

RISK OF DETONATION

Игроки должны передать все артиллерийские башни в этот ход.

Можно потратить  для снятия этого эффекта.

Если какая-либо из фигурок Мага Времени достигнет белой Строительной площадки, переместите к ней второго Мага и переверните эту карту.

Когда Маги Времени перемещаются, они движутся в направлении к Выходу.

Если они пройдут через Выход - вы проиграли. Нанести им урон могут только башни 4 уровня.

SUDDEN DARKNESS

Башни, расположенные на белом Строительном участке в конце раунда возвращаются в отбой, а не в руку.

Особое условие



Если какая-либо из фигурок Мага Времени достигнет белой Строительной площадки, переместите к ней второго Мага и переверните эту карту.

WAVE OF EXHAUSTION

До конца этого хода все Герои имеют только одно очко передвижения.

GALEFORCE WIND

Игроки должны передать все башни пехоты в этот ход.

Можно потратить  для снятия этого эффекта.

SPATIAL DISTORTION

Уберите карту блокировки Пути. Затем разыграйте вторую карту Орды из связанной стопки Выхода, а затем удалите эту Стопку.

GIANT HAIL

Каждый игрок, у которого есть башни, должен передать ровно 1 башню в этот ход. Вы не можете передавать больше 1 башни.

Если оба Мага Времени
побеждены, вы
выигрываете в конце
этого раунда.

В противном случае,
Молодой Маг остаётся
в игре и продолжает
движение по правилам.

WARPED MAGIC

Игроки должны передать
все магические башни в
этот ход.

Можно потратить 
для снятия этого
эффекта.

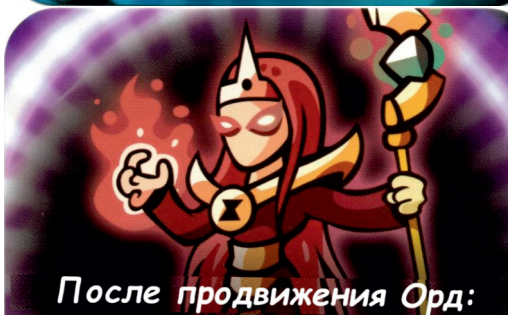


Перед движением Старого
Мага Времени и когда он
уничтожен: верните Башню,
соседнюю с Магом Времени,
в запас.

ACID RAIN

Каждый Герой должен
выбрать:

-  Деактивировать одну
Способность
ИЛИ
-  Получить 1 урон



После продвижения Орды:
если в игре менее двух т
айлов Порталов,
поместите один из них на
карту Орды. Эта карта
теперь Портал.

SUDDEN STAR FALL

Каждый Герой с более
чем 1 здоровьем
получает 1 урон.



Перед движением Лорда
Блекберна и когда он
уничтожен: понизьте уровень
каждой Башни, соседней с
ним, на 1.
Уничтожьте башни 1 уровня.

THICK FOG

Игроки должны
передать все башни
лучников в этот ход.

Можно потратить 
для снятия этого
эффекта.

Если на клетке перед
Лилит нет карты
Орды, продвиньте её
на одну клетку к "3"
точке выхода Орд.
Закончите раунд, если
в конце Королевство
выжило, то вы
победили!

Уберите карту, 
открывая заблокированную
точку Выхода.
Немедленно откройте
верхнюю карту из колоды
точки Выхода 5.

Если в игре 4 игрока,
получите 



Лорд Блекберн не движется
в этот ход.

Если оба Мага Времени
побеждены, вы
выигрываете в конце
этого раунда.
В противном случае,
Старый Маг остаётся в
игре и продолжает
движение по правилам.

Если Королевство
выжило в конце
этого раунда, то вы
победили!

Уберите карту, 
открывая заблокированную
точку Выхода.
Немедленно откройте
верхнюю карту из колоды
точки Выхода 2.

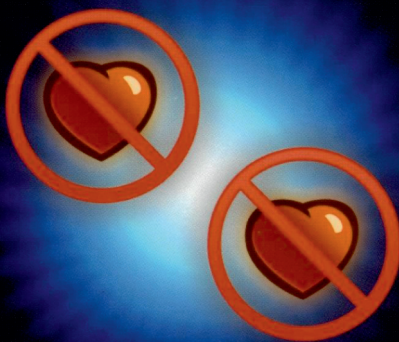
Если в игре 4 игрока,
получите 

Положи Жёлтая 5 карту
Орды на верх стопки
карт у точки Выхода 3
и одну такую же под
низ стопки карту
точки Выхода 5

Продвиньте обе
миниатюры Магов
Времени на одну клетку
по направлению к белой
Строительной
площадке.



**Лорд Блекберн не движется
в этот ход.**



**Лорд Блекберн не движется
в этот ход.**

Лорд Блекберн

Ход Лорда Блекберна является частью Фазы 4: продвижение карт Орд. Орды движутся по обычным правилам. Когда приходит очень хода Лорда Блекберна, выполните шаги 1 и 2:

1.

Возьмите карту из его Колоды действий и выполните её эффект:



Понизьте уровень всех Башен, соседних с Лондон Блекберном на 1. Это действие уничтожает Башни уровня 1



Все Герои на соседних клетках получают 1 урон.

2.

Переместите Лорда Блекберна на одну клетку ближе к Выходу. Герои, находящиеся на клетке, на которую он становится вынуждены отступать и получают 1 урон.

Очередность хода

1. Появление новых Орд

2. Розыгрыш Башен и карт Героев

3. Уничтожение Орд

4. Активация Магов Времени

Если в игре менее 2 Порталов, выкладывайте тайлы Порталов, пока их не станет 2. Тайлы Порталов могут быть размещены на карты Орд, которые: **А** не являются порталами, **В** не заняты Героями, **С** не будут уничтожены, после расположения на них тайла Портала. Если тайлы Порталов не были размещены в этот ход, то Маги Времени ходят на одну клетку по направлению к белой Строительной площадке.

5. Продвиньте карты Орд

6. Верните в руку Башни

7. Потратьте кристаллы

Очередность хода

1. Появление новых Орд

2. Розыгрыш Башен и карт Героев

3. Уничтожение Орд

4. Активация Лилит

Сначала возьмите и разыграйте карту действия Лилит.



Все Герои, находящиеся на клетке, соседней с Лилит, получают 1 урон.



Выберите Башню соседнюю с Лилит и уничтожьте её.

Затем, если на клетке перед Лилит нет карты Орд, продвиньте её на одну клетку к 3 точке выхода Орд. Если она не может двигаться, то вы проиграли.

5. Продвиньте карты Орд

6. Верните в руку Башни

7. Потратьте кристаллы

ПАМЯТКА



Большой враг

Королевство теряет 4 жизни, если не накрыт полностью.



Лекарь

Срабатывают перед остальными эффектами. Перед перемещением. Уберите все тайлы Урона с этой Орды



Мертвец

Герои и Солдаты не могут накрывать мертвецов.



Меткий глаз

После перемещения все Герои на соседней клетке получают 1 урон.



Ускорение

Двигутся дважды



Физический урон



Магический урон



Истинный урон



Рукопашный



Любая клетка

ПАМЯТКА



Большой враг

Королевство теряет 4 жизни, если не накрыт полностью.



Лекарь

Срабатывают перед остальными эффектами. Перед перемещением. Уберите все тайлы Урона с этой Орды



Мертвец

Герои и Солдаты не могут накрывать мертвецов.



Меткий глаз

После перемещения все Герои на соседней клетке получают 1 урон.



Ускорение

Двигутся дважды



Физический урон



Магический урон



Истинный урон



Рукопашный



Любая клетка

ПАМЯТКА



Большой враг

Королевство теряет 4 жизни, если не накрыт полностью.



Лекарь

Срабатывают перед остальными эффектами. Перед перемещением. Уберите все тайлы Урона с этой Орды



Мертвец

Герои и Солдаты не могут накрывать мертвецов.



Меткий глаз

После перемещения все Герои на соседней клетке получают 1 урон.



Ускорение

Двигутся дважды



Физический урон



Магический урон



Истинный урон



Рукопашный



Любая клетка

ПАМЯТКА



Большой враг

Королевство теряет 4 жизни, если не накрыт полностью.



Лекарь

Срабатывают перед остальными эффектами. Перед перемещением. Уберите все тайлы Урона с этой Орды



Мертвец

Герои и Солдаты не могут накрывать мертвецов.



Меткий глаз

После перемещения все Герои на соседней клетке получают 1 урон.



Ускорение

Двигутся дважды



Физический урон



Магический урон



Истинный урон



Рукопашный



Любая клетка

ПАМЯТКА



Сопротивление магии

Тайлы магического урона не могут быть размещены на этого врага.



Физическая защита

Тайлы физического урона не могут быть размещены на этого врага.



Создатель пути

Всегда остаются открытыми. Когда появляются - открывают новый путь



Привидение

Всегда остаются открытыми. После того как эта карта уничтожена - появляется карта Орды с призраками.



Полёт

Всегда остаются открытыми. Перед движением передвиньте всех Солдат и Героев с этой карты.

При движении не перепрыгивает другие Орды, а накрывает их.

ПАМЯТКА



Сопротивление магии

Тайлы магического урона не могут быть размещены на этого врага.



Физическая защита

Тайлы физического урона не могут быть размещены на этого врага.



Создатель пути

Всегда остаются открытыми. Когда появляются - открывают новый путь



Привидение

Всегда остаются открытыми. После того как эта карта уничтожена - появляется карта Орды с призраками.



Полёт

Всегда остаются открытыми. Перед движением передвиньте всех Солдат и Героев с этой карты.

При движении не перепрыгивает другие Орды, а накрывает их.

ПАМЯТКА



Сопротивление магии

Тайлы магического урона не могут быть размещены на этого врага.



Физическая защита

Тайлы физического урона не могут быть размещены на этого врага.



Создатель пути

Всегда остаются открытыми. Когда появляются - открывают новый путь



Привидение

Всегда остаются открытыми. После того как эта карта уничтожена - появляется карта Орды с призраками.



Полёт

Всегда остаются открытыми. Перед движением передвиньте всех Солдат и Героев с этой карты.

При движении не перепрыгивает другие Орды, а накрывает их.

ПАМЯТКА



Сопротивление магии

Тайлы магического урона не могут быть размещены на этого врага.



Физическая защита

Тайлы физического урона не могут быть размещены на этого врага.



Создатель пути

Всегда остаются открытыми. Когда появляются - открывают новый путь



Привидение

Всегда остаются открытыми. После того как эта карта уничтожена - появляется карта Орды с призраками.



Полёт

Всегда остаются открытыми. Перед движением передвиньте всех Солдат и Героев с этой карты.

При движении не перепрыгивает другие Орды, а накрывает их.