

МЕСТЬ ГЕРОЕВ

ДОПОЛНЕНИЕ



BOARD
ZEPPELIN



BRUEH
GAMES

Состав игры

Герои:

Маг



Воин



Разбойница



Лучница



Карты классов героев:



Карты улучшений:



Карты добычи:

Зелье



Существо



Снаряжение



Свиток



Карты гильдии: Карты сценариев:



Над дополнением 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., Джозеф Саллен, К. Такаясу, Ричард Хэм, Валентин

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.



Дополнение «Возмездие главы гильдии»

Дополнение добавляет новые элементы и механики в игру. Вы можете включать любые из них на свой выбор:

Улучшение жетонов героев

Замените жетоны героев фишками из этого дополнения. Герои появляются в подземелье в активном состоянии (стоят вертикально), а когда они истощаются, фишку нужно положить горизонтально, чтобы обозначить это.

Активный



Истощённый

Всевидящий ведущий игры



Используйте этот режим, если вы играете с детьми, чтобы игра была одновременно и достаточно сложной, и весёлой для них. Выберите **семейный** уровень сложности, постарайтесь не брать слишком сильные карты улучшений и в ходе 2-й волны тщательно планируйте порядок разыгрываемых карт гильдии, чтобы наносить не так много урона. Ваша цель — дать им выиграть в непростой борьбе. Поэтому, если игра идёт слишком легко или слишком сложно, подстраивайте свою стратегию под ситуацию.

Соревновательный режим



Вы можете играть **1 на 1** или же **1 против всех** на **проблемном** уровне сложности. Ваша цель как главы гильдии — постараться выиграть любой ценой, собирая комбо из разыгрываемых карт гильдии и улучшений, которые вы получаете.

Ночной кошмар



В обычной игре герои теперь тоже смогут приобретать карты улучшений! При розыгрыше карт сценария они всегда будут приобретать самую дорогую карту улучшения, за которую могут заплатить, и выкладывать её на крайнего левого героя с наименьшим количеством улучшений. Этот режим подходит только для кооперативной игры на **тяжёлом** уровне сложности.

Дополнительная подготовка к игре

Глава гильдии: выдайте одному из игроков фишки героев — он будет играть роль главы гильдии и сражаться против монстров. Затем выберите любой из сценариев в книге подземелий и подготовьте его. Глава гильдии берёт все карты классов героев, подходящие для текущего сценария, и формирует колоду гильдии по обычным правилам, кладёт колоду лицевой стороной вниз и берёт 5 карт гильдии себе на руку.

Колода гильдии



Штаб гильдии



Стопка сброса

Колода улучшений: перемешайте все карты улучшений и сформируйте колоду. Положите её лицевой стороной вниз и раскройте 3 верхние карты. Когда глава гильдии берёт одну из этих карт, раскрывайте новую ей на замену.



Новые карты добычи: добавьте новые карты добычи к картам из основной игры и перемешайте.



Игра за главу гильдии



В ходе каждого этапа нашествия героев вместо того, чтобы раскрывать случайные карты с верха колоды гильдии, глава гильдии выбирает и разыгрывает соответствующее уровню сложности число карт с руки! Разыгрывайте карты гильдии по одной, выполняя действия за героев по правилам основной игры.

Из разбойников в богатеи: если герои крадут сокровище, глава гильдии забирает его жетон себе, чтобы потом потратить его на приобретение карт улучшений. Храните эти жетоны в зоне штаба гильдии.



Приобретение улучшений: после того, как глава гильдии разыгрывает карту сценария, но перед тем, как он применит её эффект, он может потратить жетоны сокровищ, чтобы приобрести улучшение и навсегда улучшить героя по своему выбору. Сбросьте в коробку жетоны сокровищ с суммой значений больше или равной указанной на улучшении, а затем выложите приобретённое улучшение на героя, тем самым давая ему особые умения. Ограничений на число улучшений у героя нет.



В этом примере, чтобы приобрести карту с зайцем из доступных улучшений, глава гильдии разыгрывает карту сценария и сбрасывает жетоны сокровищ с суммой значений, равной 5.

Улучшение он выкладывает на воина. С этого момента, будучи призван, воин сбрасывает 2 ресурса (обычная способность), а совершая рывок в зал, он выполняет ближнюю атаку (благодаря карте улучшения с собакой) и сбрасывает одну ловушку (благодаря карте улучшения с зайцем).



Активный



Обновить улучшения/добычу: в любой момент нашествия героев глава гильдии может истощить одного из активных героев, чтобы ЛИБО убрать все доступные карты улучшений под низ колоды и выложить новые на замену, ЛИБО убрать все доступные карты добычи под низ колоды и выложить новые на замену. Это действие можно выполнить несколько раз за одно нашествие героев.

Истощённый



В этом примере глава гильдии истощает одного из активных героев (игнорируя порядок хода), чтобы убрать все доступные улучшения под низ колоды и выложить 3 новые карты.



Темница: если по любой причине игрокам нужно вытянуть карту гильдии для отправки в темницу, она всегда берётся с верха колоды гильдии.



Конец нашествия: когда все карты гильдии за ход были разыграны, а все герои в подземелье истощены, глава гильдии подбирает карты до 5. Если колода гильдии закончилась во время 1-й волны, переверните планшет уровня сложности на сторону 2-й волны и перемешайте сброс колоды гильдии, чтобы сформировать новую колоду.

Если в любой момент игры сокровище со значением 4 украдено, глава гильдии выигрывает! Если в конце нашествия героев во время 2-й волны у главы гильдии не осталось карт на руке и в колоде, монстры выигрывают!



Памятка



Будучи призванным:
всякий раз, когда герой
призван в подземелье,
применяйте указанную
способность.



Совершая рывок:
всякий раз, когда герой
совершает рывок в другой
зал, применяйте указанную
способность.



Постоянный бонус:
действует всегда.



Сбросить 1 ресурс /
сбросить 2 ресурса.



Переверните жетон портала
неактивной стороной
вверх.



У героя на 1 здоровье
больше; монстрам надо
нанести на один урон
больше, чтобы убрать
героя из подземелья.



Нанесите 1 урон одному
монстру в смежном зале,
который ближе всего
к сокровищнице.



Сбросьте 1
ловушку из зала.



Если призван в темницу,
активируйте всех героев
в ней, выпуская их
на свободу.



Выполните 1 ближнюю
атаку по монстру.



Всякий раз, когда герой
истощается, чтобы совершить
атаку, если вы убираете монстра
из подземелья этой атакой,
поместите истощённого
скелета в этот зал.



Поместите слизь в каждый
зал, где уже есть хотя бы
одна истощённая слизь,
воодушевите всю слизь
и всех героев в этих залах.

Внезапная проверка безопасности

«Не трогать огромный желатиновый куб. Он не только убьёт вас, но и сделает вам очень больно, пока вы будете умирать!» — гласит ЧЕРТОВА табличка! Но, несмотря на все наши усилия, всегда находится идиот, желающий «съесть кусочек этого желе». И вот теперь мы ждём, когда нагрянет проверка безопасности! Это может случиться когда угодно, так что нам стоит подготовиться.

Проверка безопасности может сочетаться с любым из сценариев в книге подземелий. Подготовьте подземелье с учётом правил выбранного сценария и сделайте следующее:

Особая подготовка:

Подготовка немного разнится в зависимости от выбранного уровня сложности:



Семейный: перемешайте карты проверки безопасности, возьмите 2 (не глядя на них) и перемешайте их с картами героев и сценария, сформировав колоду гильдии.



Проблемный: перемешайте карты проверки безопасности, возьмите 3 (не глядя на них) и перемешайте их с картами героев и сценария, сформировав колоду гильдии.



Тяжёлый: возьмите все карты проверки безопасности и перемешайте их с картами героев и сценария, сформировав колоду гильдии.

Особые правила:



Королевский арсенал (событие): когда вы раскрываете карту оружейника, один игрок должен сбросить карту снаряжения с руки или же все игроки сбрасывают по 2 карты с руки.



Ветеринарный контроль (событие): когда вы раскрываете карту дрессировщика, один игрок должен сбросить карту существа с руки или же раскрыть 2 карты гильдии и отправить их в темницу.



Министерство магии (событие): когда вы раскрываете карту мудреца, один игрок должен сбросить карту свитка с руки или же вытянуть и разыграть 2 дополнительные карты гильдии.

Медицинский осмотр (событие): когда вы раскрываете карту алхимика, один игрок должен сбросить карту зелья с руки или же активировать всех героев в подземелье.

