетоны бонусов.

В базовом режиме игры жетоны бонусов всегда играют рубашкой вверх. За ход можно разыграть один или несколько жетонов. Разыгрывая жетон/жетоны выберите 1 из 3 вариантов их использования:

- 1) переброс кубика;
- 2) +1 к результату броска кубика;
- 3) 1 движение.



Вы всегда можете помогать друг другу, передавая свои жетоны бонусов, даже находясь в разных мирах.

ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ ГЕРОЕВ

На картах героев могут встречаться следующие действия:



движение:



телепортация:



ближняя атака:



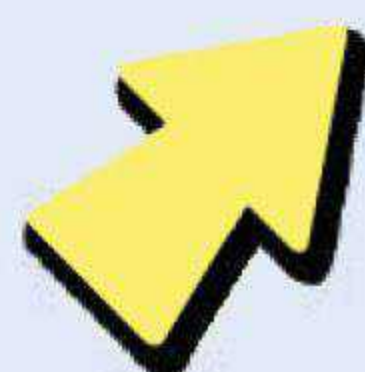
дальняя атака:



лечение:



возврат карт.



ДВИЖЕНИЕ

В отличие от врагов,двигающихся строго по стрелкам, герои двигаются по свободной траектории, выбираемой игроками.

Если на пути стоит героя враг или другой герой, их можно перепрыгивать, продолжая движение по выбранной траектории. Таким образом игрок может перепрыгнуть только через 1 врага или героя. Прыжок стоит 1 единицу движения.

Герой не может проходить между клетками, разделёнными препятствием (~~~~). Препятствия придётся обходить.



Находясь на клетке портала, герой может, но не обязан, переместиться в другой мир. В новом мире герой появляется также на клетке портала. Перемещение из мира в мир из точки портала в точку портала стоит 1 единицу движения.

Если герой перемещается в мир, а целевой портал занят другим героем, поставьте перемещаемого героя на любую соседнюю с порталом клетку, но не разделённую с ним линией препятствия.



ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Герой может телепортироваться (переместиться) из любой точки текущего мира на клетку портала выбранного им мира. Если портал занят — см. выше.




БЛИЖНЯЯ АТАКА

С помощью ближней атаки герой атакует всех врагов на соседних клетках, не отделённых линиями препятствий.

Базовая сила атаки героя в текущий ход указана на разыгранной карте героя. Базовая сила героя усиливается путём броска кубика активным игроком.




 $5 + \text{dice} = 8$

Итоговая сила атаки героя определяется как сумма значений базовой силы атаки (на карте героя) и результата броска кубика.

Успех или провал атаки героя проверяется сравнением **итоговой силы атаки героя** с показателем **защиты врага**.



Атака успешна, если итоговая сила атаки **строго больше** текущего показателя защиты врага. Защита врага указана на игровом поле, во внешней области соответствующего мира.

При успешной атаке все атакованные враги покидают игровое поле — их фишки убираются с поля и размещаются в ячейках запаса соответствующего мира.

Атака провалена в 2 случаях:

- итоговая сила атаки героя меньше или равна текущему показателю защиты врага;
- на кубике выпало  (промах).

В случае провала атаки ничего не происходит.



ДАЛЬНЯЯ АТАКА

Дальняя атака аналогична ближней, но распространяется не только на врагов на соседних клетках, а на всех врагов в мире, где находится герой, независимо от расположения героя в этом мире и наличия препятствий.



ЛЕЧЕНИЕ

Герой может лечить как себя, так и любого другого героя. Для лечения другого героя игроки должны находиться в одном мире, но не обязаны находиться на соседних клетках.



Если вы лечите своего героя, переместите на своем планшете маркер жизни вправо на количество отметок, равное силе действия лечения. Если лечите чужого — маркер передвигает его владелец на своем планшете.



ВОЗВРАТ КАРТ

Выполнив все действия с карты с таким символом, игрок забирает на руку все разыгранные ранее карты (то есть лежащие на планшете), включая эту карту.



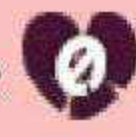
ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается либо **общей победой**, либо **общим проигрышем** игроков.

Для победы игрокам нужно соблюсти все 3 условия:

- 1) Календарь перелистан до конца — открыта и разыграна карта «Конец игры»;
- 2) после завершения фазы действий врагов по карте «Конец игры» ВСЕ герои остались живы (их маркеры жизней находятся на отметках 1 или правее);
- 3) после завершения фазы действий врагов по карте «Конец игры» осталась хотя бы одна жизнь Календаря (маркер жизни Календаря находится на отметке 1 или правее).

Игроки проигрывают в любом из 3 случаев:


- 1) немедленно, если в любой момент игры закончилась жизнь Календаря;
- 2) на момент начала хода игрока его герой в отключке, (маркер жизни героя находится на отметке );
- 3) Открыта карта «Конец игры» и как минимум один из героев находится «в отключке» (маркер жизни одного из героев находится на отметке .

ПРОДВИНУТЫЙ РЕЖИМ

Игра в продвинутом режиме в целом проходит по правилам базового режима, но с некоторыми изменениями в подготовке и ходе игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка игры аналогична базовому режиму с учетом следующих изменений:

1. При формировании Календаря возьмите все 30 карт Календаря и тщательно их перемешайте. Из перемешанной стопки уберите:
 - при игре вдвоём — 15 случайных карт (должно остаться 15);
 - при игре втроём — 14 случайных карт (должно остаться 16);
 - при игре вчетвером — 13 случайных карт (должно остаться 17).
2. Маркер жизни Календаря разместите на счетчике жизней календаря на отметке 7, 5 или 3 (чем меньше цифра, тем сложнее). Для первой партии в этом режиме рекомендуем выбирать 7.
3. Жетоны защиты календаря в этом режиме **не используются** — уберите их в коробку.
4. Выбрав героя, возьмите все 7 карт этого героя (в том числе с символом  и):
 - Планшет игрока положите перед собой **стороной Б** вверх.
 - Фишки жизни героя разместите на счетчике жизней героя на отметке 7, 5 или 3 (чем меньше цифра, тем сложнее). Для первой партии в этом режиме рекомендуем выбирать 7.
 - 2 взятых случайных жетона бонусов положите **лицевой стороной** вверх.

Имя героя и его портрет

Ячейка для карт героя

Текущая защита



Сторона планшета

Счетчик жизней

Символ мира



ПОДГОТОВКА ИГРОКА

ХОД ИГРЫ


Перед игрой в продвинутом режиме изучите правила базового.

Ход игры в продвинутом режиме повторяет правила базового режима, но имеет 4 ключевых дополнения:


1. Новые правила использования жетонов бонусов
2. Действие помощи
3. Новое условие победы — квест
4. «Откачивание» героев


1. НОВЫЕ ПРАВИЛА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЖЕТОНОВ БОНУСОВ:


Жетоны бонусов могут быть разыграны как лицевой (уникальной) стороной, так и рубашкой (одинаковой для всех жетонов). Как и в базовом режиме, игроки хранят полученные жетоны возле своих планшетов героев. На лицевой стороне жетонов встречаются следующие бонусы:


- 


щит* — добавьте этот жетон в качестве жетона защиты на Календарь


*Если все ячейки защиты Календаря заняты, вы можете оставить жетон щита себе. Вы сможете либо использовать его рубашкой вверх (как любой другой жетон), либо в будущем положить его на освободившуюся ячейку щита.
- 

усиление — +2 к результату броска кубика
- 

лечение — 1 лечение
- 

ярость — выполните дальнюю атаку вместо ближней
- 

ускорение — 2 движения
- 

телепорт — выполните действие телепорта
- 

доспех — +4 к защите

В продвинутом режиме игроки могут помогать друг другу передавая жетоны, ТОЛЬКО если они находятся в ОДНОМ мире.

2. ДЕЙСТВИЕ ПОМОЩИ

Теперь у игроков есть по 2 новые карты с символом рукопожатия на лицевой стороне в верхнем левом углу. Эти карты можно разыграть в любой момент игры, кроме своего хода в фазе «Ход героя».

Целью карт помощи может быть любой герой, не находящийся «в отключке», кроме её владельца.

Действия, указанные на этих картах аналогичны базовым, но выполняются не разыгравшим её игроком, а тем, кому оказывается помощь.

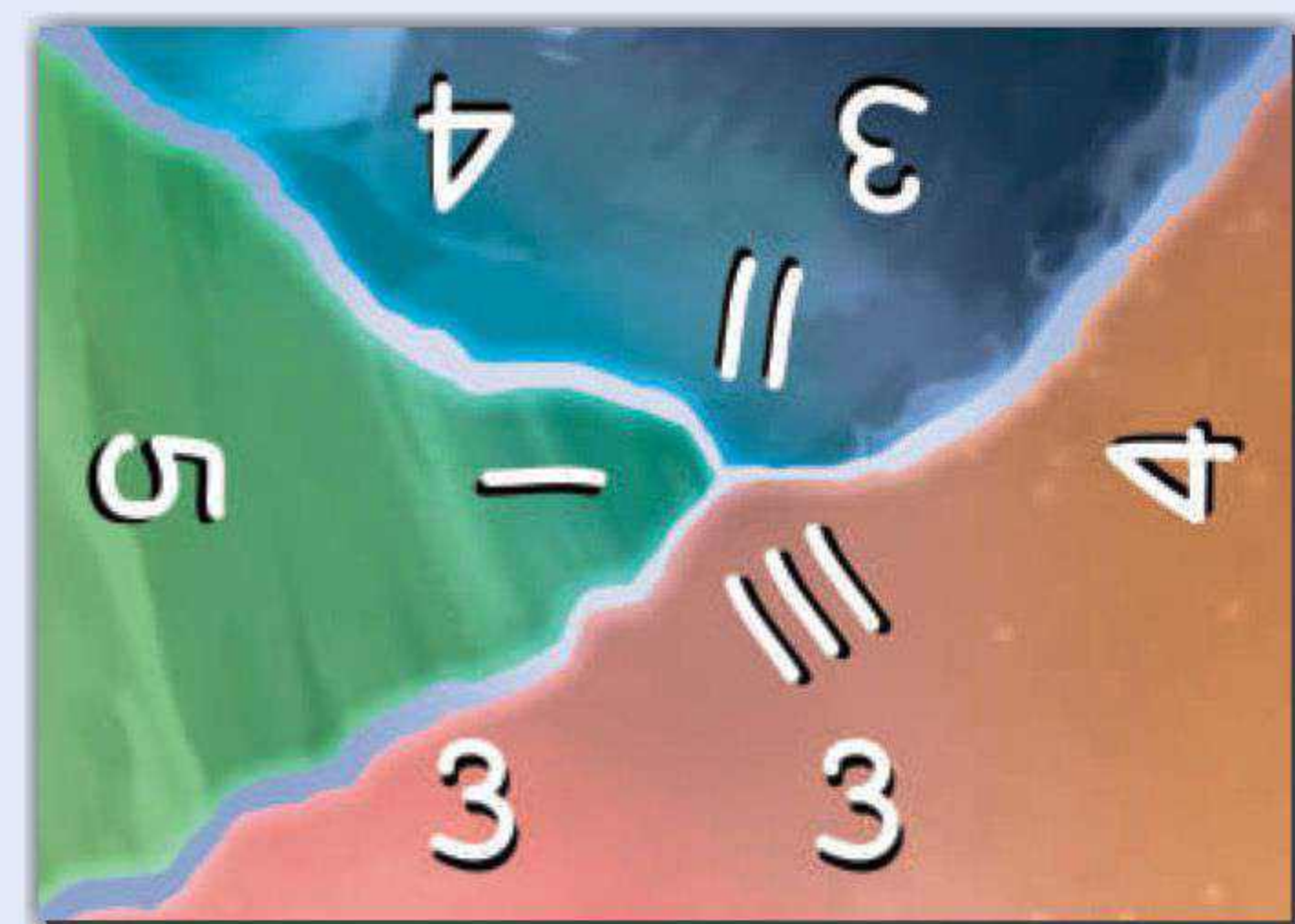
Игрок, разыгравший карту помощи, кладет её на свой планшет: физически игроки картами НЕ обмениваются.



3. НОВОЕ УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ — КВЕСТ

Игра как и в базовом режиме заканчивается либо победой, либо проигрышем всех игроков. Однако теперь новым условием победы является полное выполнение квеста.

Игроки должны успеть выполнить все 3 цели квеста до открытия карты «Конец игры», иначе проиграют.



Квест представляет собой 3 последовательных усложняющихся цели, состоящие из 1/2/3 заданий. Выполнение задания заключается в открытии источников энергии — сборе определённого числа жетонов бонусов в заданных мирах.

Квест формируется случайным образом из 1 карты цели и 6 жетонов миров, меняясь по ходу партии.



12 Когда последняя, 3-я, цель выполнена и получена награда, проверяется, ВСЕ ли герои «на ногах» (ни один из них не находится «в отключке»). Если всё в порядке — **вы побеждаете в игре.**

НАГРАДА ЗА ПРОХОЖДЕНИЕ КВЕСТА:

После каждого успешного выполнения цели квеста (до трёх раз за партию) игроки могут сделать одно из 3 действий на выбор:

- «откачать» любого героя — установить маркер жизни героя на 2 и вернуть героя в игру (только так можно спасти героя, находящегося «в отключке»);
- вылечить любого героя на 2 (нельзя вылечить героя, находящегося «в отключке»);
- восстановить жизни Календаря на 1 (пока у него есть как минимум 1 жизнь).

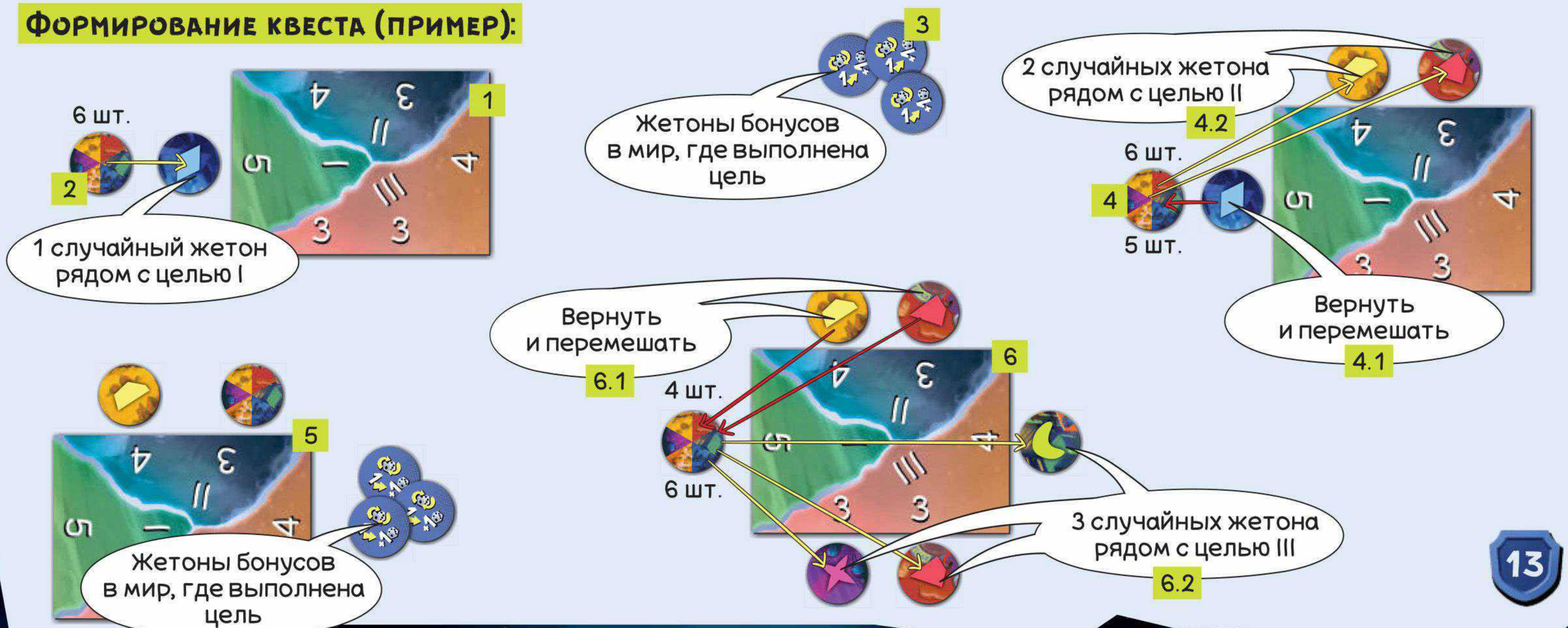
Важно! Если в любой момент игры героев «в отключке» оказалось больше, чем еще невыполненных целей квеста, наступает поражение всех игроков. Это связано с тем, что «откачивать» героев в продвинутом режиме можно только с помощью наград за выполнение целей квеста.

перед выполнением 1-й цели	перед выполнением 2-й цели	перед выполнением 3-й цели
до 3 героев «в отключке»	до 2 героев «в отключке»	до 1 героя «в отключке»

ФОРМИРОВАНИЕ И ПРОХОЖДЕНИЕ КВЕСТА:

1. Выберите 1 случайную карту квеста и разместите её случайной стороной вверх. Карта квеста разделена на 3 сектора целей — I, II и III.
2. Перемешайте 6 жетонов миров, откройте 1 случайный и разместите его рядом с картой квеста возле единственной цифры сектора I (первая цель).
3. Когда 1-я цель выполнена (выполнено задание в указанном мире), в конце хода игрока, в котором цель выполнена, в этом мире на отмеченные клетки из запаса снова выкладываются случайные жетоны бонусов. Если на такой клетке находится герой, его владелец сразу же получает выложенный жетон себе. Получите награду за выполнение цели квеста.
4. Снова перемешайте все 6 жетонов миров, откройте 2 случайных и разместите их рядом с картой квеста возле цифр сектора II (вторая цель).
5. Когда 2-я цель выполнена (выполнены задания в обоих указанных мирах), в этих мирах также снова выкладываются из запаса случайные жетоны бонусов. Если на такой клетке находится герой, его владелец сразу же получает выложенный жетон себе. Получите награду за выполнение цели квеста.
6. Снова перемешайте все 6 жетонов миров, откройте 3 случайных и разместите их рядом с картой квеста возле цифр сектора III (третья цель).
7. Когда 3-я цель выполнена (выполнены задания во всех трёх указанных мирах), получите награду за выполнение цели квеста. Проверьте еще раз, все ли герои на ногах и у календаря есть хотя бы 1 жизнь. Если всё в порядке — **вы победили!**

ФОРМИРОВАНИЕ КВЕСТА (ПРИМЕР):



4. «ОТКАЧИВАНИЕ» ГЕРОЕВ

В базовом режиме, чтобы восстановить жизни героя, потерявшего их все (находящегося «в отключке»), достаточно выполнить действие лечения.

В продвинутом режиме вы не можете лечить героя «в отключке», чтобы восстановить его жизни. Вы можете его «откачать» (восстановить жизни на значение 2) только с помощью награды за выполнение цели квеста (см. далее).

Игрок, чей герой находится «в отключке», продолжает участвовать в игре — переворачивает Календарь и выполняет действия врагов, но пропускает свою фазу «Ход героя».

Герой «на ногах» — у героя есть хотя бы одна жизнь.



Герой «в отключке» — у героя закончились жизни.



Важно успеть «откачать» всех героев до окончания игры. В противном случае наступает поражение всех игроков.


ФАЗА 2 — ХОД ВРАГОВ (ИЗМЕНЕНИЯ)

Ход врагов аналогичен базовому режиму с учетом следующих изменений и дополнений:

- 1) у врагов теперь встречается дополнительное действие «Кража»;
- 2) атака врагов теперь может распространяться на один из соседних миров;
- 3) герой/герои получают столько ран, сколько врагов их успешно атаковали.



1. КРАЖА:

На верхней карте Календаря может встретиться новый символ: . Игроки, находящиеся в мире/мирах с активированными врагами, теряют по 1 жетону бонусов.

2. АТАКА НА СОСЕДНИЙ МИР:

На нижней карте Календаря будет встречаться основной символ мира + дополнительный уменьшенный символ мира (например ) — это означает дополнительную атаку на соседний мир. В продвинутом режиме во время атаки врагов этот символ обязательно учитывается.

Комбинация символа мира и дополнительного символа показывает, враги какого мира и с какой базовой силой атакуют не только в текущем мире и в одном соседнем.

Например такой символ  означает атаку врагов фиолетового мира в фиолетовом и желтом мирах с базовой силой атаки 3.

3. ГЕРОЙ/ГЕРОИ ПОЛУЧАЮТ СТОЛЬКО РАН, СКОЛЬКО ВРАГОВ ИХ УСПЕШНО АТАКОВАЛИ



Теперь количество врагов имеет значение: **каждый** атакованный герой получает по 1 ранению **от каждого** успешно атаковавшего его врага.

ФАЗА 3 – ХОД ГЕРОЯ (ИЗМЕНЕНИЯ)

ЛИЧНЫЕ СВОЙСТВА ГЕРОЕВ:

В продвинутом режиме ход героя аналогичен базовому режиму, но теперь у героев есть личные свойства, указанные на стороне Б планшета героя.

Теперь у каждого героя есть его личное свойство, работающее в ходе игры:



Бигшув наносит ответку: в случае неудачной атаки врага на Бигшуфа, фишка врага снимается с поля.



Михаил Шуфутинский может телепортироваться из любой клетки текущего мира в любую клетку любого другого мира.



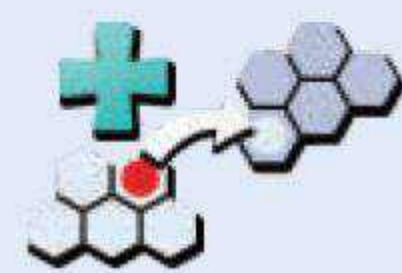
Супер Шуфутинский добавляет 2 единицы движения другому герою, если тот находится в соседнем с ним мире.



Эль Михо игнорирует препятствия — атакует и передвигается так, как будто их нет.



Мастер Фу Ши Тин в конце хода может подобрать жетоны бонусов с соседних клеток



Шуфирату может лечить другого героя, даже находясь с ним в разных мирах.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра как и в базовом режиме заканчивается либо **победой**, либо **поражением** всех игроков. Однако, теперь обязательным условием победы является выполнение квеста.

Победа наступает при выполнении всех 3 условий:

- 1) полностью выполнены все 3 цели квеста;
- 2) после выполнения 3-й цели квеста и получения награды ни один из героев не находится «в отключке» (маркеры жизней героев находятся на отметках 1 или правее);
- 3) после выполнения 3-й цели квеста и получения награды осталась хотя бы одна жизнь Календаря (маркер жизни Календаря находится на отметке 1 или правее).

Поражение наступает в любом из случаев:

- 1) немедленно, если в любой момент игры закончились жизни Календаря;
- 2) немедленно, если героев «в отключке» стало больше, чем невыполненных квестов (вам не хватит наград за выполнение квеста, чтобы «поднять на ноги» всех героев);
- 3) открыта карта «Конец игры», но игроки не успели выполнить квест.

3 Сентября

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Над игрой работали:

Авторы идеи: Влад Максименко и Артём Аншаков

Развитие игры: Юрий Ямщиков, Ирина Соловьева

Текст для элементов игры и описание иллюстраций:

Даниил Ветлужских, Влад Максименко

Иллюстрации: Алексей Попов, Игорь Коротницкий,

Александр Дьяков, Павел Михальцов,

Андрей Петренко, Евгений Пивнев, Кампостер,

Влад Здор, Артём Цыплаков,

Рафаэль Тер-Степанов, Олег Павлов,

Александр Андрианов, Алина Финдо,

Максим Степанов, Дмитрий Черемных,

Даша Новикова, Аиша, Аскольд Акишин,

Полина Крылова, Лина Рорич, Иван Щербаков,

Алексей Горбут, Станислав Кримян,

Роман Шевердин, Борис Трачук, Анастасия Майер

Дизайн и верстка: Владислав Максименко,

Давид Григорян, Максим Будник,

Екатерина Белозерова

Редакторы: Ирина Соловьева, Филипп Иванов

Корректор: Александр Костенко

Продюсеры: Мартин Вышинский,

Владислав Максименко

Игру тестировали:

Александр Чурилов, Алексей Лихачёв,

Алёна Смянова, Андрей Плаксин, Андрей Беляев,

Антон Зиновьев, Захар Мазуренко, Иван Лисович,

Кирилл Кулаченков, Максим Майер,

Матвей Воронцов, Наталия Иванова,

Никита Григорьев, Полина Орешникова,

Сергей Эсмонт, Ярослав Дзема,

Андрей Александров, Павел Костин,

Екатерина Костина, Аня Костина,

Дмитрий Васильев, Дмитрий Черноусов,

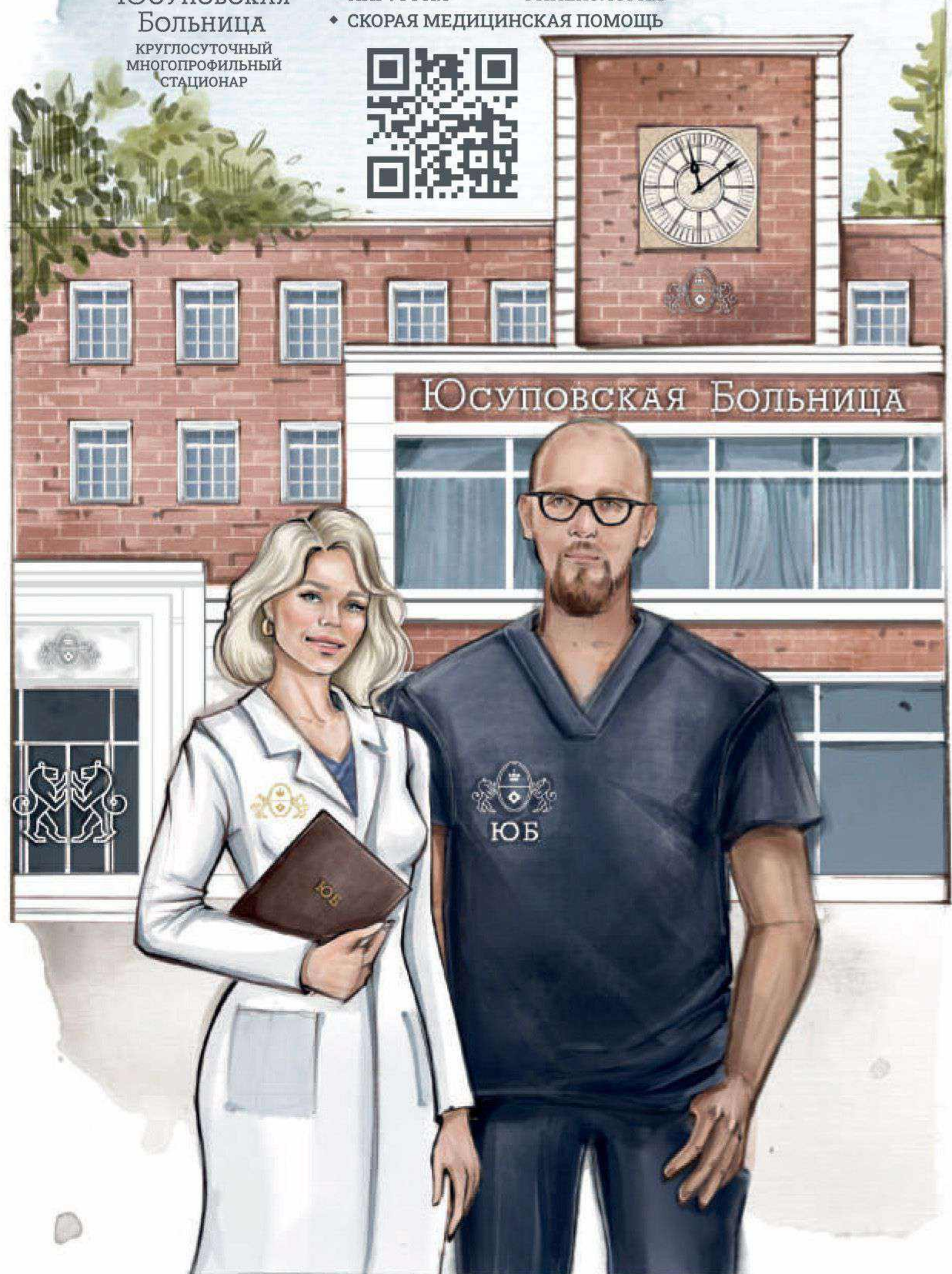
Никита Лобов, Михаил Медведев

Генеральный партнер проекта Юсуповская Больница



Юсуповская
Больница
КРУГЛОСУТОЧНЫЙ
МНОГОПРОФИЛЬНЫЙ
СТАЦИОНАР

- ◆ НЕВРОЛОГИЯ
- ◆ РЕАБИЛИТАЦИЯ
- ◆ ТРАВМАТОЛОГИЯ И ОРТОПЕДИЯ
- ◆ ОНКОЛОГИЯ
- ◆ РЕАНИМАЦИЯ
- ◆ МАММОЛОГИЯ
- ◆ ТЕРАПИЯ
- ◆ ОТОЛАРИНГОЛОГИЯ
- ◆ КАРДИОЛОГИЯ
- ◆ ХИРУРГИЯ
- ◆ ГИНЕКОЛОГИЯ
- ◆ СКОРАЯ МЕДИЦИНСКАЯ ПОМОЩЬ



(499)750-00-04
www.yusupovs.com

ООО «Нейро-клиника»
Москва, Нагорная ул., д.17, к.6

2024

PRO
геймдизайн

WIZART