

Здесь, чтобы УБИВАТЬ

# HERE TO SLAY

## ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать в Здесь, чтобы Убивать!

В этой игре вы соберете большой отряд Героев, чтобы убивать опасных Монстров, и работать над тем, чтобы избежать саботажа от ваших друзей-врагов. Вы также будете экипировать своих Героев предметами, использовать мощную Магию и Модификаторы для бросков кубиков, чтобы склонить шансы в свою пользу.

Первый игрок, который **УБЬЁТ** трех Монстров или соберет полную команду в отряд, из шести различных классов, выигрывает игру!

Обычно, игра "Здесь, чтобы Убивать" занимает примерно 30-60 минут для 2-6 человек.

## ЧТО В КОРОБКЕ

Внутри этой коробки вы найдете следующие компоненты:



1 основная колода  
(115 карт, размером  
63x88 мм)



6 карт Лидеров  
(размер 70x120 мм)



15 карт Монстров  
(размер 70x120 мм)



6 справочных  
карт правил  
(размер 63x88 мм)



2 шести-  
гранных  
кубика D6

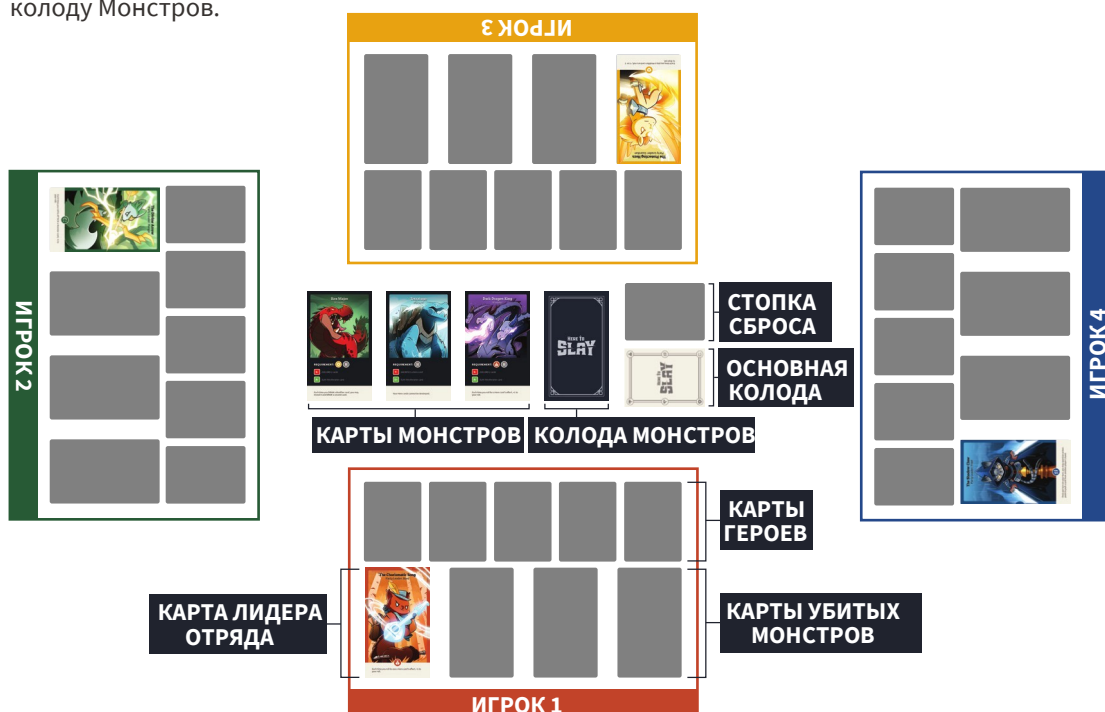
## КАК НАЧАТЬ

Начните с разделения различных типов карт в коробке, затем попросите каждого игрока выбрать персонажа-Лидера отряда, который будет представлять их на протяжении всей игры. Поместите свою карточку Лидера в свой отряд, которая находится на игровой площадке перед вами. Вы можете сделать «бросок», чтобы определить, кто первым выберет карту Лидера своего отряда (или просто сделайте её свободной для всех — кто что успел взять, потому что это всегда весело).

Каждый игрок также может взять справочную карточку с правилами. Положите все оставшиеся карточки Лидеров отряда и справочные карточки с правилами обратно в коробку; они не будут использоваться до конца игры.

Затем перетасуйте карты стандартного размера вместе, затем раздайте по **пять** карт каждому игроку. Положите оставшуюся стопку карт рубашкой вверх в центр стола, чтобы получилась основная колода. Оставьте место рядом с основной колодой для стопки сброса, куда вы будете класть карты, которые приносятся в жертву, уничтожаются и выбрасываются на протяжении всей игры.

Перетасуйте карты Монстров и переверните **три** верхние карты Монстров рубашкой вниз в центре стола. Положите оставшиеся карты Монстров рубашкой вверх, чтобы сформировать колоду Монстров.



Теперь вы готовы сыграть в «Здесь, чтобы Убивать»! Тот, кто последним выбрал свою карточку Лидера отряда, ходит «первым».

## КАК ИГРАТЬ

Игроки по очереди ходят по часовой стрелке. Вы получаете **три** очка действия, которые можете потратить в свой ход, и вы можете использовать их для выполнения приведенных ниже действий в любом порядке. Вы можете выполнить одно и то же действие более одного раза в свой ход, если у вас все еще достаточно очков действия для этого.

Следующие действия стоят **одно** очко действия:

- ♦ **ВЗЯТЬ** карту из основной колоды.
- ♦ Разыграйте Героя, Предмет или Магическую карту из своей руки. Если вы разыгрываете карту Героя, вы можете сделать бросок (2D6), чтобы немедленно использовать её эффект.
- ♦ Использовать эффект карты Героя в вашем отряде, бросив два кубика D6. Обратите внимание, что вы не можете сделать бросок, чтобы использовать эффект одной и той же карты Героя более одного раза за ход, даже если вы сделали неудачный бросок в первый раз.

Следующее действие стоит **два** очка действия:

- ♦ **АТАКОВАТЬ** карту Монстра.

Следующее действие стоит **три** очка действия:

- ♦ **СБРОСИТЬ** все карты в вашей руке (если они у вас есть) и **ВЗЯТЬ** пять новых карт.

Если эффект карты подсказывает вам **немедленно** выполнить действие, это означает, что вам не нужно тратить дополнительное очко действия, чтобы выполнить это действие.

Ваш ход заканчивается, когда либо у вас не осталось очков действия, либо вы решаете не предпринимать никаких дополнительных действий. Неиспользованные очки действия не переносятся в ваш следующий ход.

## СИМВОЛЫ КЛАССА

У каждой карты Героя и Лидера отряда есть - класс. В этой игре вы найдете **шесть** классов, и каждый класс представлен цветным символом. Серый символ используется на картах монстров для обозначения карты Героя **любого** класса.



Боец



Страж



Следопыт



Вор



Волшебник



Бард



Любой Герой

Некоторые карты Монстров требуют, чтобы у вас в отряде была карта Героя или Лидера отряда определенного класса, чтобы **АТАКОВАТЬ** их. Вы также можете выиграть игру, собрав полную команду в отряд, которая включает в себя шесть различных классов.

## ТИПЫ КАРТ

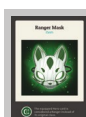


Основная колода состоит из всех карт стандартного размера со светлой рубашкой. Эта колода содержит пять различных типов карт: карты Героя, Предмета, Магии, Модификатора и Вызова.

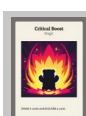


**КАРТЫ ГЕРОЕВ:** ваши герои - отважные искатели приключений, и каждая карта героя имеет **класс** и **эффект**. Для каждого эффекта карты героя требуется определенный бросок (2D6). Чтобы использовать эффект карты героя, вы должны бросить два кубика и набрать очки, равные или превышающие требования к броску этого эффекта. Когда вы разыгрываете карту Героя из своей руки в свой отряд, вы можете сразу же бросить два кубика, чтобы использовать её эффект. Как только эта карта Героя окажется в вашем отряде, вы можете использовать очко действия, чтобы попытаться использовать её эффект один раз за ход. Если вы неудачно сделаете бросок, вы не получите обратно очко действия.

Количество карт Героев, которые вы можете иметь в своём отряде - не ограничено!



**КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ:** карты предметов - это зачарованное оружие и предметы, которые могут быть добавлены к вашим картам Героев. Большинство карт предметов дают положительные преимущества, такие как бонусы к броскам или защита для экипированной карты Героя; однако некоторые карты Предметов, называемые картами «Проклятых предметов», дают отрицательные эффекты и могут быть оснащены к картам вражеских Героев, чтобы придать им недостатки. Когда вы разыгрываете карту Предмета, вы должны немедленно прикрепить её к карте Героя. Чтобы прикрепить карточку Предмета, вставьте эту карточку предмета под карточку Героя так, чтобы текст карточки предмета все еще отображался. Карты предметов могут быть прикреплены только к картам Героев (а не к картам Лидеров отряда). Одновременно к карте Героя может быть прикреплена только одна карта Предметов, и вы не можете заменить одну карту предметов другой. Если карта Героя с картой прикрепленного предмета уничтожена, украдена или возвращена в вашу руку, эта карта предмета также уничтожается, крадется или возвращается в вашу руку вместе с картой Героя.



**КАРТЫ МАГИИ:** карты магии - это мощные заклинания с одноразовым эффектом. Если вы разыгрываете карту Магии, переместите её в стопку сброса сразу после использования её эффекта.



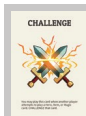
**КАРТЫ МОДИФИКАТОРЫ:** карты Модификаторы можно использовать, чтобы склонить шансы в вашу пользу. Вы можете разыграть карту Модификатор мгновенно из своей руки, когда любой игрок (включая вас) бросает кубики, чтобы изменить «бросок» на сумму, указанную на карте Модификаторе. Если вы разыгрываете карту Модификатор, переместите её в стопку сброса сразу после использования её эффекта. Разыгрывание карты Модификатора не стоит никаких очков действия.

Некоторые карты Модификаторы дают вам два варианта (например, +1 или -3). При разыгрывании карты Модификатора с двумя вариантами просто укажите вариант, который вы хотите использовать для текущего броска кубиков. При принятии решения о том, следует ли изменять «бросок» другого игрока, вы можете подождать, пока этот игрок выберет свои цели (если применимо), прежде чем принимать решение о том, использовать ли вашу карту Модификатор. Каждый игрок может разыграть любое количество карт Модификаторов для одного «броска». Как только все игроки закончат разыгрывать свои карты Модификаторы, просуммируйте общее значение со всех карт Модификаторов и соответствующим образом скорректируйте итоговое значение «броска».

**КАРТЫ ВЫЗОВА:** Карты вызова можно использовать, чтобы попытаться остановить другого игрока на его пути. Когда другой игрок пытается разыграть карту Героя, Предмета или Магии из своей руки, вы можете бросить **ВЫЗОВ** карте этого игрока, разыграв карту вызова во время его хода. Разыгрывание карты вызова не стоит никаких очков действия.

Когда вы бросаете **ВЫЗОВ** карте другого игрока, каждый из вас должен бросить по два кубика D6. Если ваш «бросок» равен «броску» другого игрока или превышает его, вы успешно препятствуете тому игроку разыгрывать своего Героя, Предмет или карту Магии. Этот игрок должен немедленно переместить карту, которую он пытался разыграть, в стопку сброса (и этот игрок не получает обратно очко действия). Если «бросок» этого игрока выше, он может продолжить разыгрывать свою карту, как и планировалось.

Каждая карта может быть оспорена только один раз; если другой игрок уже оспорил разыгрываемую карту — разыграв Вызов, вы уже не имеете права бросать **ВЫЗОВ** этой карте во второй раз.



## ЛИДЕРЫ ОТРЯДОВ



Карта Лидера отряда - это большие карточки со светлыми рубашками. Каждая карта лидера отряда имеет **класс**, а также **навык**, который дает вам уникальное преимущество на протяжении всей игры.

Карты Лидеров отряда не считаются картами Героя. В отличие от эффектов карты Героя, которые можно использовать только один раз за ход, навык карты Лидера вашего отряда можно использовать каждый раз, когда выполняются его условия.

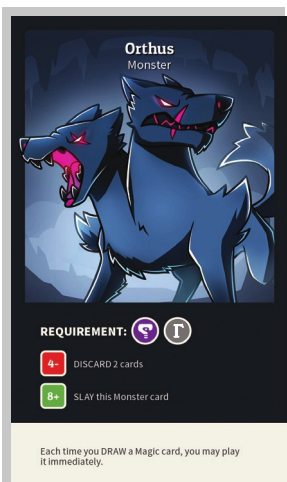
Например, в карточке Лидера может быть указано следующее:  
*Каждый раз, когда вы разыгрываете карту Магии, **ВОЗЬМИТЕ** карту.*

Этот навык можно использовать каждый раз, когда вы разыгрываете карту Магии, даже если вы разыгрываете несколько карт Магии за один ход. Однако, если вы не используете навык в момент выполнения условия, вы не сможете вернуться позже и сделать это, так что не забывайте!

Ваша карта Лидера остается в вашем отряде на протяжении всей игры и не может быть принесена в жертву, уничтожена, украдена или возвращена в вашу руку.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Вы не можете использовать Лидера "**Теневого коготь**" (The Shadow Claw) в играх для 2 игроков.

## МОНСТРЫ



Карты Монстров - это карты большого размера с темно-синей рубашкой. В свой ход вы можете **АТАКОВАТЬ** любую карту Монстра, которая лежит лицевой стороной вверх в центре стола, за **два** очка действия.

Чтобы **АТАКОВАТЬ** карту Монстра, вы должны сначала соответствовать требованиям к Отряду, перечисленным на этой карте Монстра. Некоторые карты Монстров требуют, чтобы у вас было определенное количество карт Героев в вашем Отряде, в то время как другие могут потребовать, чтобы в вашем Отряде был представлен определенный класс, чтобы **АТАКОВАТЬ** эту карту Монстра.

Например, если карта Монстра требует, чтобы у вас в отряде было по крайней мере три карты Героя любого класса, чтобы **АТАКОВАТЬ** её, вы увидите [Wizard] [Hero] [Hero] на этой карте Монстра. Обратите внимание, что ваша карта Лидера отряда не считается картой Героя и не учитывается при выполнении этого требования к Отряду.

Если для **АТАКИ** карты Монстра требуется [Wizard] [Hero], в вашем отряде должен быть класс Волшебник (либо карта Героя, либо карта Лидера отряда - быть Волшебником) в дополнение к карте Героя любого класса. Обратите внимание, что одна карта Героя-Волшебника может выполнить либо требование [Wizard] (как класс - Волшебник), либо требование [Hero] (как карта — Любой Герой), но она не может выполнить оба требования. У каждой карты Монстра есть требование к «броску». Если вы бросаете два кубика и набираете очки, равные или превышающие требования к «броску» карты Монстра, вы **УБИВАЕТЕ** эту карту Монстра. Но имейте в виду: у каждой карты Монстра есть

диапазон «бросков», в котором они будут отбиваться, и если вы сделаете «бросок» в пределах этого диапазона, вам придется заплатить за это.

Например, карта Монстра может содержать следующее:

**5- ПОЖЕРТВУЙТЕ** картой Героя

**8+ УБИТЬ** эту карту Монстра

В этом примере, если вы на кубиках бросаете 8 или более (включая карты-модификаторы), вы успешно **УБИВАЕТЕ** карту Монстра. Если вы бросаете 5 или меньше (включая карты-модификаторы), вы должны вместо этого **ПОЖЕРТВОВАТЬ** картой Героя, и карта Монстра останется невредимой. Если вы бросите 6 или 7 (включая карты-модификаторы), ничего не произойдет. Независимо от результата, вы не получаете свои очки действия обратно после атаки на карту Монстра.

Каждый раз, когда вы **УБИВАЕТЕ** карту Монстра, ваш отряд получает новый навык (указанный внизу карты Монстра) на оставшуюся часть игры. Добавьте карту убитого Монстра в свой отряд рядом с картой вашего Лидера. Навыки карты Монстра работают так же, как навыки карты Лидера отряда, и карты Монстра в вашем отряде нельзя украсть, уничтожить, атаковать или вернуть в вашу руку.

Каждый раз, когда вы **УБИВАЕТЕ** карту Монстра, переворачивайте другую карту Монстра из колоды Монстров лицевой стороной вверх в центре стола.

## ВАЖНЫЕ ТЕРМИНЫ

Вот список определенных терминов, которые вы увидите в игре.

### ТЕРМИНЫ ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ:

**Отряд:** область перед вами, в которой вы разыгрываете карты Героев и карты Предметов.

**Основная колода:** стопка карт стандартного размера со светлой рубашкой, из которой игроки **БЕРУТ** (см. **ВЗЯТЬ**) во время игры.

**Стопка сброса:** открытая стопка карт (рубашкой вниз), которые были принесены в жертву, уничтожены и выброшены на протяжении всей игры.

**Колода монстров:** стопка карт большого размера с темно-синей рубашкой, из которой новая карта Монстра переворачивается лицевой стороной вверх каждый раз, когда игрок **УБИВАЕТ** карту Монстра.

### ТЕРМИНЫ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА:

**Бросок:** бросить 1 или 2 кубика D6.

**ВЗЯТЬ:** Возьмите верхнюю карту из основной колоды и добавьте её в свою руку.

**СБРОСИТЬ:** Переместите карту из вашей руки в стопку сброса.

**УНИЧТОЖИТЬ:** Переместите карту из отряда другого игрока в стопку сброса.

**ПОЖЕРТВОВАТЬ:** Переместите карту из вашего собственного отряда в стопку сброса.

**УКРАСТЬ:** Переместите карту из отряда другого игрока в свой собственный отряд.

**ВЫЗОВ:** Попытайтесь помешать другому игроку разыграть Героя, Предмет или карту Магии.

Вы и этот игрок должны оба бросить кубики. Если ваш «бросок» равен «броску» другого игрока или превышает его, оспариваемая карта перемещается в стопку сброса. Если «бросок» этого игрока выше, он может продолжить разыгрывать своего Героя, Предмет или Магию.

**АТАКОВАТЬ:** Бросьте кубики, чтобы **УБИТЬ** карту Монстра.

**УБИТЬ:** Добавьте карту Монстра, которого вы успешно атаковали, в свой отряд.

## КАК ПОБЕДИТЬ

Есть два способа выиграть игру:

- ♦ Вариант 1: **УБЕЙТЕ** три карты Монстров.
- ♦ Вариант 2: Завершите свой ход с Полным отрядом, это означает, что ваш отряд (включая карту Лидера отряда) содержит **шесть** различных классов.

Поздравляем, вы можете официально похвастаться, что вы лучший искатель приключений и убийца монстров во всем мире! Но не будьте слишком самодовольны, потому что ваш статус чемпиона сбрасывается при следующем перетасовывании колоды.



Если вы ищете новый вызов или хотите привнести в игру своего собственного персонажа, вы можете использовать наш онлайн-инструмент кастомизации Лидера отряда, чтобы создать своего собственного персонажа! Вы можете использовать наши иллюстрации (или загрузить свои собственные), чтобы создать Лидера, который **полностью воспроизводим в игре!**

Посетите [unstablegames.com/heretoslay](http://unstablegames.com/heretoslay) для получения более подробной информации. Там вы также найдете дополнительные разъяснения правил, дополнительные режимы игры, больше игр и аксессуаров, а также другой захватывающий контент!