

ИГРА ЛУИ БРЮЭ ПРО ЗАЩИТУ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

ГЕРОЯМ ЗДЕСЬ НЕ МЕСТО!



BOARD
ZEPPELIN





Берегитесь, искатели приключений

«Героям здесь не место!» — это асимметричная кооперативная игра про защиту подземелья для 1-4 игроков, где вы будете играть за монстров, охраняющих свои с трудом добытые сокровища от орд «героев», пытающихся их украсть.

Состав игры

Дракон 1

Монстры:

Ведьмы 2

Призраки 3

Бесы 4

Людоящеры 5

Скелеты 6

Гномы 7

Слизь 8

Крысы 9

Жетоны ресурсов:

Лягушка 5

Монета 5

Кость 5

Книга 5

Жетоны ловушек: 5

Жетоны событий: 5

Жетоны ран: 20

Жетоны героев:

Разбойница 5

Воин 5

Лучница 5

Маг 5

Жетоны порталов: 10

Жетоны сокровищ: 16

Жетон активного игрока: 1

Жетон о-й волны: 1

Карты добычи:

Зелье 7

Существо 7

Снаряжение 7

Свиток 7

Планшет уровня сложности: 3

Карты гильдии:

Герои 16

Сценарии 6½

Карты тактики: 90

Карты кланов: 9

Залы подземелья: 12

Коридор

Тип зала

Действие зала

Коридор

Коридор

Коридор

Над игрой работали

Игровой дизайнер и художник: Луи Брюэ
Редакторы книги правил: Ричард Неале, Константин Кеворке

Особая благодарность: Better Half Reviews, Эвелин Бруэмюллер, Фердинанд Капитуло, Фернандо Селсо Мл., Гарри Кларк, Джозеф Саллен, К. Такаюсу, Ричард Хэм.



Копирайт: ©2021 Луи Брюэ. Все права защищены. Сделано в Китае.

Внимание: Опасность удушения! Не предназначено для детей младше 3 лет.

Помощь и поддержка: Если у вас возникли проблемы с любыми компонентами игры, свяжитесь с нашей командой поддержки на Hive: www.hiveinteractive.net/pledgemanager

Пожалуйста, прикрепите к письму фото вашей игры и полный адрес доставки на случай, если нам будет нужно отправить вам недостающие/повреждённые компоненты.

Подготовка к игре

1 Подготовка подземелья

В начале игры выберите один из сценариев в книге подземелий и постройте подземелье из залов в точности, как указано там.



2 Подготовьте добычу

Перемешайте все карты существ, зелий, снаряжения и свитков, чтобы сформировать колоду добычи. Положите её лицевой стороной вниз рядом с подземельем и раскройте 5 верхних карт колоды. Когда кто-то берёт карту, немедленно раскрывайте верхнюю карту колоды, чтобы заполнить пропуск.



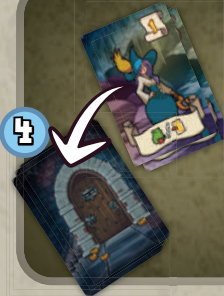
3 Выложите сокровища

Выложите все жетоны сокровищ лицевой стороной вниз и перемешайте их. Когда по сценарию будет нужно выложить сокровище, выберите один жетон случайным образом.



4 Подготовьте гильдию

Перемешайте все карты воинов, разбойниц, магов и лучниц с картами сценария, указанными в выбранном сценарии, и сформируйте колоду гильдии. Положите её лицевой стороной вниз рядом с подземельем.



5 Сформируйте запас

Положите все прочие жетоны в доступном для всех игроков месте. Это будет общий запас. Всякий раз, когда вы сбрасываете жетон, возвращайте его в запас.



6 Начиная с самого младшего игрока и дальше по часовой стрелке, каждый игрок выбирает клан монстров и берёт соответствующую карту клана, карты тактики и монстров.



6.1 **Особая способность**

У каждого клана есть особая способность, которую можно использовать, только если у вас есть монстры в подземелье и если вы тратите на неё действие активации ().

6.2 **Призыв монстров**

В начале игры выставьте столько монстров, сколько () у вас на карте. Вы должны поместить их в залы, соответствующие типу, указанному на карте, в любом сочетании.

6.3 **Логово**

Остальные монстры остаются рядом с картой клана, это ваше логово. Когда монстр призывается в подземелье, вы берёте его из логова, а каждый раз, когда он покидает подземелье, вы возвращаете его в логово.



6.4 **Характеристики клана**

Слева направо: первое число — это количество монстров в клане, второе — сколько ран они могут получить, прежде чем покинуть подземелье, а третье — число карт тактики у клана.

6.5 **Колода тактики**

Перемешайте все карты тактики, соответствующие вашему клану, и поместите их лицевой стороной вниз рядом с картой клана — это ваша колода тактики. Возьмите 5 верхних карт колоды себе на руку.

7 Выберите уровень сложности:

В начале игры решите, на каком уровне сложности вы хотите играть. Поместите колоду гильдии поверх планшета выбранного уровня сложности. В конце хода каждого игрока возьмите и разыграйте столько карт гильдии, сколько установлено выбранным уровнем сложности.



Семейный:

(Для тех, кто играет впервые, семей и тех, кто хочет расслабиться за игрой)

Волна 1: 1 карта гильдии
Волна 2: 2 карты гильдии



Проблемный:

(Для соло игроков и любителей испытаний)

Волна 1: 2 карты гильдии
Волна 2: 2 карты гильдии



Тяжёлый:

(Только для опытных игроков)

Волна 1: 2 карты гильдии
Волна 2: 3 карты гильдии

8 Игрок, у которого меньше всех монстров в клане, берёт жетон активного игрока.



Кланы монстров

Каждый клан начинает с колодой карт тактики, нацеленной на один из 3 стилей игры: **управление толпой**, **защита** и **поддержка**. По ходу игры вы будете получать новые карты, чтобы подстроить стратегию своего клана под сценарий и нужды группы, меняя свой изначальный стиль игры, и это замечательно! Ни один клан не похож на другой, и выбор разных сочетаний кланов для каждого сценария — это часть веселья.

Управление толпой: у вас много карт атаки, так что вы можете победить множество героев за один ход.

Красный дракон

Героев лучше подавать хорошо поджаренными.



При активации: уберите все жетоны ран со своего дракона.

Совет: не стоит брать много снаряжения. Лучше сосредоточиться на зельях и атакующих свитках.

Людоящеры

Свободу невозможно получить без борьбы.

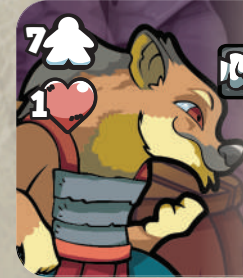


При активации: проведите дальнюю атаку одним из своих людоящеров.

Совет: бей и беги — ваш стиль игры. Сосредоточьтесь на добыче, которая даёт вам перемещение и атаку.

Гноллы

Даже в сердце хаоса есть место новым возможностям.



При активации: проведите ближнюю атаку одним из своих гноллов.

Совет: перемещайте монеты вместе с собой, чтобы иметь больше возможностей призвать гноллов.

Защита: вы легко призываете множество монстров в подземелье. Таким образом, вам проще защищать сокровища и/или других монстров.

Слизь

Разделяйся и властвуй.



При активации: немедленно возьмите карту тактики.

Совет: сосредоточьтесь на добыче с действиями активации, чтобы чаще использовать свою особую способность.

Скелеты

Бойтесь живых мертвецов.



При активации: поместите кость в зал подземелья, где есть ваш скелет.

Совет: вначале сосредоточьтесь на получении существ и действий перемещения.

Крысы

Сила в количестве.



При активации: выставьте крысу в зал, где уже есть крыса.

Совет: сосредоточьтесь на получении снаряжения. Мечи и топоры могут творить чудеса.

Поддержка: у вас много карт с действиями активации и перемещения, которые позволяют легко получать новые карты для себя и/или помогать делать это другим.

Бесы

Если ты достаточно умён, тебя ничто не напугает.



При активации: переместите одного из своих бесов.

Совет: выкладывайте так много ловушек, как только сможете! Сосредоточьтесь на получении ловушек и карт атаки и призыва.

Призраки

Время пугать!



При активации: переместите одного из своих призраков (через коридоры или стены).

Совет: используйте свою особую способность, чтобы перемещать ресурсы и помогать всей команде получать карты добычи.

Ведьмы

Воображение — вот истинная магия!



При активации: поместите активный портал в зал, где есть ведьма.

Совет: создавайте порталы так быстро, как только сможете. Это поможет всей команде получать карты добычи.

Обзор игры

«Героям здесь не место!» — это кооперативная сценарная игра про защиту подземелья, где вы будете играть за монстров, охраняющих свои с трудом добытые сокровища от орд «героев», постоянно вторгающихся в подземелье. Активный игрок (тот, у кого жетон активного игрока) делает ход, выполняя один за другим все его этапы. После нашествия героев в конце хода, если игра ещё не завершилась, активный игрок передаёт жетон игроку слева. Этот игрок становится новым активным игроком, и наступает его ход. Если вы достигли конца колоды гильдии во второй волне, то ПОЗДРАВЛЯЕМ, вы все выиграли! Если же в любой момент игры жетон сокровища со значением 4 был украден героями — вы немедленно проигрываете!



Ход игрока

Ваш ход состоит из 5 последовательных этапов:

1) розыгрыш карты с руки, 2) обновление добычи, 3) сброс и добор, 4) нашествие героев, 5) конец хода.



Розыгрыш карты с руки: карты нужно разыгрывать по одной. Чтобы разыграть карту, выберите одну карту с руки, выложите её, выполните действия на ней и оставьте её перед собой в своей игровой зоне. Разыгрывая карту, вы можете выполнять действия на ней в любом порядке и при помощи любого своего монстра. Если карты в вашей колоде тактики закончились, перемешайте свою стопку сброса и сформируйте новую колоду тактики.



Обновление добычи: вы можете сбросить карту тактики с руки, чтобы поменять от 1 до 5 карт добычи. Поместите карты, которые вы хотите убрать, под низ колоды добычи и раскройте новые с верха колоды на замену. Вы можете обновлять добычу несколько раз за ход, но каждый раз вы должны сбрасывать карту тактики с руки.



Сброс и добор: сбросьте все разыгранные за ход карты. Если у вас меньше 5 карт, доберите карты на руку из колоды тактики так, чтобы у вас стало 5 карт. Если у вас не осталось карт в колоде, перемешайте карты тактики и добычи в сбросе и сформируйте новую колоду.



Нашествие героев: теперь возьмите и разыграйте столько карт из колоды гильдии, сколько нужно в соответствии с уровнем сложности и текущей волной. Если карты в колоде гильдии закончились и это первый раз, когда вы достигли конца колоды, перемешайте все карты гильдии и сформируйте новую колоду. Для вас начинается вторая волна вторжения. Если вы достигли конца колоды гильдии во второй волне, то ПОЗДРАВЛЯЕМ, вы все выиграли! Если же в любой момент игры жетон сокровища со значением 4 был украден героями — вы немедленно проигрываете!



Конец хода: после окончания нашествия героев, если игра не закончилась, активный игрок передаёт жетон активного игрока игроку слева. Он становится активным игроком, и наступает его ход.

(Используйте любую из сторон жетона активного игрока, это не влияет на правила.)



Важно: в игре на 4 игроков, например, вы столкнётесь с 4 нашествиями героев за раунд (по одному в ход каждого игрока).

Действия

Если не указано иное, действия выполняются по отдельности и в любом порядке. Действия с одной карты можно разделять между вашими монстрами в подземелье. Вы также можете выполнять не все действия с карты. Если для действия нужен жетон, а подходящих жетонов не осталось в запасе, вы не можете выполнить это действие. Каждому действию соответствует свой символ, вы можете ознакомиться с ними ниже



Добор:

возьмите карту из своей колоды тактики. Эту карту можно разыграть в тот же ход, когда её взяли.



Активация:

это действие можно использовать для всего, что требует активации в игре. Например, для особой способности клана, для активации зала подземелья или активации портала и так далее.



Перемещение:

переместите одного из своих монстров в смежный зал подземелья через коридор или портал. При перемещении вы можете взять один ресурс или жетон ловушки с собой.



Ближняя атака:

нанесите 1 урон герою в одном зале с вашим монстром. Если здоровье героя достигает ноля, уберите его.



Дальняя атака:

нанесите 1 урон герою, который находится в зале подземелья, смежном с залом, в котором находится ваш монстр (залы должны соединяться коридором). Если здоровье героя достигает ноля, уберите его.



Выложить ресурс:

выложите соответствующий жетон ресурса в зал подземелья с вашим монстром.



Защита:

когда герой атакует в зале с вашим монстром, используйте это действие в качестве реакции, чтобы понизить наносимый урон на 1.



Ловушка:

выложите жетон ловушки в зал подземелья с вашим монстром.



Портал:

выложите жетон активного портала в зал подземелья с вашим монстром.



Засада:

призовите указанное число монстров в залы определённого типа. В примере выше: призовите до 3 монстров в сумме в канализацию и/или зал дрессировщика.



Выберите мудро:

когда действия разделены косой чертой «/», вам нужно выбрать только одно из них. В примере выше: вы либо совершаете две ближние атаки, либо перемещаетесь один раз.



Всплеск:

если вы успешно выполняете действие слева, выполните действие справа бесплатно. В примере выше: сбросьте монету из зала с вашим монстром и поместите 3 монстров в тот же зал.



Стая:

все ваши монстры в зале подземелья выполняют изображённое действие. В примере выше: все монстры могут переместиться один раз.



Усиление:

Посмотрите 3 верхние карты вашей колоды тактики. Возьмите на руку те из них, которые соответствуют изображённому действию, остальные сбросьте. В примере выше: возьмите все карты с ближней атакой, остальные сбросьте.

Порталы

Каждый сценарий начинается с жетонами неактивных порталов в подземелье. В залах с ними вы можете выполнить действие активации, чтобы сделать их активными, перевернув их жетоны на другую сторону. Когда в двух залах есть активные порталы, они считаются смежными **только** для перемещения. Если не указано иное, герои всегда игнорируют порталы при перемещении по подземелью.



Вы можете выполнить действие активации, чтобы сделать портал активным.



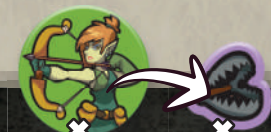
Когда портал активен, для перемещения монстра через портал требуется только одно действие перемещения.

Ловушки

Ловушки — это одноразовая защита для вашего подземелья. Их можно получить в мастерской или при использовании некоторых карт. Вы можете перемещать ловушку по залам, как ресурсы. Когда герой оказывается в зале с ловушкой (войдя в зал или будучи призванным туда), он получает 1 урон, а ловушка сбрасывается.



Вы можете взять с собой ловушку, когда перемещаете монстра.



Когда герой входит в зал, он получает 1 урон, а ловушка сбрасывается.

Залы подземелья

У каждого зала в подземелье есть своё предназначение. У некоторых из них есть особое действие, которое вы можете выполнить, если в зале есть ваш монстр и вы совершаете действие активации (👉).



В некоторых залах есть добыча, которую можно забрать себе! Для этого требуется, чтобы в зале был определённый ресурс, так что тщательно всё планируйте! Выполните действие активации, сбросьте нужный ресурс, выберите карту добычи соответствующего типа и поместите её в свою стопку сброса. В следующий раз, когда вы будете перемешивать сброс, чтобы сформировать новую колоду тактики, карты добычи тоже окажутся в новой колоде. Раскройте новую карту с верха колоды добычи на замену взятой.



Например, чтобы получить паука, игроку в первую очередь нужен монстр на кладбище. Далее ему нужно: 1) активировать зал, чтобы получить кость, 2) переместить монстра вместе с костью в зал дрессировщика, 3) активировать этот зал, чтобы сбросить кость и получить паука, добавив его в стопку сброса. После этого игрок также должен выложить новую карту добычи взамен взятой.

Совет: будет хорошей идеей получать ресурсы и оставлять их в залах, чтобы другие игроки могли их использовать для получения добычи. В конце концов, это же кооперативная игра!



Особый зал: темница

Один раз за ход вы можете испытать удачу, попробовав отправить героя в темницу. Для выполнения этого действия вам НЕ нужно иметь монстра в зале темницы и НЕ нужно выполнять активацию. Сначала вытяните карту с верха колоды гильдии. Если вы вытянули карту сценария, ничего не происходит! Если вытянули карту героя, возьмите его жетон из запаса и поместите его в темницу, истощённой стороной вверх. Затем возьмите 3 карты из колоды тактики на руку.

Осторожно! Даже истощённые герои применяют свои способности при призыве! Так, если мага отправляют в темницу, все истощённые герои вырвутся из заточения и станут активными. В этом случае выполните действия за героев немедленно, а затем, если вы ещё не проиграли, активный игрок продолжит ход.



Например, у играющего за крыс нет монстров в подземелье в начале хода. Поэтому он решает испытать судьбу и отправить героя в темницу. 1) Игрок берёт верхнюю карту из колоды гильдии, и это маг! О нет! 2) Затем игрок берёт три карты из колоды тактики, и в одной из них есть призыв! 3) Но погодите-ка! Прежде чем игрок сможет разыграть карты, нужно, чтобы герои выполнили свои действия... 3.1) Способность мага освобождает всех героев и активирует их, так что теперь они будут действовать!

3.2) Один из героев возьмёт сокровище и станет истощённым. 3.3) Так как в темнице больше нет монстров или сокровищ, остальные 3 героя отправятся в сокровищницу, которая тоже не охраняется, и активируют лучницу! 3.4) Четверо этих героев теперь могут взять сокровище со значением 4, немедленно закончив игру и победив монстров!



Особый зал: лаборатория

Дополнительная подготовка: если в сценарии присутствует лаборатория, выберите один из кланов, не представленных в игре, и замешайте 10 начальных карт тактики этого клана в колоду добычи.

Активируя лабораторию, возьмите карту из колоды гильдии. Если это карта героя, отправьте этого героя в темницу, чтобы взять карту тактики из доступной добычи и поместить её в свою стопку сброса. Для розыгрыша этой карты тактики не нужны монстры соответствующего клана, просто разыграйте её, используя своих монстров.

Например, чтобы получить «драконью» карту, вам нужно отправиться в лабораторию и активировать её, тем самым отправив героя в темницу и добавив «драконью» карту тактики в свою стопку сброса. Если таким образом в темнице оказался маг, он освободит всех героев там и активирует их, как обычно.





Особый зал: зал строителя

Дополнительная подготовка: если в сценарии присутствует зал строителя, перемешайте неиспользованные залы подземелья, сложите их лицевой стороной вниз рядом с подземельем, а затем раскройте 3 из них. Это доступные чертежи.

При активации зала строителя сбросьте из него количество монет, равное значению сокровища, которое вы хотите положить в новый зал. Минимум 1 монета, максимум — 3, возьмите сокровище с нужным значением из запаса. Если такого жетона в запасе нет, построить новый зал нельзя! Возьмите зал из доступных чертежей и выложите его рядом с одним из залов в подземелье так, чтобы коридоры соединились и из нового зала можно было попасть в сокровищницу. Поместите жетон сокровища на новый зал, а затем выложите с верха стопки новый чертёж на замену использованному.



Например, играющий за крыс хочет построить мастерскую из доступных чертежей. Игрок получает монеты в сокровищнице и по одной приносит их в зал строителя.

1) При активации зала строителя игрок может выбрать: потратить одну или две монеты. Он принимает решение сбросить две, чтобы поместить в зал сокровище со значением два и тем самым сильнее укрепить подземелье.

2) Теперь игроку нужно выбрать, куда выложить новый зал, принимая во внимание, что зал должен соединяться коридорами с сокровищницей.

Время мыслить стратегически! С одной стороны, вам нужно, чтобы по подземелью было удобно перемещаться и перемещать ресурсы для получения карт добычи, а с другой стороны, необходимо, чтобы героям было сложнее добраться до сокровищницы.



3) Играющий за крыс решил поместить зал справа и повернуть его так, чтобы снизу можно было присоединить ещё залы. Удостоверившись, что по коридорам можно пройти из нового зала в сокровищницу, игрок раскрывает новый чертёж из стопки вместо использованного.

Нашествие героев

После того как игрок завершает этап сброса и добора карт, наступает время вытянуть и разыграть столько карт из колоды гильдии, сколько указано на планшете уровня сложности. Если колода пуста, перемешайте стопку сброса, сформируйте новую колоду и переверните планшет уровня сложности на сторону 2-й волны. Если вы переживёте 2-ю волну, не потеряв сокровище со значением 4, вы выигрываете!



Семейный:

Волна 1: разыграйте 1 карту гильдии
Волна 2: разыграйте 2 карты гильдии



Проблемный:

Волна 1: разыграйте 2 карты гильдии
Волна 2: разыграйте 2 карты гильдии



Тяжёлый:

Волна 1: разыграйте 2 карты гильдии
Волна 2: разыграйте 3 карты гильдии

Например, во время 1-й волны на тяжёлом уровне сложности, вы берёте и разыгрываете 2 карты гильдии после хода каждого игрока. Дойдя до конца колоды, вы перемешиваете её, переворачиваете планшет уровня сложности и начинаете 2-ю волну. С этого момента в конце каждого хода игрока вы берёте и разыгрываете по 3 карты гильдии.



Розыгрыш карты гильдии

Всегда разыгрывайте карты гильдии по одной за раз. Если одновременно действовать должны несколько героев, игроки совместно выбирают, кто из них будет первым. Держите героев в страхе! Если вам нужно призвать героя в подземелье, а в запасе не осталось жетонов, активируйте всех истощённых героев нужного класса, а также всех прочих героев в залах с ними (даже если они в темнице).

1 Карты гильдии бывают двух типов:



Карта героя: вы должны призвать по 1 герою соответствующего класса в два разных зала указанного типа.



Карта сценария: эти карты работают по особым правилам сценария. Ознакомьтесь с книгой подземелий, чтобы узнать больше.

Сброшенные карты гильдии — открытая информация. Вы можете просматривать их или даже разложить на разные стопки, чтобы упростить подсчёт шансов и вероятностей.

Ниже представлены символы, обозначающие разные типы залов, их названия и залы, которые им соответствуют.



Драгоценность:
сокровищница



Мечи: кузница
и мастерская



Шляпа: библиотека
и зал зельевара



Магический глаз:
кладбище и кабинет

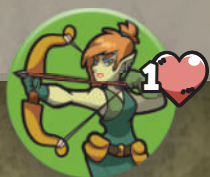


Скрещенные кости:
канализация и зал
дрессировщика



Особые: темница,
лаборатория, зал
строителя

2 Хвостовство: немедленно после призыва герой применяет свою особую способность:



Лучница: проводит дальнюю атаку по одному монстру в смежном зале, нанося 1 урон. Выбирает целями монстров, которые ближе к сокровищнице.



Воин: сбросьте до 2 ресурсов из зала, в который он призван.



Разбойница: сбросьте 1 ловушку из зала, в который она призвана.



Маг: если призван в темницу, активирует всех заключённых в неё героев (включая себя), освобождая их!

Если не указано иное, у всех героев по 1 очку здоровья. Они убираются из подземелья, после того как им наносят 1 урон.

3

Проверить зал: если в зале есть ловушки, примените их эффект по одной, нанося 1 урон герою и сбрасывая жетон ловушки. Если воин, разбойница или лучница были призваны в темницу, переверните их жетоны истощённой стороной вверх. Если к концу этого этапа герой активен, переходите к этапу 4.



4

Воодушевление: если герой призван или переместился в зал, где есть другие истощённые герои, активируйте их ВСЕХ, перевернув жетоны на активную сторону. Они тоже будут действовать в рамках этого хода!

Активный



Истощённый



После того как герой атаковал, украл сокровище или если он находится в ожидании, переверните его жетон истощённой стороной вверх.



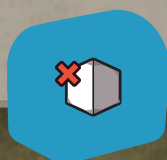
Если герой призван в зал или переместился в него и при этом он не был убит ловушкой, воодушевите всех истощённых героев в зале, перевернув жетоны на активную сторону.

5

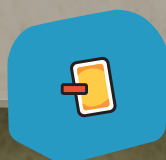
Атака: если в зале с героем есть монстр, нанесите 1 урон монстру и истощите героя. Любой монстр в зале может использовать карту защиты в качестве реакции на эту атаку, чтобы отразить её. Если монстр погиб, верните его фигурку в логово. Если у монстра больше 1 очка здоровья, используйте жетоны ран, чтобы обозначить полученный урон.

6

Кража: если в зале нет монстров, а количество активных героев в нём больше или равно значению на жетоне сокровища в зале, герои его крадут! Истощите количество героев равное значению на сокровище, переверните жетон сокровища, примените его эффект и сбросьте его.



Грабёж: сбросьте один ресурс из этого зала.



Проклятие: все игроки сбрасывают по одной карте с руки на свой выбор.



Лечение: активируйте всех героев в этом зале.



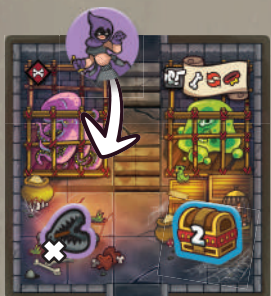
Пленник: вытяните карту гильдии и отправьте соответствующего героя в темницу.



Поражение: вы проиграли игру!

7

Ожидание: если в зале нет монстров, но есть сокровище, а число активных героев меньше значения на нём, герой останется ждать подкрепления. Истощите героя.



Например, разбойница призвана в зал дрессировщика. Она: 2) выполняет хвастовство, сбрасывая ловушку особой способностью, а затем 7) ожидает, истощая себя, так как в зале должно быть 2 героя, чтобы украсть сокровище.



Позже в тот же зал призывается маг. Он: 3) воодушевляет истощённую разбойницу, её жетон переворачивается на активную сторону, а затем 6) они крадут сокровище со значением 2 и истощаются оба.

8

Рывок: если в зале нет ни монстров, ни сокровищ, все активные герои в зале одновременно перемещаются в смежный зал, который ближе всего к сокровищнице (если расстояние одинаково, игроки определяют направление совместно). Когда герои оказываются в новом зале, выполните шаги 3, 4, 5, 6, 7 и 8 снова для каждого из них.

Когда все карты гильдии на этот ход разыграны, а все герои в подземелье истощены, следующий игрок берёт жетон активного игрока и начинает ход. Если все карты 2-й волны были разыграны, а сокровище со значением 4 не было украдено, вы выигрываете!



Пример хода игрока

Этот пример демонстрирует полный ход играющего за крыс.



Этап 1. Разыграйте карты с руки.

1) В начале хода играющий за крыс решает испытать судьбу и отправить героя в темницу, чтобы добрать 3 карты на руку. Он открывает карту гильдии, и это оказывается воин. Он истощён и отправляется в темницу. 1.1) Игрок добывает 3 карты из колоды тактики на руку, теперь у него 8 карт.



2) Игрок разыгрывает карту, изображённую слева. На ней есть два варианта действий, разделённые «/» (стоя и атака). Игрок выбирает «стоя» и перемещает всех своих монстров из сокровищницы в смежные залы. 2.1) Два монстра отправляются в канализацию, а 2.2) один — в мастерскую.



3.1) Затем игрок разыгрывает вторую карту. На ней также два варианта действий, и он выбирает тот, что слева, получая два действия активации. Сначала он активирует канализацию, чтобы выложить лягушку.

3.2) Потом он активирует мастерскую, чтобы выложить ловушку. Он берёт оба жетона из запаса и выкладывает их на соответствующие залы.



4) Затем игрок разыгрывает третью карту. Из двух вариантов на карте он вновь выбирает тот, что слева, и получает ещё два действия активации. Он использует оба, чтобы дважды активировать мастерскую, берёт ещё 2 ловушки из запаса и выкладывает их в мастерскую!





5) Разыгрывая четвёртую карту, игрок выбирает стаю и перемещает 2 монстров из канализации в зал зельевара, забирая с собой лягушку.



6) На пятой карте игрок выбирает действие справа и перемещает монстра из мастерской в зал дрессировщика, забирая с собой одну ловушку. Помните: каждый монстр может унести только один ресурс или ловушку при перемещении.



7) Затем игрок разыгрывает 6 карту, выбирая действие стаи, чтобы атаковать каждым своим монстром в зале зельевара. Каждый монстр атакует одного героя, нанося 1 урон. Оба героя побеждены и убираются из подземелья!



8.1) Затем игрок разыгрывает 7 карту, выбирая на ней 2 действия активации. Первым он активирует зал зельевара, сбрасывая лягушку и получая зелье из доступной добычи. Карта зелья отправляется в стопку сброса игрока. 8.2) Вторым действием активации игрок использует особую способность клана, чтобы выставить нового монстра в подземелье!



9) Последней картой игрок атакует и убирает одного героя из зала дрессировщика. Помните: вы не обязаны разыгрывать все карты с руки за ход. Иногда карта может быть полезнее при иных обстоятельствах, и стоит приберечь её на потом.



Этап 2. Обновите добычу.

На этом этапе, если у играющего за крыс всё ещё есть карты, он может сбросить одну или несколько карт, чтобы обновить доступную добычу, или же оставить их на следующий ход. Так как у него не осталось карт, он просто переходит к следующему этапу.

Этап 3. Сброс и добор.

10) Все карты, разыгранные играющим за крыс, отправляются в стопку сброса, а сам игрок добирает карты из колоды тактики до 5.

Этап 4. Нашествие героев.

В этом примере описан 4-й этап (нашествие героев) хода играющего за крыс во 2-й волне на тяжёлом уровне сложности. Поэтому игроку нужно взять и по одной разыграть 3 карты гильдии.



11) Первая раскрытая карта предписывает призвать по одной разбойнице в два разных зала с символом мечей. Это означает, что одну разбойницу нужно выставить в кузницу, а вторую — в мастерскую.

11.1) Разбойница в кузнице истощается, чтобы атаковать дракона и поместить на него жетон раны! У дракона 5 очков здоровья, поэтому он остаётся в подземелье.

11.2) Разбойница в мастерской обезвреживает одну из ловушек своей особой способностью, сбрасывая её, но затем получает 1 урон от второй ловушки! И разбойница, и вторая ловушка сбрасываются.



12) Вторая раскрытая карта гильдии предписывает призвать по одному воину в два разных зала с символом магического глаза. Это означает, что нужно выставить по одному воину на кладбище и в кабинет.

12.1) Воин на кладбище сбрасывает 2 кости своей особой способностью и истощается, чтобы украсть сокровище. Вы переворачиваете жетон сокровища и видите, что это лечение! Воин активируется снова, переверните жетон на активную сторону.

12.2) Воин в кабинете воодушевляет обеих лучниц при призыве! 3 активных героя истощаются, чтобы украсть сокровище со значением 3. Перевернув жетон сокровища, вы видите, что это пленник, поэтому вы должны немедленно вытянуть карту гильдии и отправить соответствующего героя в темницу.





12.3) Карта гильдии, которую вы взяли, — это лучница! Она использует дальнюю атаку, чтобы нанести 1 урон одной крысе в зале зельевара, а после остаётся истощённой в темнице.

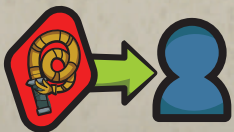
12.4) Воин на кладбище получил лечение и снова активен, поэтому он перемещается в зал дрессировщика и получает 1 урон от ловушки, до того как успевает воодушевить разбойницу. Заметьте, что герои применяют свои особые способности только при призыве, поэтому воин не сбросил бы кость из зала, даже если бы в ней не было ловушки.



13) Третья раскрытая карта гильдии предписывает призвать по одному магу в два разных зала с символом шляпы. Это означает, что одного мага нужно выставить в библиотеку, а другого — в зал зельевара.

13.1) Маг был призван в библиотеку, но там нет ни монстров, ни сокровищ, поэтому он сделает рывок в соседний зал, который ближе всего к сокровищнице (если считать путь через коридоры). Войдя в кузницу, он воодушевляет истощённую разбойницу. Оба они истощаются, чтобы провести атаку, нанося ещё 2 урона Дракону! Заметьте, что, так как маг был призван не в темницу, его способность не работает.

13.2) Маг в зале зельевара истощается, чтобы атаковать крысу, тем самым убирая её из подземелья. Так как все 3 карты гильдии были разыграны, а сокровище в сокровищнице не было украдено, ход переходит к следующему игроку.



Этап 5. Конец хода.
Так как игра не закончилась после окончания нашествия героев, играющий за крыс передаёт жетон активного игрока участнику слева, который играет за дракона. Теперь играющий за дракона становится активным игроком и наступает его очередь ходить.

Ход игрока

Ваш ход состоит из 5 последовательных этапов:

1) розыгрыш карты с руки, 2) обновление добычи, 3) сброс и добор, 4) нашествие героев, 5) конец хода.



Важно: в игре на 4 игроков, например, вы столкнётесь с 4 нашествиями героев за раунд (по одному в ход каждого игрока).

Действия

Если не указано иное, действия выполняются по отдельности и в любом порядке. Действия с одной карты можно разделять между вашими монстрами в подземелье. Вы также можете выполнять не все действия с карты. Если для действия нужен жетон, а подходящих жетонов не осталось в запасе, вы не можете выполнить это действие. Каждому действию соответствует свой символ, вы можете ознакомиться с ними ниже:



Добор:

возьмите карту из своей колоды тактики. Эту карту можно разыграть в тот же ход, когда её взяли.



Активация:

это действие можно использовать для всего, что требует активации в игре. Например, для особой способности клана, для активации зала подземелья или активации портала и так далее.



Перемещение:

переместите одного из своих монстров в смежный зал подземелья через коридор или портал. При перемещении вы можете взять один ресурс или жетон ловушки с собой.



Ближняя атака:

нанесите 1 урон герою в одном зале с вашим монстром. Если здоровье героя достигает ноля, уберите его.



Дальняя атака:

нанесите 1 урон герою, который находится в зале подземелья, смежном с залом, в котором находится ваш монстр (залы должны соединяться коридором). Если здоровье героя достигает ноля, уберите его.



Выложить ресурс:

выложите соответствующий жетон ресурса в зал подземелья с вашим монстром.



Защита:

когда герой атакует в зале с вашим монстром, используйте это действие в качестве реакции, чтобы понизить наносимый урон на 1.



Ловушка:

выложите жетон ловушки в зал подземелья с вашим монстром.



Портал:

выложите жетон активного портала в зал подземелья с вашим монстром.



Засада:

призовите указанное число монстров в залы определённого типа. В примере выше: призовите до 3 монстров в сумме в канализацию и/или зал дрессировщика.



Выбирайте мудро:

когда действия разделены косой чертой «/», вам нужно выбрать только одно из них. В примере выше: вы либо совершаете две ближние атаки, либо перемещаетесь один раз.



Всплеск:

если вы успешно выполняете действие слева, выполните действие справа бесплатно. В примере выше: сбросьте монету из зала с вашим монстром и поместите 3 монстров в тот же зал.



Стая:

все ваши монстры в зале подземелья выполняют изображённое действие. В примере выше: все монстры могут переместиться один раз.



Усиление:

посмотрите 3 верхние карты вашей колоды тактики. Возьмите на руку те из них, которые соответствуют изображённому действию, остальные сбросьте. В примере выше: возьмите все карты с ближней атакой, остальные сбросьте.