

## Изменения игрового компонента

- Используйте только карты Героев, карты «зелий» и карты Предметов «масок»
  - Удалите только отрицательные карты «зелий».
  - Удалите карты «масок» *Druid* и *Wolf*, если только вы не хотите играть в варианте *Druid + Wolf*.
- Удалите следующие карты монстров:
  - *Wicked Sea Serpent*
  - *Voltclaw Lion*
  - *Possessed Plush*
  - *Venomous Gemini*
- **Игнорируйте все способности** на картах Лидера, Героя, Зелья и Монстра.

**Примечание:** *Не используйте* карту лидера *Wolf* или *Deer*, если только вы не хотите сделать игру более сложной. Возможно, отдайте этих лидеров более опытному игроку.

## Как играть

Игра состоит из нескольких раундов, в которых каждый игрок ходит по часовой стрелке, разыгрывая свой ход.

### Ход игрока

Двигаясь по часовой стрелке, в свой ход вы *обязан* выполнить 1 действие.

- **Найм (рекрутинг)**
- **Обмен**
- **Слух/молва**
- **Приключение**

### Победа в игре

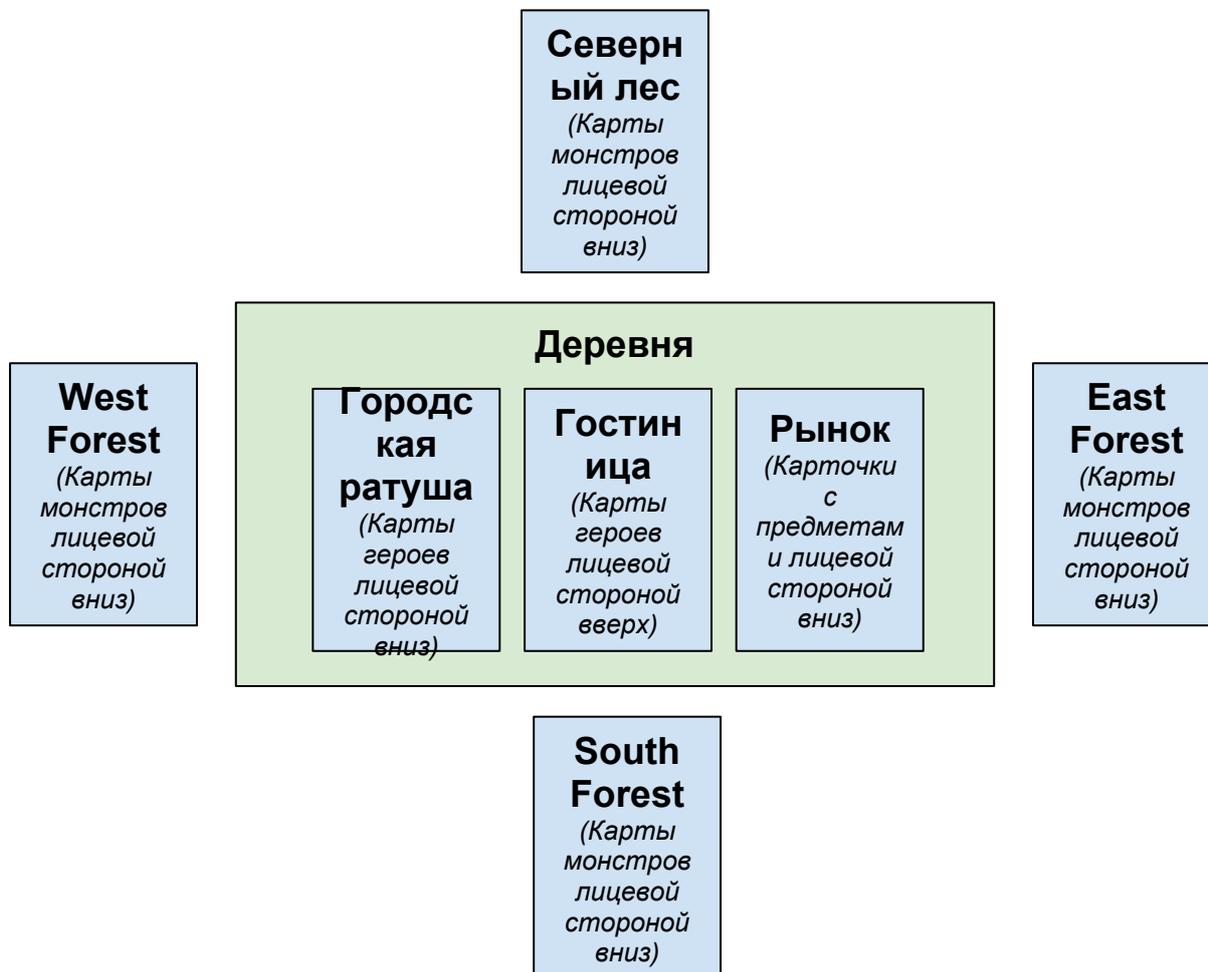
В конце раунда, если у кого-либо из игроков есть *3 Трофея Монстра* или *весь лес был очищен* (лесная колода была опустошена), игра заканчивается.

Игрок, собравший наибольшее количество трофеев, объявляется деревней лучшим охотником.

- Если есть ничья:
  - Игрок, набравший наибольшее количество героев, объявляется деревней лучшим охотничьим отрядом.
  - В противном случае победа делится между связанными охотничьими партиями.

## Раскладка на столе

Игровое поле состоит из деревни и 4 колод монстров, бродящих по лесу.



### Лесные колоды:

- Перетасуйте колоду монстров и создайте 4 лесные колоды по 5 карт монстров в каждой колоде.
- Поместите по одной лесной колоде в каждое из лесных пространств лицевой стороной вниз.

### Городская ратуша:

- Перетасуйте карты героев и положите их лицевой стороной вниз на место ратуши. Если в какой-то момент ратуша пуста, возьмите все карты из гостиницы (кроме самой верхней карты) и перетасуйте их, затем положите лицевой стороной вниз на ратушу.

### Рынок:

- Возьмите 10 случайных предметов - Зелий. Перетасуйте 10 карт зелий и 7 карт масок (если у вас есть волшебники) и положите их лицевой стороной вниз на рыночную площадь.

# Подготовка Игрока

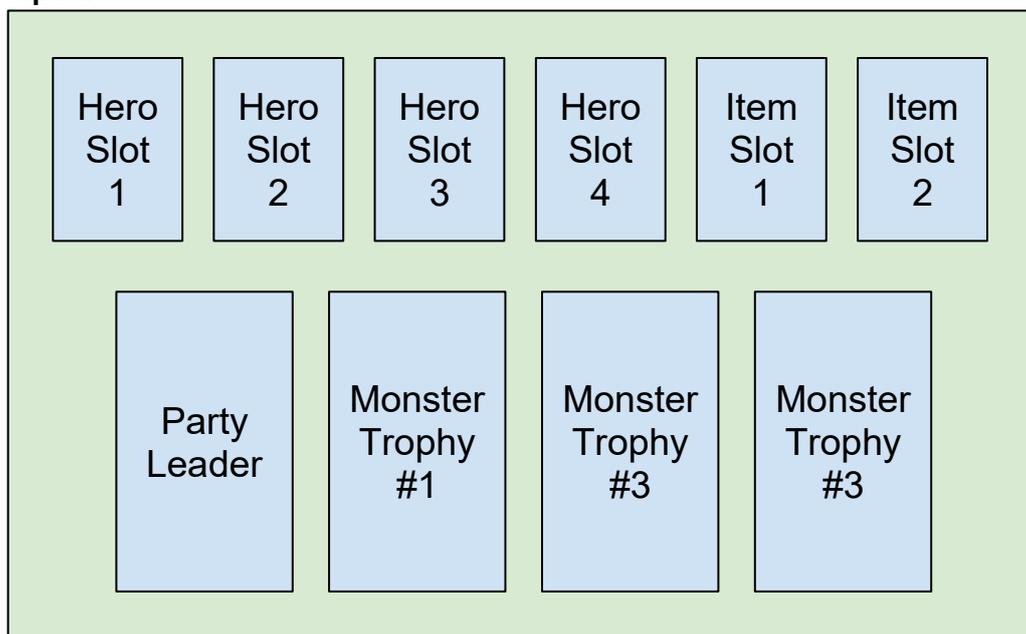
## Начальная подготовка

Каждый игрок выбирает 1 лидера партии.

- Для более сложного игрового процесса выберите лидера отряда Wolf или Deer.
- Если вы выберете лидера партии с двумя классами, в вашей партии может быть на 1 героя меньше.

Каждый игрок получает по два кубика D6.

## Поле игрока



Поле игрока состоит из 4 предметов.

1. Лидер отряда (постоянный)
2. 3 или 4 слота для героев
3. 2 слота для предметов
4. 3 слота для трофеев монстров

## Лидер отряда

Класс лидера партии учитывается в качестве классового требования к монстру, но не считается Героем.

## Слот для Героев

У игрока может быть отряд, состоящая максимум из 4 героев. В двойном классе может быть максимум 3 героя. (Поместите жетон в 4-й слот, чтобы пользователи не могли разместить 4-го героя). У каждого героя есть соответствующий класс.

### **Слот для Предметов**

Вы можете хранить до 1 предмета на каждый слот для предметов. Положите эти карты лицевой стороной вниз. Вы можете посмотреть на них в любой момент игрового процесса.

**Фаза тестирования:** Вы можете поместить героя в слот для предметов. Этот герой становится наемником, которого можно использовать во время битвы с монстрами, чтобы удовлетворить требования монстра. Наемник будет отброшен в конце битвы с монстром.

**Фаза тестирования 2:** Во втором слоте для предметов есть маркер блокировки. Вы можете разблокировать второй слот для предметов, выполнив торговое действие и отправив Героя в гостиницу.

## Действий

**Действие Найм:** *Наймите героя, чтобы он присоединился к вашему отряду.*

- Вы можете выполнить это действие только в том случае, если у вас есть доступный слот для Героя.
- Выполните одно из этих двух действий:

**Наймите случайного героя из Ратуши.**

- Возьмите 2 карты героев из ратуши.
  - Поместите 1 героя в один из доступных вам слотов для героев.
  - Положите 1 героя лицевой стороной вверх на верхнюю часть колоды Гостиницы.

**Наймите Героя из Гостиницы.**

- Возьмите карту героя с верха колоды Гостиницы.
  - Поместите героя в один из доступных вам слотов для героев.

**Обмен:** *Отправьте героя на работу в гостиницу в обмен на предмет.*

- Выбросьте одного из своих героев и положите его **под низ** колоды Гостиницы лицевой стороной вверх. (Они должны работать на ваши предметы).
- Возьмите 3 карточки с предметами. Вы можете поместить (или заменить) один предмет в ячейку для предметов. Верните оставшиеся карточки предметов (в любом порядке) под низ колоды Рынка.

**Слух:** *Поспрашивайте вокруг, чтобы узнать, какие монстры бродят по деревне.*

- Вытяните верхнюю карту из любой из лесных карт.
- Посмотри на неё.
- Затем верните её обратно на верх колоды леса (*?лицевой стороной вниз?*).

**Приключение:** *Ваш отряд готов сразиться с монстром в лесу.*

- Для выполнения этого действия в вашей группе должен быть как минимум 1 герой.
- Раскройте верхнюю карту любой лесной колоды.
- Если вы соответствуете требованиям к отряду, вы можете **Сразиться с Монстром**.
  - В это время вы можете открыть любую предмет «маску». Маска заменяет класс текущего героя до конца хода.
- Если вы не выполнили требование, ваш отряд пропал без вести.
  - Выбросьте всех героев и поместите их под низ колоды Ратуши.
  - Только лидер вашего отряда возвращается из приключения.
  - Вы сохраняете свои предметы.

## Битва с Монстром

### Шаги:

- Бросьте свои два кубика.
- Вы можете разыгрывать любые карты с зельями. Другие игроки **не могут** разыгрывать карты с зельями.
- Сравните свои результаты с результатами монстра.
  - **Успех:** Получите карту монстра в качестве трофея.
  - **Неудача:** Пожертвуйте # героев. Карта Монстра остается лицевой стороной вверх, пока не будет побеждена.
- Выбросьте все использованные зелья и маски на рынок.
  - Перетасуйте колоду Рынка.

**Примечание:** Если в какой-то момент все 4 карты монстров лежат лицевой стороной вверх, переверните все карты монстров обратно лицом вниз и заново перетасуйте каждую колоду Леса.

## Вариант Druid и Wolf

Учитывая, что ни один из монстров, похоже, не нуждается в них как в конкретных героях. Это зависит от вас, хотите ли вы включить их. Если вы это сделаете, это разбавит колоду и затруднит получение других карт, что может быть хорошо, если вы ищете вызов.

Я также работаю над вариантом Druid/Wolf Расширение, смотрите ниже.

### Герои Wolf

За каждого героя-волка в вашем отряде вы **должны** увеличить свой бросок кубиков на 2.

### Герои Druid

Если у вас в отряде есть герой-друид, вы можете увеличить или уменьшить один из ваших кубиков на 1. (итоговое значение кубика: минимум 1, максимум 6). Если у вас в отряде более 2 героев-друидов, вы можете увеличить или уменьшить оба ваших кубика на 1.

### Ограничения для победы над Монстром

Когда вы сражаетесь с монстром, число, необходимое для победы над монстром, теперь становится *диапазоном*.

*Минимальный диапазон* - это число в поле. *Максимальный диапазон* - это число в поле плюс количество членов вашего отряда (включая лидера вашего отряда).

### Пример:

Монстр Feral Dragon.

Зеленое поле # это 9+.

Количество *героев* в вашем отряде равно 3.

**Feral Dragon # (9) + Лидер отряда (1) + # героев (3) = Всего (13).**

Следовательно, диапазон для победы над Feral Dragon составляет от 9 до 13.

## Сольный вариант игры

Одиночный вариант играется так же, как и простой вариант игры. Игра заканчивается сразу же, как только вы вытащите последнего Героя из ратуши.

Вот 3 отличия от простого варианта игры:

- Вы не пополняете Ратушу. Принесенные в жертву герои удаляются из игры.
- В гостинице всего 1 комната. Всякий раз, когда Героя отправляют в гостиницу, если Герой уже находится в гостинице, этот герой покидает деревню (*удалите эту карту из игры*).
- Верхняя карта леса всегда лежит лицевой стороной вверх (*вам никогда не потребуется совершать действие «Слух»*)

**Цель:** Очистить как можно больше лесов до того, как в ратуше закончатся Герои.

# очищено Лесов	Деревенское восприятие вашего отряда
0	Вы некомпетентный отряд. Деревня обречена.
1	Деревня может продержаться еще неделю. Ваш отряд может и не состояться.
2	Деревня устроит пир в твою честь! (но ваш отряд не приглашен)
3	Деревня устроит пир в твою честь! (и они пригласили ваш отряд присоединиться к ним)
4	Деревня построила статую в твою честь! <i>К сожалению, монстры - это то, что привлекло туризм, без монстров и туристов люди в конце концов покинули деревню, и теперь в этом городе-призраке остается только ваш отряд.</i>

## Заключительные мысли

**Количество героев в ратуше:** Я все еще не определился с количеством героев, с которых должна начинаться ратуша. Может иметь 3 уровня сложности, имея различное начальное количество героев ратуши. Необходимо провести дополнительное тестирование, чтобы получить хороший средний показатель выигрыша.

**Количество монстров в каждой лесной колоде:** я все еще тестирую, сколько монстров должно быть в лесной колоде против как долго продлится игра. Чем больше монстров, тем длиннее будет игра.