

IRONHIDE
GAME STUDIO



1-4



14+



60-90



KINGDOM RUSH

ВРЕМЕННОЙ
РАЗЛОМ

ПРАВИЛА ИГРЫ

A CO-OPERATIVE TOWER DEFENSE GAME
BY HELANA HOPE, SEN-FOONG LIM, AND JESSEY WRIGHT

ТРАНСЛЕЙТЕД ИНТУ
РАШН ЛЭНГВИДЖ
БАЙ
GLAZOLOG

Это было концом Эпохи Башен. Когда последний враг королевства пал побежденным, стойкие защитники страны отложили оружие и обратились к мирным занятиям. Незаметный даже для самых могущественных магов, всеведущий Маг Времени следил за Королевством сквозь покров мощной магии. По мере того как последняя Башня, столь эффективно защищавшая землю, была разобрана, Маг Времени собрал всю свою тайную силу и разорвал саму ткань пространства-времени!

Всё началось с небольшого мерцания, которое превратилось в зияющую трещину, откуда начали появляться враги из разных эпох. Легендарные существа выскакивали из мистического разлома, чтобы вступить в бой, пока всё больше трещин разрывались по всему королевству.

За своими мечами и щитами хитроумные инженеры и маги Королевства спешили разработать Башни, способные противостоять новой угрозе, пока не пришло это сообщение: «Мы овладели нестабильной пространственно-временной магией сами!» Используя новую силу, Королевство призвало Героев из всех времен на защиту и сосредоточило энергию измерений в собственных строительных материалах, позволив своим Башням стать такими же мобильными, как и их противники!

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

18

ТАЙЛОВ ПУТИ
ВСЕВОЗМОЖНЫХ ФОРМ



5

ПЛАНШЕТОВ
ГЕРОЕВ



1

МИНИАТЮРА
КОТИКА



5

КАРТ ГЕРОЕВ



5

МИНИАТЮР ГЕРОЕВ

2





6 ТАЙЛОВ
ЗАКЛИНАНИЙ



20 ТАЙЛОВ
СПЕЦИАЛЬНЫХ
СПОСОБНОСТЕЙ ГЕРОЕВ



4 КАРТЫ - ПАМЯТКИ



44 КАРТЫ БАШЕН



18 КАРТ СТРОИТЕЛЬНЫХ
ПЛОЩАДОК



91 КАРТА ОРДЫ
И ПОРТАЛОВ



3 КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ
БОССОВ



16 КАРТ
ШТОРМОВЫХ
ПОРТАЛОВ



3 МИНИАТЮРЫ
БОССОВ



22 СПЕЦИАЛЬНЫЕ
КАРТЫ БОССОВ



2 ТАЙЛА
ПОРТАЛОВ

2 ТАЙЛА
ВЫХОДА



3 КАРТЫ
ПЕРВОПРОХОДЦЕВ



12 ЛОТКОВ ДЛЯ
КАРТ ОРДЫ

3

18

ЖЕТОНОВ
ЖИЗНЕЙ

176

ТАЙЛОВ УРОНА
РАЗЛИЧНЫХ ФОРМ

4

РАЗНОЦВЕТНЫХ
МАРКЕРА ИГРОКОВ

6

ЖЕТОНОВ
ВОЛН

1

КАРТА
КОРОЛЕВСТВА

1

КНИГА
ПРАВИЛ

12

ЖЕТОНОВ
КРИСТАЛЛОВ

12

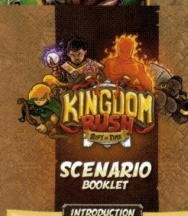
СОЛДАТ МИПЛОВ



3

ЛИСТА
СТИКЕРОВ

1

БУКЛЕТ
СЦЕНАРИЯ

ВВЕДЕНИЕ

Kingdom Rush РАЗЛОМ ВО ВРЕМЕНИ — это кооперативная игра, в которой вам предстоит пройти 4 кампании постепенно усложняющихся сценариев. Эти сценарии повествуют историю попыток Мага Времени уничтожить всех противников и захватить Королевство себе. Каждый сценарий имеет уникальные исходные установки с разными врагами и различными целями, которые нужно достичь.

Игроки выступают героями и побеждают, выполняя миссию каждого сценария. Вся информация о каждом сценарии подробно изложена в книге сценариев ("Scenario Booklet").

Эта книга правил научит вас основам игры, необходимым для прохождения первого сценария. По мере развития кампании будут вводиться новые правила, описание которых также находится в книге сценариев. Если вам потребуется найти эти правила, загляните в приложение на странице 21, где есть указатель.

Каждый сценарий проходится по-разному, но общая структура игрового процесса следующая...

4

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Инструкции по подготовке к игре находятся в начале книги сценариев.

Чтобы начать игру, выберите сценарий и следуйте инструкциям по его подготовке, указанным в книге сценариев. Для каждого сценария формируется общий запас Башен и Тайлов Урона.

ОБЗОР ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

В Kingdom Rush орды врагов появляются из странных порталов и стремятся разрушить Королевство. Враги выходят на края карты и двигаются по пути к Королевству. Используя вашего героя и башни, вместе с командой вы должны защищать Королевство, уничтожая врагов и закрывая появляющиеся порталы. У каждого сценария разные условия победы или завершения игры, игра проходит в течение нескольких раундов, пока сценарий не завершится согласно правилам книги сценариев. В каждом раунде игроки проходят шесть фаз в следующем порядке:

ФАЗА 1: ПОЯВЛЕНИЕ НОВЫХ ОРД

Вы постоянно сражаетесь против вражеских Орд, которые появляются в начале каждого раунда. Новые Орды помещаются на лотки и размещаются на Пути.

ФАЗА 2: РОЗЫГРЫШ КАРТ БАШЕН И ГЕРОЕВ

Вы будете бороться с Ордами, используя Башни и Героев. Большинство ваших действий происходит в этой фазе, которую можно играть одновременно всеми игроками. Вы можете сыграть новую Башню из своей руки или передать её другим игрокам для улучшения. Башни наносят повреждения в виде тайлов урона или солдат, основываясь на их способностях и расположении вокруг пути. Каждый Герой активируется Картой Героя и обладает уникальным набором способностей, позволяющих им

победить Орды.

Большинство сценариев включают специальные тайлы Порталов, которые могут стать вашим путём к победе. Однако некоторые содержат мощных Боссов, которых необходимо одолеть.

ФАЗА 3: УНИЧТОЖЕНИЕ ЛОТКОВ ОРД

После того, как все участники совершат свои действия, любые лотки орд, в которых все враги покрыты, будут уничтожены, однако герои на этих лотках получают повреждения. Когда лотки орд уничтожены, вы получите кристаллы, которые можно потратить позже в раунде на покупку новых башен.

ФАЗА 4: ПРОДВИЖЕНИЕ ЛОТКОВ ОРД

Все оставшиеся лотки орд переместятся ближе к выходу из Пути. Лотки с Героями или Солдатами на них останутся неподвижными, но повреждение получают все, кто находится на них. Если лоток достигнет выхода, Королевство само подвергнется атаке. Если Королевство разрушено, вы проигрываете!

ФАЗА 5: СБОР КАРТ БАШЕН И ГЕРОЕВ

Верните все ваши карты обратно в руку, готовясь к следующему раунду.

ФАЗА 6: ПОКУПКА БАШЕН ЗА КРИСТАЛЛЫ

Потратьте свои кристаллы на покупку новых башен. Кристаллы являются общим ресурсом, поэтому вы должны совместно решить, какие башни купить и кто возьмет купленные карты в свою руку для следующего раунда.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Вы выиграете в конце раунда, в котором вы выполните условие победы, указанное в книге сценариев.

УСЛОВИЯ ПОРАЖЕНИЯ:

Игроки немедленно проигрывают игру, если все жетоны сердец возле выходного тайла были удалены или если любая карта Портала или миниатюра Босса войдет в Королевство.



детали игрового процесса

Фаза 1: появление новых орд

Начиная со стопки Волны, отмеченной наименьшим по номеру жетоном Волны, переверните верхнюю карту Орды каждой стопки лицом вверх.

❗ ВНИМАНИЕ

Пропустите фазу 1 в первом раунде игры

Поместите каждую карту Орды в пустой Лоток Орды и разместите его на Пути непосредственно перед стопкой Волны, откуда была вытянута карта.

Каждая карта Орды имеет фиолетовую линию вдоль одного края. Ориентируйте лоток Орды таким образом, чтобы эта линия была параллельна ближайшему Выходу. Если пространство занято, поместите Орду в первое пустое пространство между стопкой Волны и Выходом. Это может привести к тому, что Орда сразу же доберётся до Выхода, если вы не оставили достаточно места для неё! Герои, стоящие на Пути, не препятствуют появлению Орды. Если Герой занимает пространство, куда должна быть размещена Орда, то Герой перемещается в соседнее свободное пространство или Строительную Площадку. Если такого пространства нет, верните Героя на игровой планшет игрока. Затем поместите Орду туда, где стоял Герой.

Фаза 2: розыгрыш карт башен и героев



Если в начале этой фазы ваш герой не участвует в игре, так как был выбит в прошлом раунде, вы можете регенерировать его. Чтобы сделать это, установите здоровье Героя на максимум и поставьте миниатюру. Положите карту Героя на планшет игрока. В этот раунд вы не сможете перемещаться или предпринимать какие-либо действия вашим Героем! Не восстанавливайте использованные способности героя!

Здесь каждый игрок может совершать столько действий, сколько пожелает, при условии наличия карт для этого. Действия можно совершать одновременно или в любом порядке. Необходимо завершить все шаги действия перед переходом к другому действию.

ВОЗМОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ:

- Розыгрыш карт Башен
- Передать карты Башен другому игроку
- Розыгрыш вашей карты Героя

СТРУКТУРА КАРТЫ БАШЕН

- A** название Башни
- B** уровень Башни
- C** наносимый урон (физический , магический , истинный)
- D** количество и вид тайлов урона
- E** область поражения Башни



РОЗЫГРЫШ КАРТ БАШЕН

Чтобы разыграть карту Башни, возьмите её из своей руки и разместите на Строительной площадке своего цвета.

Башни нельзя размещать на Строительной площадке, которая: занята Героем, другой Башней (за исключением Солдатских Башен), другого игрока.

Каждая Башня имеет один или несколько типов атаки, обозначаемых изображениями тайлов Урона на карте. Сразу после постройки Башни вы можете провести одну атаку указанным способом. Карта показывает область поражения и форму тайла Урона, выпускаемого башней. Ориентация вашей карты Башни определяет направление стрельбы и ориентацию тайлов Урона.

А СТРЕЛКИ ДАЛЬНОСТИ: Стрелки указывают расстояние и направление(я), куда способна вести огонь Башня. Чем больше стрелок, тем гибче атака и потенциально большее количество клеток пути может оказаться под обстрелом.

ОБОЗНАЧЕНИЯ СТРЕЛОК ДАЛЬНОСТИ

РАСШИФРОВКА



ПРЯМАЯ: может атаковать клетки Пути, непосредственно примыкающие к Башне, по направлению стрелки



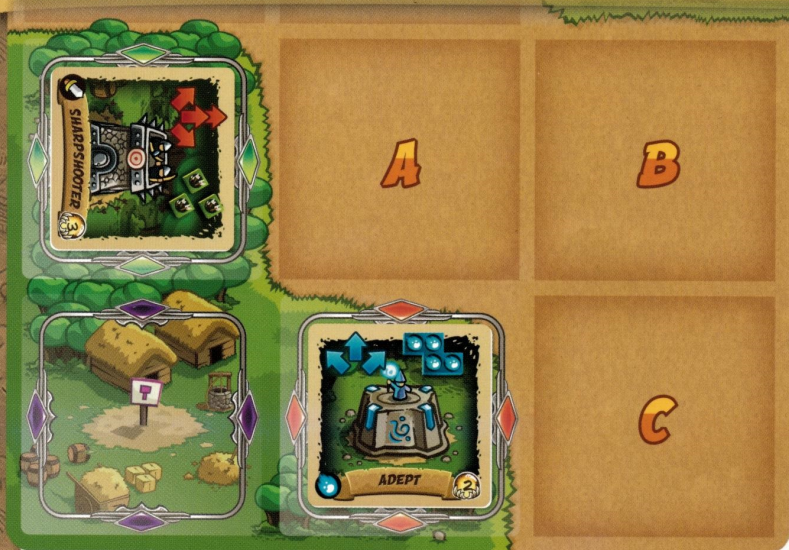
УГЛОВАЯ: может атаковать клетки Пути, примыкающие к Башне по диагонали, по направлению стрелки



НЕПРЯМАЯ: каждая дополнительная стрелка увеличивает дальность атаки Башни на одну клетку Пути по прямой линии от Башни



ИДЕАЛЬНАЯ: может поражать любую клетку Пути на карте



Обе Башни, Adept и Sharpshooter могут атаковать клетки **A** или **B**.



В **ТИПЫ АТАКИ И ЗАЩИТЫ:** Типы атаки отмечены значками и разноцветными стрелками, показывающими кого можно атаковать. Типы защиты отмечены значками, определяющими, какие типы атак не действуют на врагов

ЗНАЧКИ АТАКИ

ТИПЫ АТАКИ



ФИЗИЧЕСКАЯ АТАКА:
стрелки направления
красные



МАГИЧЕСКАЯ АТАКА:
стрелки направления
синие



ИСТИННЫЙ УРОН: может
накрывать врагов с обоими
типами защиты, стрелки
направления фиолетовые

ЗНАЧКИ ЗАЩИТЫ

ТИПЫ ЗАЩИТЫ



ФИЗИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА: не
подвержено физическим
атакам Башен, солдат или
способностей Героев



МАГИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА: не
подвержено магическим
атакам Башен, солдат или
способностей Героев



МЕРТВЕЦКАЯ: могут быть
накрыты только тайлами
Урона, не солдатами или
Героями

С **ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ ТАЙЛОВ УРОНА:**
Когда выполняется атака, специальный тайл Урона данной Башни кладётся на атакованную карту Орды. Вы должны расположить тайл Урона строго так, как указано на карте Башни, используя квадратную сетку, за исключением тайлов, отмеченных значком свободного расположения



СВОБОДНОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ: Тайлы Урона, отмеченные этим значком можно располагать как угодно.

Тайлы Урона нельзя накладывать поверх других тайлов, солдат или Героев и они должны находиться внутри границ карты Орды.

Враги могут иметь определённый тип защиты, показанный значком, соответственно тайл Урона такого типа не может поразить его.

ВНИМАНИЕ: чтобы уничтожить карту Орды, вы должны закрыть **ВСЕХ** врагов

Если атака включает несколько стрелок дальности и тайлов Урона, то каждый тайл может быть размещён на одну и ту же или разные карты Орды, пока они находятся в пределах поражения Башен.

Исключением являются некоторые Башни с тайлами Урона, связанными знаком "+", они всегда размещаются на одной карте Орды.



Пул тайлов Урона не ограничен. В крайне редком случае, если вам внезапно не хватило нужного количества определённого тайла Урона, разрешено использовать плитку другого типа той же самой формы или создать нужную фигуру, комбинируя мелкие тайлы.

БАШНИ ПЕХОТЫ

Некоторые башни, такие как level 1 Militia Tower, генерируют миплов солдат вместо обычных тайлов Урона. При установке башни такого типа возьмите необходимое количество миплов солдат согласно количеству, указанному на карточке башни, и поместите их на подходящие клетки доступной карты Орды.

Солдаты могут располагаться где угодно на карте Орды, занимая одну клетку каждый, если это допустимо типом атаки. Они не могут стоять на клетке, занятой ранее размещёнными тайлами Урона, другими солдатами или героем.

Солдаты не могут быть размещены на пустые квадраты карты Орды. Если нет подходящего места для Солдата на карте Орды, данная фигура остаётся неиспользованной и сбрасывается.

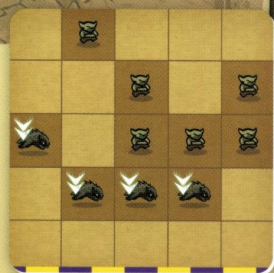
Здоровье солдат равно 1, следовательно, при повреждении возвращаются обратно в общий запас.

Помимо способности уничтожать врагов, солдаты блокируют продвижение карты Орды вперед и критически важны для сдерживания наступающего потока врагов!

Количество доступных Солдат ограничено. Если все они уже размещены на картах Орд, новых выставлять нельзя. Вы вправе переместить уже имеющихся Солдат с одной карты Орды на другую, находящуюся в радиусе новой Башни, которую только что разыграли.

Установка Башни с Солдатами позволяет дополнительно разместить ещё одну Башню на участке строительства. Обычно на каждом участке можно ставить всего одну Башню, но Башня с Солдатами может быть поставлена поверх другой Башни, или другую Башню можно расположить поверх неё. Таким образом, игрок получает возможность иметь до двух Башен на участке застройки, если хотя бы одна из них — Башня с Солдатами. Такое преимущество доступно только владельцу участка застройки.

Фёкла построила Archer Tower чтобы закрыть карту Орды. Направление стрелок позволяет ей атаковать карту, находящуюся прямо перед Башней и расположить на ней специальный тайл Урона. Так как на ней нет иконки свободного расположения она не может вращать тайл и накрыть двух Волков. Она может накрыть Волка и Гоблина или двух Гоблинов, сохраняя вертикальную ориентацию тайла Урона.



Устин только что построил Башню Militia, но так как это Солдатская Башня, он может сыграть поверх неё Башню Marksman и провести атаку лучниками по обычным правилам.

КАРТЫ ПОРТАЛОВ



В большинстве сценариев, для победы, Вы должны уничтожить все карты порталов, если иное не указано в книге сценария. Порталы являются мощными источниками магии и временной энергии, поэтому атаки на них Башнями могут привести к потере времени. Количество карт порталов различается в каждом сценарии.

Уровень Башни указан цифрой в центральном квадрате каждой карты Портала. Этот центральный квадрат нельзя закрывать тайлом Урона или Солдатами — он должен оставаться видимым, поскольку показывает ограничение уровня Башен, способных атаковать Портал. Башня должна иметь тот же уровень или выше, указанный на центральной клетке карты Портала, чтобы атаковать её. При атаке Башни карты Портала разместите тайл Урона как описано ранее, а затем немедленно переверните карту Башни рубашкой вверх. В конце фазы 5 все перевёрнутые Башни возвращаются обратно в запас. Даже если только одна атака от Башни, производящей множественные атаки, нанесла урон карте Портала, Башня всё равно переворачивается после размещения всех тайлов Урона для данной атаки.

Башня не обязана атаковать в карту Портала, если у неё есть другие возможные цели. Если карта Портала является единственной возможной целью, вы обязаны применить всю атаку именно на этот Портал. Вы не можете не атаковать. Исключением является случай, когда все враги на карте Портала уже закрыты, тогда тайл Урона не размещается на пустых клетках Портала, следовательно, Башня не переворачивается рубашкой вверх.

Герои могут перемещаться через карты Порталов, но не могут заканчивать своё движение на них и не могут атаковать сами карты Порталов. Никакие тайлы Урона, созданные Героями, не могут быть размещены на Портале.

Карты порталов продвигаются по Пути аналогично любым другим войскам, однако, если какая-то из карт Портала достигает выхода, вы мгновенно проиграете игру!

ПЕРЕДАЧА КАРТ БАШЕН

Если у вас есть какие-то карты Башен, которые вы не хотите строить в этом раунде, вы можете передать их любому другому игроку.

Когда вы передаёте карту Башни, вы должны сначала её улучшить. Чтобы сделать это, возьмите из общего отбоя карту того же типа, но на 1 уровень выше и разместите её в слот получаемых Башен на планшете Героя, того игрока, которому вы отдаёте Башню. Затем разместите карту Башни из вашей руки на соответствующее место в общий сброс.

ВНИМАНИЕ: это единственный способ улучшить свои Башни, поэтому передавайте свои карты как можно раньше и как можно чаще!

Запас башен ограничен. Если необходимой для улучшения карты Башни нет в наличии, то вы не можете это сделать. Вместо этого вы должны положить передаваемую Башню лицом вниз в слот получаемых Башен на планшете Героя того игрока, которому вы отдаёте башню.

Максимальный уровень Башен ограничен сценарием, в который вы играете.

СТРУКТУРА ПЛАНШЕТА ГЕРОЯ



- A** БАЗОВАЯ АТАКА ГЕРОЯ
ДВА СЛОТА ДЛЯ
- B** СПЕЦИАЛЬНЫХ
СПОСОБНОСТЕЙ ГЕРОЯ
- C** СЛОТ ДЛЯ КАРТЫ ГЕРОЯ
- D** ИМЯ ГЕРОЯ
- E** ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ
ГЕРОЯ
- F** ОЧКИ ДВИЖЕНИЯ
ГЕРОЯ
- G** СЛОТ ПОЛУЧАЕМЫХ
БАШЕН
- H** ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ
ХОДА
- I** СПЕЦИАЛЬНЫЕ
ИКОНКИ И НАВЫКИ
ГЕРОЯ
- J** СТАРТОВЫЙ НАБОР
БАШЕН ГЕРОЯ

РОЗЫГРЫШ КАРТЫ ГЕРОЯ

Чтобы активировать своего Героя, вы разыгрываете его карту на своём планшете Героя.

Помните: Если ваш герой возродился в начале раунда, вы не можете активировать его, так как его карта уже находится на вашем планшете Героя.

Когда герой активирован, вы можете передвигать миниатюру Героя или выполнить любое действие. Эти два шага можно совершать в любом порядке.

A ПЕРЕДВИЖЕНИЕ МИНИАТЮРЫ ГЕРОЯ

● Герой передвигается на количество клеток, равное количеству очков перемещения, указанных на его планшете. Герой, остановившийся для выполнения действия (смотри ниже), больше не сможет передвигаться в течение текущего раунда.

● Герой может передвигаться ортогонально и диагонально. Он может передвигаться по Пути через

Строительные площадки, клетки занятые Ордами, пустые клетки. Он не может покинуть карту и завершить движение на карте Башни

● Герои могут двигаться через карту Портала, но не могут закончить движение на ней.

● Если миниатюра вашего Героя расположена на игровом планшете, то первое очко передвижения должно быть потрачено на размещение Героя на клетку перед Выходом.

● Атака или специальные способности Героя могут иметь стрелки области поражения, поэтому направление лица миниатюры героя важно, так как оно определяет их направление. После движения выберите направление лица Героя.

Герой, заканчивающий перемещение на карте Орды может закрывать врагов. Поместите миниатюру Героя таким образом, чтобы её основание занимало область клеток 2x2. Если Герой не может быть размещён на карте Орды, тогда он не может закончить здесь своё перемещение.

Миниатюра Героя позволяет напрямую атаковать врагов. Они считаются источником реального урона, поэтому ими можно накрывать врагов защищённых от магии или физического урона (за исключением мёртвых врагов).

В ВЫБЕРИТЕ ОДНО ДЕЙСТВИЕ

Каждый герой имеет базовую атаку и набор специальных способностей. Герои не могут атаковать Порталы. Как действие ваш герой может либо провести базовую атаку, воспользоваться специальной способностью или восстановиться.

БАЗОВАЯ АТАКА:

Ваш Герой владеет одним из двух типов базовой атаки, размещающей тайлы повреждений так же, как Башни. Каждый Герой обладает собственным набором тайлов повреждения.

Рукопашные атаки (без стрел дальности) могут располагаться лишь на одной карте Орды, на которой находится Герой. Они не могут перекрывать другие тайлы Повреждений, Солдат или Героев и обязательно помещаются внутри границ одной карты Орды.



● **Атака на дистанции** (со стрелками) работают точно так же, как атаки Башен, и подчиняются правилам размещения, указанным выше. Герой не может применить дальнюю атаку против той карты Орды, на которой он сам расположен.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ:

Все герои обладают уникальными специальными способностями с мощными эффектами, каждая представлена отдельным тайлом с коротким описанием. Полное описание всех способностей приведено на странице 22. Вы можете пользоваться особыми способностями только тогда, когда тайл повернут лицевой стороной вверх. После использования способности переверните тайл лицом вниз. Использованные специальные способности вновь становятся доступными, когда вы используете действие восстановления.

СПОСОБНОСТИ ГЕРОЕВ:

Существует два типа способностей героев — мгновенные и продолжительные.

● Мгновенные способности обычно наносят урон врагам.

● Продолжительные способности активны вплоть до конца раунда и могут действовать во время любой фазы согласно описанию на тайле.

● Защитная способность относится к постоянным и делают целевых героев невосприимчивыми ко всему типу урона (включая движение Орд, разрушение Орды, попадание «Меткого глаза», эффекты Боссов), пока раунд не завершится. Способность защиты не распространяется на солдат. Внимательно читайте описание способности, чтобы определить, каким именно Героям предоставляется защита.

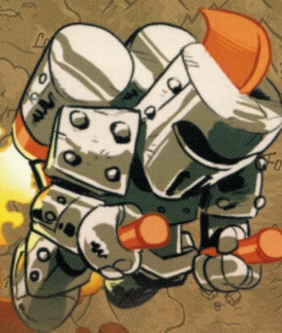
ВОССТАНОВЛЕНИЕ:

Используя данное действие, верните ф ишку своего здоровья на максимальную отметку и разверните все тайлы Особых способностей лицом вверх.

❗ ВНИМАНИЕ

НАНЕСЕНИЕ УРОНА ГЕРОЯМ:

Героям можно нанести урон несколькими способами, включая присутствие на разрушаемой карте Орды в Фазе 3. Когда ваш Герой получает урон, сдвиньте ф ишку здоровья на одно деление влево за каждое повреждение. Если здоровье Героя достигнет значения , он выбывает и должен восстановить силы в начале следующего раунда. Сразу же снимите мини-фигуру Героя с игрового поля и положите её на планшете набор.



НА ИЛЛЮСТРАЦИИ №1: Аллерия начинает на Пути на клетке А. Она желает присоединиться к Игнусу на карте Орды В. Для этого она проходит две клетки: сначала диагонально движется к строительному участку с Башней Адепт, затем ортогонально вступает в бой с картой Орды В.

НА ИЛЛЮСТРАЦИИ №2: Видно, что Аллерия только что одолела двух врагов, накрыв в их своей миниатюрой на карте Орды В. Далее Аллерия решает провести Базовую Атаку, разместив тайл Урона на соседнюю карту Орды С, уничтожив ещё двух оставшихся врагов. Однако обе карты Орды В и С были уничтожены, а Игнус и Аллерия получают 1 урон, находясь на разрушенных картах Орды.

ФАЗА 3: УНИЧТОЖЕНИЕ КАРТ ОРД

Эта фаза выполняется в следующем порядке:

1 УНИЧТОЖИТЬ ПОЛНОСТЬЮ ПОКРЫТЫЕ КАРТЫ И ПОЛУЧИТЬ КРИСТАЛЛЫ:

Если все враги на карте Орды покрыты тайлами Урона, Солдатами или Героями, удалите эту карту из игры.

Верните все тайлы Урона и Солдат обратно в соответствующие запасы.

Возьмите карту Орды и переверните её, за каждую иконку кристалла на обороте карты добавьте один токен кристалла в ваш запас, находящийся возле Выхода. Удалите карту Орды из игры.

2 УРОН ГЕРОЯМ:

Если ваша миниатюра Героя стояла на карте Орды, когда она была уничтожена, Герой получает 1 единицу урона. Миниатюра Героя остаётся на той клетке Пути, откуда была убрана карта Орды.

3 ПРОВЕРКА КАРТ ПОРТАЛОВ:

Если вы уничтожили карту Портала, проверьте сценарий приключения. Это позволит вам узнать количество Порталов, включенных в стопку Орд. Если вы уничтожили последний Портал, значит, это последний раунд игры. Завершите все оставшиеся фазы текущего раунда. По окончании раунда, если Королевство не было уничтожено, вы выиграли!

ФАЗА 4: ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КАРТ ОРДЫ

Карты Орды будут пытаться продвинуться к Выходу, если смогут. Прежде чем продвигать карту Орды, проверьте наличие видимых иконок способностей (смотри ниже).

ВНИМАНИЕ: карты Порталов и Боссов движутся аналогично картам Орды в этой фазе, и если они достигают Выхода — вы мгновенно проигрываете!

1

ИСЦЕЛЕНИЕ , УСКОРЕНИЕ , МЕТКИЙ  ГЛАЗ

ТИП ВРАГА

ЭФФЕКТ



Карта Орды с любым количеством иконок Исцеления заставит вас убрать ВСЕ тайлы повреждений с неё перед движением. Выполните это действие ДО проверки остальных иконок.



Карта Орды с любым количеством иконок Ускорения продвигается на две клетки по Пути в течение своего хода.



После движения карта Орды с любым количеством иконок Меткого Глаза наносит 1 очко повреждения КАЖДОМУ герою, стоящему на соседних клетках относительно нового положения карты на Пути.

2 Начинает движение карта Орды, ближайшая к Выходу, затем следующая ближайшая, двигаясь в сторону точек Появления орд. Каждая орда, перемещаясь на клетку Пути, сохраняя свою первоначальную ориентацию, т.е. фиолетовая линия остаётся параллельной линии Выхода.

● Карты с Солдатами или Героями на них не передвигаются. Каждый Солдат или Герой получает 1 урон.

❗ ВНИМАНИЕ - Повреждённые солдаты возвращаются обратно в общий запас.

● Орда со значком ускорения двигается дважды. Солдаты блокируют только первое перемещение. Герои могут заблокировать оба движения, но получают 2 урона. Если первый удар побеждает Героя, тот немедленно удаляется и не препятствует второму движению.

● Когда Орда передвигается на клетку Пути, уже занятую Героем, переместите его на любой соседний пустой Строительный участок или клетку Пути без Орды. Если свободных мест нет — верните Героя на планшет Игрока.

● В некоторых случаях, клетка на которую должна продвинуться Орда уже занята другой, тогда Орда пропускает эту клетку и движется дальше по направлению к Выходу, обходя другие Орды таким же образом. Это может привести к их прорыву!

● В сценарии с разветвлёнными путями порядок выбора очередности движения следующий: сначала продвиньте все Орды из участка Пути с наименьшим номером жетона волны, затем продолжайте последовательно до тех пор, пока каждая Орда не сделает все доступные ходы.

3 Если карта Орды достигла Выхода, подсчитывается количество не покрытых врагов на ней: за каждого видимого врага снимается один тайл Жизни сердца из запаса Королевства, расположенного рядом с тайлом Выхода. Если все тайлы Жизней будут убраны, королевство захвачено врагом, вы проиграли!



Токены Жизней принадлежат всем защитникам. Потеря их всех означает захват Королевства, и игра заканчивается поражением. Иногда можно пропустить одну-две Орды внутрь Королевства, однако важно следить, чтобы королевство не было окончательно захвачено врагами!

4 Сбросьте карты прорвавшихся Орд, если Королевство выжило, переверните карты и получите кристаллы согласно указанным правилам.

Эта диаграмма порядка активации клеток Пути, показывающая последовательность хода, если бы на каждой клетке находились карты Орды.





Схема 1 показывает ситуацию, сложившуюся в начале фазы 3. Есть три карты Орды на Пути. Все враги на карте А полностью закрыты, она уничтожается и убирается с Пути. Малик и два солдата получают единицу урона. Солдаты отправляются обратно в запас, а Малик пока остаётся на своём месте.

Карты В и С не уничтожены, поэтому они начинают двигаться (фаза 4).

На схеме 2 карта Орды В уже переместилась на одну клетку Пути вперёд. Игрок решает, куда двинуть своего героя Малика — он выбирает соседнюю клетку на пути.

Так как на карте В есть незакрытая иконка ускорения у врага и на ней нет ни Солдат, ни Героев, то эта карта продвигается повторно. Это означает, что она достигает Выхода и наносит 5 урона Королевству (по единице за каждого не накрытого врага). В итоге у Королевства остаётся

ещё 2 жизни, значит игроки ещё не побеждены!

Схема 3 показывает карту Орды С, которая не движется, так как Магнус и 3 Солдата находятся на ней. Все иконки закрыты, поэтому оно не срабатывает. Магнус и Солдаты получают по 1 урона за то, что они остановили Орду. Все Солдаты возвращаются в отбой. Здоровье Магнуса падает до нуля, поэтому он выведен из строя. Его миниатюра помещается на планшет набок. Он должен выполнить действие Регенерации в начале следующего раунда.

ФАЗА 5: СБОР КАРТ БАШЕН И ГЕРОЕВ

- Соберите все карты Башен, построенных вами на строительных площадках.
- Возьмите все улучшенные Башни из слота входящих Башен, которые были переданы вам другими игроками.
- Заберите свою карточку Героя.

Количество карт в руке не ограничено.

Внимание: Если какая-либо Башня на Строительной площадке лежит рубашкой вверх, верните её в общий запас, так как эта Башня была разрушена в течение текущего хода.

ФАЗА 6: ПОКУПКА БАШЕН ЗА КРИСТАЛЛЫ

Вы совместно решаете, какие карточки Башен приобрести и кому они будут выданы.

Заработанные кристаллы принадлежат всей команде, и ни один конкретный игрок не является владельцем заработанных Кристаллов.

- Команда может потратить 2 кристалла, чтобы взять карту 1 уровня из общего запаса. Выберите игрока, которому она будет передана.

- Команда может потратить 3 кристалла, чтобы взять карту уровня 2 из общего запаса. Выберите игрока, которому она будет передана.

Можно тратить столько Кристаллов, сколько есть в наличии, приобретая столько Башен, сколько позволяет ваш бюджет. Эти Башни могут быть распределены между любыми игроками.

Запас кристаллов ограничен. Если Кристаллы закончились, вы не сможете заработать новые, пока не потратите имеющиеся.

ПОБЕДА В КОНЦЕ РАУНДА

Вы победите в конце раунда, если выполнили условие победы, указанное в сценарии. Хотя существует множество способов проиграть сценарий, победа возможна лишь одним способом, и вы одержите победу исключительно в конце завершённого раунда.

СОЛО РЕЖИМ

Кампания доступна для одиночной игры. Подготовьте карту согласно инструкции по настройке сценария в руководстве сценариев. Выберите уровень сложности и подготовьте соответствующие стартовые ресурсы. В режиме соло действуют следующие изменения правил:

1 ОГРАНИЧЕНИЯ РАЗМЕЩЕНИЯ БАШЕН

Всегда доступно три разных цвета Строительных площадок. В начале каждого хода вы обязаны выбрать цвет площадки, который исключится из числа доступных для строительства Башен в этот ход. Строительные площадки выбранного цвета становятся недоступны для возведения Башен в текущем ходу. Во всём остальном они функционируют обычно.

- Всегда можно строить на "универсальных" площадках (при наличии таковых в некоторых сценариях).

- Нельзя выбирать один и тот же цвет несколько ходов подряд.

2 ЗАПАСНЫЕ ГЕРОИ

В одиночном режиме вы играете за одного главного героя, которого будем называть вашим "Основным Героем". Помимо основного Героя, выберите до трёх других Героев и поместите их на запасную скамью. Каждый запасной Герой может войти в игру всего на один раунд, после чего он покидает игру навсегда. Во время этого раунда вы можете активировать запасного героя вместе с основным героем, разместив миниатюру героя там, где пожелаете, и совершив атаку, указанную на карте героя. По окончании раунда запасной герой выводится из игры, и вы больше не сможете вызвать его в оставшейся части партии. Любые нанесённые герою повреждения остаются активными до момента полного уничтожения орды, которую атаковал герой.

3 УЛУЧШЕНИЕ БАШЕН

При улучшении башни в одиночной игре положите старую Башню обратно в общий запас и возьмите Башню следующего уровня той же категории. Затем положите её лицом вниз в слот входящих башен.

Внимание: В режиме сольной игры Герои с ближним боем значительно сильнее тех, кто обладает дальнебойными способностями. Мы настоятельно рекомендуем выбрать одного из следующих героев в качестве вашего основного персонажа: Малик, Игнус или Лилит.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Это приложение может содержать спойлеры кампании и должно использоваться только в справочных целях.

ГЛОССАРИЙ ТЕРМИНОВ

Adjacent (смежный) — Используется для обозначения компонентов, расположенных ортогонально или диагонально рядом друг с другом.

Archery Tower (башня лучников) — Это башни с увеличенной дальностью стрельбы и большей точностью атаки по сравнению с другими типами башен. Включает в себя такие типы, как Archer (уровень 1), Marksman (уровень 2), Sharpshooter (уровень 3), Ranger Hideout (уровень 4) и Musketeer Garrison (уровень 4).

Attack (атака) — Действие нанесения повреждений врагам путём размещения тайлов повреждений вследствие действия Башен, Заклинаний или Героев.

Big (большой враг) — Враги, занимающие пространство размером 2x2 клетки. Если Орда с большим врагом достигает Королевства, и хотя бы одна ячейка большого врага не закрыта тайлом повреждения, Королевство теряет 4 жизни.

Boss (босс) — Особый враг, появляющийся в определённых сценариях. Правила для босса объясняются в соответствующем сценарии.

Building Site (строительная площадка) — Пространство вокруг пути, на котором можно возвести Башню. Может быть окрашено в цвет конкретного игрока или белого цвета.

Cannon Tower (артиллерийская башня) — Эти Башни наносят множественные повреждения за одно нападение. Сюда входят такие виды, как Bombard (уровень 1), Artillery (уровень 2), Howitzer (уровень 3), Big Bertha 500 mm (уровень 4) и Tesla Tower (уровень 4).

Crystal (кристалл) — Общий ресурс, полученный при уничтожении Орд. Хранятся возле Выхода на вашем складе. Кристаллы используются для покупки новых Башен любым игроком. Максимальное число кристаллов ограничено числом 12. Если у вас накопилось 12 кристаллов, вы не сможете получать дополнительные, пока не потратите некоторые из них в шестой фазе.

Damage Tiles (тайл урона) - Набор тайлов различных форм и размеров, представляющий повреждения, наносимые врагам Башнями, Заклинаниями и Героями. Тайлы располагаются на картах Орд, чтобы покрыть врагов. Для каждого типа башни предусмотрен специальный графический дизайн маркера, включающий все возможные формы повреждений, наносимые данным видом Башни. Аналогично, каждый Герой также имеет набор уникальных тайлов повреждений, отражающих размеры и форму тайлов, подходящих для каждой из его способностей.

Damage Types (типы повреждений) - Повреждение может быть физического, магического или истинного характера (которое не относится ни к одному, ни к другому). Каждый тип повреждения может быть наложен только на врагов, не обладающих защитой соответствующего типа.

Deadly Enemies (Летальные враги) - Такие враги могут быть заблокированы только маркерами повреждений, а не Героями или Солдатами.

Dead-Eye (Меткий глаз) - После передвижения карты Орды, содержащей любое количество видимых иконок "Меткий глаз", нанесите 1 очко повреждения каждому Герою, находящемуся на смежной с новой позицией Орды клетке маршрута.

Enemy (Враг) - Название, используемое для каждого изображения врага на картах Орд. Каждый враг уникален и должен рассматриваться отдельно. Враги составляют часть Орд.

Engaging (Контактирование) - Когда Герой заканчивает свой ход на карте Орды, основание фигурки героя может покрывать врагов. Это называется контактом с данной Ордой.

Exit (Выход) - Конец пути, символизирующий ближайшее пространство к Королевству. Это цель движения Орд.

Flying (Летающий отряд) — Летающая иконка представляет собой линию размером 1x2 клетки. Она находится в красном квадрате и потому не может быть закрыта. Для уничтожения Орды её закрывать не надо. Примечание: Когда появляется летающий отряд, убедитесь, что он помещён в специальный пластиковый лоток для отрядов. Если все лотки заняты, достаньте другой отряд из лотка, чтобы поместить туда летающего.

Когда активируется летающий отряд, перед проверкой любых его иконок снимите всех Солдат и Героев с него и переместите их в соседнюю

незанятую клетку игрового поля. Затем отряд действует обычным образом. При перемещении летающего отряда, если на пути встречается другой отряд, вместо прыжка над ним летающий отряд становится поверх другого. Это значит, что летающие отряды могут заканчивать своё перемещение прямо сверху другого отряда. В таком случае игроки не смогут атаковать отряд, находящийся внизу под летающим.

Если активируются сразу несколько штабелей отрядов, первым активируется тот, кто расположен сверху стопки, затем следующий снизу и так далее, пока не дойдут до самого нижнего отряда в стопке.

Forked Path (разветвлённый путь) - Некоторые пути разветвляются. Когда Орды продвигаются вперёд, сначала двигайте тех, чей номер жетона волны наименьший. После этого продолжайте продвижение остальных Орд по оставшимся ветвям в порядке близости к Королевству: от ближайших к дальним.

Ghost (призрак) - Иконка Призрака занимает линию длиной 1×3 клетки. Эта область не может быть покрыта Героями, Солдатами или тайлами Повреждений, и её покрытие не требуется для уничтожения карты. В сценариях, связанных с призраками, вас попросят перемешать шесть карт-призраков (на обороте изображены значок Призрака и два кристалла), чтобы сформировать колоду призраков. Колода должна храниться отдельно от основной игровой зоны. Когда уничтожается Орда с символом Призрака, все Герои на ней, помимо нанесения урона, обязаны перейти на соседнюю пустую клетку (если такого пространства нет, они возвращаются на игровой планшет своего владельца). Затем вытяните верхнюю карту из колоды призраков и разместите её на месте уничтоженной Орды с символом Призрака. Обратите внимание, что карты с символами Призраков сами по себе не имеют кристаллов на обратной стороне, поэтому команда не получает кристаллы за победу над ними. Однако отряды из колоды призраков обладают двумя кристаллами на обороте, и команда зарабатывает два кристалла, когда такая карта уничтожена.

Heal (исцеление) - Карта Орды с любым числом видимых символов исцеления заставляет игрока удалить все тайлы Повреждений с этой карты перед её движением. Выполняйте это действие перед проверкой любых других символов.

Hearts (Сердца) - Эти маркеры представляют здоровье Героев и Королевства.

Heroes (Герои) - Они являются центральными персонажами игры, управляемыми игроками. У каждого героя есть миниатюра, планшет персонажа и тайлы способностей. Все Герои имеют базовую атаку и набор из четырёх различных специальных способностей.

Они могут накрывать врагов своим основанием и препятствовать передвижению карт Орды, однако не способны воздействовать на Порталы или Боссов.

Hero Special Abilities (особые способности героев) - Набор особых сил, которыми обладает каждый Герой. Подробности описаны в приложении на странице 22.

Heroes Bench (запас героев) - Резерв персонажей-героев, который может использоваться один раз каждым героем во время одиночной игры дополнительно к основному персонажу игрока. См. Правила одиночного режима на стр. 17.

Horde (орда) - состоит из нескольких разных противников на одной карте. Хотя отряд рассматривается как единый объект, каждый враг внутри него всё равно остаётся отдельным существом. Карты орд размещают в лотки всякий раз, когда это возможно, и такие лотки называются лотками Орд.

Horde tray (лоток орды) - Специальная ёмкость, используемая для хранения карт Орд, когда они находятся на Пути.

Instant (мгновенный эффект) - Способность, дающая одноразовый эффект, который немедленно применяется сразу же после активации.

Kingdom (Королевство) - общее обозначение области, которую герои стремятся защитить. Оно не имеет местоположения непосредственно на дорожке, а расположено за пределами конечной точки маршрута. Королевство снабжено запасом жизней и может обладать дополнительными способностями или правилами, зависящими от сценария.

Mage tower (магические башни) - башни, обладающие большим количеством тайлов Урона по сравнению с остальными башнями и наносящие магический урон. К таким относятся Mage (уровень 1), Adept (уровень 2), Wizard (уровень 3), Arcane Wizard (уровень 4) и Sorcerer Wizard (уровень 4).

Magical damage (магический урон) - тип урона, наносимый некоторыми атаками. Атаки, наносящие магический урон, нельзя применять против врагов с сопротивляемостью магии.

Melee (ближний бой) – действие атаки, цель которой находится в той же ячейке, где стоит герой, использующий способность.

Ongoing (постоянный эффект) – способность, которая остаётся активной после активации вплоть до конца текущего раунда. Постоянные эффекты, действующие дольше одного раунда, указывают срок окончания эффекта либо на самой способности, либо на заклинании.

Path (путь) – часть карты, по которой передвигаются лотки, соединяя точки появления с выходом/королевством и состоящая из ряда клеток.

Pathbreaker (новые пути) –

иконки карт, открывающих новый путь представлены одной горизонтальной строкой длиной 1x5 внизу карты Орды. Эта линия показывает три различных символа слева направо, соответствующие этим картам, используемым в некоторых сценариях для блокировки точек появления Орды.

При появлении такой Орды проверьте строку символов в красной полосе. Если карта блокировки Пути, соответствующая левому символу, всё ещё находится в игре, уберите её и разместите Орду на Пути, где находилась эта карта. Если левый символ уже удалён, проверяйте средний символ, затем правый. Если все три символа уже были удалены, Орды появляются обычным образом (например, в пространство непосредственно перед точкой спавна, откуда была вытянута данная Орда). Красная полоса на такой карте Орды не может быть покрыта Солдатами, Героями или тайлами Урона, и её покрытие не требуется для уничтожения Орды. После удаления блокирующей карты, Орды будут появляться из точки спавна, которую она ранее блокировала. Точка спавна не порождает Орду в тот же ход, когда путь открыт.

Perfect Attack (идеальная атака) – её целью может быть любая клетка пути на карте.

Physical damage (физический урон) – один из видов урона. Атаки физического типа нельзя разместить на врагах с сопротивляемостью к физическому урону.

Portal (портал) – специальная карта, часто составляющая цель сценария. Карты порталов нельзя атаковать Героями, и если они достигают Выхода, игроки немедленно проигрывают.

Protection (защита) – эффект способностей или действий, предотвращающий получение урона Героями.

Range arrows (стрелки дальности) – символы на Башнях или способностях Героев, показывающие пространства, доступные для поражения способностью.

Ranged (дистанционная атака) – атакующая способность, нацеленная на Орду, доступную по стрелкам дальности.

Recover (восстановление) – это действие доступное Героям, которое восстанавливает их жизни и обновляет тайлы способностей. Это выполняется вместо любого другого действия.

Regenerate (регенерация) – Герой, выведенный из игры, тратит следующий ход возвращаясь в игру. Когда Герой регенерирует, он восстанавливает все свои жизни, однако его особые тайлы способностей не обновляются.

Spawn Token (тайл волны) – используются для обозначения мест, откуда входят новые карты Орды на игровое поле, а также для определения порядка активации карт Орды, если путь имеет одну или несколько развилок (см. раздел «Разветвлённые пути»).

Speed (ускорение) – карты Орды с любым количеством видимых иконок ускорения попытаются пройти дважды по Пути в этот ход.

Soldier towers (солдатские башни) – эти башни размещают Солдат на картах Орды вместо тайлов Урона. Солдатская башня может располагаться поверх другой Башни или другую Башню, можно построить на ней. Максимальное количество Башен на Строительной площадке – две. К ним относятся Militia (уровень 1), Footmen (уровень 2), Knights (уровень 3), Holy Order (уровень 4) и Barbarian Hall (уровень 4).

Soldiers (солдаты) – миплы, генерируемые солдатскими башнями. Они располагаются подобно тайлам урона, покрывая врагов и останавливая движение Орды. У каждого солдата одна жизнь, поэтому он исчезает всякий раз, когда получает повреждение. Солдаты должны размещаться поверх врагов и не могут находиться над Мёртвыми противниками. Если для Солдата, порождённого башней или другим эффектом, нет допустимого места размещения, он не создаётся (остальная часть эффекта продолжает выполняться).

Tower (башня) – карты, используемые игроками для нападения на Орды путём размещения их на Строительных площадках. Башни бывают разных типов и уровней. Если игрок не разыгрывает Башню, он может передать её другому игроку, предварительно повысив уровень, если возможно.

True Damage (истинный урон) – может наноситься врагам, имеющим физическую или магическую защиту.

Touching (касание) – термин используется, когда речь идёт о любом компоненте, находящемся ортогонально рядом с каким-либо другим компонентом.

ДОПОЛНЕНИЯ К ПРАВИЛАМ ИЗ БУКЛЕТА СЦЕНАРИЕВ

ЗАКЛИНАНИЯ

Начиная со сценария №4, команда игроков получает возможность выбирать Заклинания перед началом каждой игры. Заклинания — это небольшие тайлы, дающие доступ к мощным способностям, которые можно применить один раз за игру. На обратной стороне плиток изображены иллюстрация, название заклинания и одна или две иконки силы. Эти иконки важны при выборе заклинаний во время подготовки. В некоторых сценариях вы можете выбирать только заклинания с 1 иконкой силы, в других из всех заклинаний. На протяжении второй фазы игры игроки могут применять любые выбранные ими заклинания. После использования заклинание возвращается обратно в коробку. Некоторые заклинания предназначены исключительно для атаки Орд и не могут быть использованы против Порталов или Боссов. Ниже приведены описания всех возможных заклинаний:



Rain of Fire: Это заклинание силой 1. Игрок размещает один тайл Урона размером 1×2 и один 1×1 на любой одной карте Орды. Относится к магическому типу урона.



Reinforcements: Это заклинание силой 1. Позволяет разместить двух солдат. Их можно поставить либо на одну Орду, либо разделить между разными. Относится к истинному типу урона.



Thunderbolt: Это заклинание силой 1. Разместите тайл Урона размером 1×2 на одной карте Орды, затем тайлы Урона 1×1 на каждой примыкающей карте. Относится к магическому типу урона.



Lightning Bolt: Это заклинание силой 1. Разместите четыре тайла Урона размером 1×1 рядом друг с другом на одной карте Орды. Относится к физическому типу урона.



Gem of Time Warp: Это заклинание силой 2. Тайл Урона 1×2 кладётся на карту Портала или Босса. Затем игрок выбирает Героя, которому наносят 1 единицу ущерба. Относится к истинному типу урона.



Hand of Midas: Это заклинание силой 2. Передаёт Башню другому игроку и улучшает её сразу на два уровня. Например, башня первого уровня превратится в башню третьего уровня, минуя промежуточный уровень второго. Башня передается и помещается в ячейку входящей Башни другого игрока обычным способом.

ВНИМАНИЕ: В игре отсутствуют специальные тайлы Урона, соответствующие изображениям на тайлах заклинаний. Вместо этого используйте любые доступные тайлы Урона из запаса, которые соответствуют размеру и форме клеток, показанных на соответствующих карточках.

БЕЛЫЙ СТРОИТЕЛЬНЫЙ УЧАСТОК



Начиная с сценария номер пять, белый строительный участок является частью подготовки к игре. Этот белый участок принадлежит ВСЕМ ИГРОКАМ. Любой игрок имеет право разместить свою башню на нём.

Башни, размещённые на белом участке, не обязательно забирать обратно игроку, разместившему их изначально. Когда наступает фаза подбора Башен, вы должны решить, какой Игрок должен забрать Башни с белого участка. Если там находятся две Башни, их могут забрать разные игроки.



СПОСОБНОСТИ ГЕРОЕВ

ALLERIA SWIFTWIND

У Аллерии есть миниатюрка Дикой кошки, которая действует как дополнительный Герой (все обычные правила героев применяются). Дикую кошку можно активировать каждый раунд: она способна перемещаться максимум на две клетки и вступать в бой с Ордой. Если она находится на карте Орды, которая уничтожается, сама Кошка не получает урона и остаётся на своём месте. Если же она получает повреждение каким-либо иным способом, он выбывает из боя и возвращается на планшет Игрока. Кошка не регенерирует сама по себе. Вместо этого её помещают на клетку с Алерией в следующий раз, когда та применяет базовую атаку. В конце первого перемещения Аллерии в игре, Кошка ставится рядом с ней и может двигаться самостоятельно.



Basic Attack - когда Аллерия использует своё основное умение, помимо нанесения обычного удара, она может вызвать миниатюру своей Дикой кошки, поместив её на клетку рядом с собой. Она не может быть активирована в тот ход, когда она вернулась в игру посредством данного эффекта (за исключением случаев соло-игры, когда Аллерия вступает в игру как герой со скамейки запасных).



Call of the Wild - эта специальная атака может быть направлена исключительно на карту Орды, на которой расположена Дикая кошка, и накладывает четыре 1x1 тайла Урона, как показано на иллюстрации. Если миниатюра дикой кошки отсутствует в игре, эта способность не действует.



Like the Wind - После того, как Аллерия совершает атаку указанной способностью, она может выбрать любого Героя, находящегося в игре (включая саму себя). Выбранный Герой затем может переместиться на одну клетку и выполнить свою базовую атаку. Это действие может привести к повторной активации Героя в течение одного раунда.



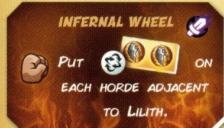
Do you bleed? - в рамках этой атаки Аллерия добавляет два дополнительных 1x1 тайла Урона на карту Орды, на которой в этот момент находится её Дикая кошка. Если она не присутствует в игре или не располагается на карте Орды в момент использования этой способности, дополнительные тайлы Урона не разыгрываются.



LILITH



Basic attack - эта атака оснащена стрелками ближнего и дальнего боя, следовательно, Лилит может либо поместить тайл Урона 1x1 на своё свою клетку, либо нанести удар по расположенной впереди. После завершения атаки Лилит выбирает либо себя, либо другого Героя, расположенного рядом с ней или находящегося на той же клетке, что и она. Выбранный герой восстанавливает 1 здоровье и активирует способности.



Infernal Wheel - когда Лилит использует эту способность, она кладёт 1x2 тайл Урона на каждую примыкающую Орду. Относится к истинному типу урона.



Reapers Harvest - когда Лилит использует эту способность она размещает два 1x2 и два 1x1 тайла Урона на своей клетке. Они должны быть расположены так, чтобы каждый касался одной из сторон базы миниатюры Лилит. Относится к истинному типу урона.



Heavenly Chaos - когда Лилит использует эту способность она выбирает соседнюю Орду и размещает на ней тайлы Урона 1x2, 1x1 и двух Солдат. Относится к истинному типу урона.



Resurrection - когда Лилит использует эту способность она размещает 1x2 тайл Урона на свою клетку и если эта карта уничтожается в Фазе 3, то Лилит восстанавливает 3 жизни и получает Защиту до конца раунда. Относится к истинному типу урона.



MALIK HAMMERFURY



Basic Attack - При её использовании за каждую пустую клетку (без врага), покрытую его базовым тайлом Урона (4x4), Малик может дополнительно размещать один тайл Урона (размером 1x1) на соседних картах Орд.



It's Hammer Time - когда Малик использует эту способность, он выбирает Героя (в том числе и самого себя). Тот может заново активировать уже использованную специальную способность. Затем Малик немедленно может выполнить другое действие. Это может быть базовая атака, розыгрыш другой специальной способности или восстановление.



Earthquake - положите тайл Урона 1x3 на карту, на которой стоит Малик. До конца раунда все Герои (включая Малика), стоящие на той же карте, получают защиту.



Hammer Smash - когда Малик использует эту способность, за каждую клетку с врагом, покрытую его тайлом Урона (4x4), Малик может дополнительно размещать один тайл Урона (размером 1x1) на соседних картах Орд.



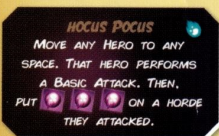
Can't Touch This - когда Малик использует эту способность, он получает Защиту до конца этого раунда. Дополнительно он может провести Базовую атаку.



MAGNUS SPELLBANE



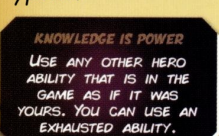
Basic Attack - позволяет Магнусу расположить дополнительный тайл Урона 1x2, если он расположен на Строительной площадке, а не на клетке Пути. Обратите внимание, это означает, что эта площадка не может использоваться для постройки Башен, если Магнус не уйдёт с этой башни после проведения этой атаки.



Hocus Pocus - когда Магнус использует эту способность, он может переместить любого Героя (включая самого себя) на любую разрешённую клетку на поле. После этого этот герой проводит свою базовую атаку. В дополнение к этому Магнус кладёт 3 1x1 тайла Урона на атакованную клетку.



Mirage - когда Магнус использует эту способность, он располагает двух Солдат и два тайла 2x1 на соседнюю Орду. Солдаты и тайлы должны быть расположены на одну и ту же Орду. Магический тип урона.



Knowledge is Power - Магнус использует эту способность, чтобы копировать любую Специальную способность в игре, даже принадлежащую другому Герою. Он может копировать даже разыгранную способность. Магнус разыгрывает скопированную способность так, будто бы она принадлежит ему самому, заменяя во всех случаях имена персонажей на своё собственное имя («Магнус»). Например, если он копирует способность Малика «Can't touch this», Магнус получает защиту до конца раунда, даже несмотря на то, что исходная способность ссылается на «Малика».



IGNUS



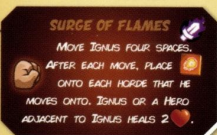
Basic Attack - если его базовый тайл Урона покрывает ровно 2 врагов, то Игнус может положить один тайл 1x1 на каждую соседнюю Орду.



Flaming Frenzy - когда Игнус использует эту способность и его тайл покрывает 3 врагов, один выбранный Герой (включая Игнуса) восстанавливает 1 жизнь.



Fire & Brimstone - когда Игнус использует эту способность и его тайл покрывает 3 врагов, он может положить два 1x1 тайла на другую соседнюю Орду.



Surge of flames - когда Игнус использует эту способность он может походить на 4 клетки и на каждой пройденной оставить тайл Урона 1x1. Эта способность не отменяет базовых передвижений Игнуса. После этого Игнус или герой на соседней клетке восстанавливают 2 жизни.



Let's burn - когда Игнус использует эту способность он может положить 2 тайла 3x1 на две разные соседние Орды. Орда, на которой он стоит, не может быть целью этой способности.

CREDITS

GAME DESIGN: HELANA HOPE, SEN FOONG-LIM, AND JESSEY WRIGHT
GRAPHIC DESIGN AND ILLUSTRATIONS: MATEUSZ KOMADA, KATARZYNA KOSOBUEKA, PRZEMYSŁAW KASZTELANIEC
PRODUCER: VINCENT VERGONJEANNE
GAME DEVELOPMENT: FILIP MIŁUŃSKI, TOMASZ NAPIERAŁA
PLAYTESTING MANAGER: TOMASZ NAPIERAŁA
PRODUCTION MANAGER: PRZEMEK DOŁĘGOWSKI
SCULPTS: HERIBERTO VALLE MARTINEZ
RULEBOOK EDITING AND PROOFREADING: THE GAMING RULES! TEAM, RUSS WILLIAMS

