

# Миплы ★ и МОНСТРЫ®

## ПРАВИЛА





## Жуткие тени пали на королевство Рован.

Злые силы Мордобора, призванные Пилауроном, вместе с непостижимыми чудовищами из королевства Пипул нашли способ проникнуть в ваш мир и теперь вторгаются повсюду. Ослабленная многолетними войнами королевская армия – лишь бледная тень былой силы.

Отчаявшийся король обращается к вам, лордам и леди страны, прося принять меры и спасти королевство от темных сил. Тот, кто соберет самую мощную армию, выполняя квесты и сражаясь с монстрами, докажет свою эффективность против захватчиков, будет объявлен новым графом-маршалом... и одержит победу в игре!

**ИГРА ОЛЕ СТЕЙНЕССА | 2-4 ИГРОКА | 10+ | 45-60 МИНУТ**

### СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Дизайнер:** Оле Стейнесс

**Директор проектов:** Николас Бонджу

**Производство:** Дэвид Лепор

**Графика:** Gong Studios

**Графический дизайн:** Бриджит Инделикато

**Художественное направление:** Бретт Сатковяк

**Правила:** Пол Гроган **GAMING RULES!**

**Дополнительная разработка:** Джош Вуд, Нил Кимболл, Джон Синсер, Люк Питершмидт, Райан Дэнси

**Проверка:** Джон Гудкит, Тодд Роулэнд, Джош Вуд

**Руководитель проекта и разработка:** Марк Вуттон

### РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

**Руководитель проекта:** Олег Раптовский.

**Отдельная благодарность:** Евгений Сенкевич.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Республики Беларусь, Республики Молдова, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: **ООО «СР ПОСТАВКА».**

### ОБЗОР ИГРЫ

Каждый игрок стремится собрать самый эффективный набор миплов для выполнения квестов и победы над монстрами. Все это принесет победные очки (ПО), а игрок с наибольшим количеством ПО в конце игры будет объявлен победителем.

### ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ



#### Базовые миплы разных цветов:

- 48 белых (крестьяне)
- 15 черных (рыцари)
- 18 синих (воины)
- 18 желтых (маги)
- 18 красных (жрецы)
- 20 серых (оскверненные)



#### 4 мипла престиж-класса:

- 5 зеленых (следопыты)
- 5 фиолетовых (паладины)
- 5 оранжевых (шаманы)



Жетоны первого игрока



12 маркеров игроков



4 тканевых мешка

## ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)



**1 игровое поле с картой города**, разделенное на: Капитолий в центре, окруженный 4 районами: Деревней, Университетом, Замком, Собором. Каждый район имеет 1 заранее построенную локацию и две пустые ячейки для жетонов локаций. В каждом районе также есть место для Башни.



**4 планшета игроков** с Таверной (областью для активных бойцов), Спальнями (для уставших бойцов) и ячейками для карт способностей героев.



**1 планшет последнего боя со шкалой победных очков**



**15 жетонов локаций**



**16 двусторонних карт героев базовых классов** (по 4 для каждого базового класса)



**12 карт героев престиж-классов** (по 4 для каждого из 3 престиж-классов)



**47 карт монстров:**

- 12 карт 1-го уровня (легкий)
- 20 карт 2-го уровня (средний)
- 8 карт 3-го уровня (сложный)
- 4 карты монстров Темного Совета (3 владыки, 1 приспешник)
- 3 карты прибытия Темного Совета



**3** если отправляете 2 или более бойцов с картами героя уровня 3

**6 жетонов наград Темного Совета**



**44 карты квестов**



© 2021 Alderac Entertainment Group. Meeples & Monsters и все связанные с ними знаки™ или® и © где указано Alderac Entertainment Group, Inc. 2505 E-521 Хендерсон, NV 89052 США. Все права защищены.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разложите игровое поле с городом в центре стола, рядом положите планшет последнего боя со шкалой победных очков.
2. Положите карту приспешника рубашкой вниз на самую правую ячейку на планшете последнего боя.
3. Разместите карты Темных Повелителей лицевой стороной вверх на планшете последнего боя. Потом перемешайте жетоны наград Темного Совета и поместите по 1 выбранному случайным образом жетону под каждого Темного Повелителя так, чтобы награды были видны (к карте приспешника выкладывать жетон награды не нужно, у приспешника Испепелителя нет наград).
4. Рассортируйте миплов по цветам и расставьте их рядом с полем. Это общий запас. Все миплы, кроме серых, называются Бойцами.
5. Каждый игрок выставляет 1 свой маркер на начало шкалы победных очков на планшете последнего боя.
6. Возьмите карты монстров и рассортируйте их по уровню (он обозначен соответствующим количеством точек справа), перемешайте отдельно стопки карт каждого уровня. Если в игре принимают участие меньше 3-х игроков, найдите карты с пометкой «3+» и верните их в коробку.
7. Возьмите карты прибытия Темного Совета и добавьте их в колоды, как указано ниже:
  - затасуйте 1 карту прибытия в стопку из 4 карт монстров уровня 1, а потом положите оставшиеся карты монстров уровня 1 поверх получившейся стопки;
  - затасуйте 1 карту прибытия в стопку из 8 карт монстров уровня 2, а потом положите оставшиеся карты монстров уровня 2 поверх получившейся стопки;
  - затасуйте 1 карту прибытия в половину карт монстров уровня 3, а потом положите оставшиеся карты монстров уровня 3 поверх получившейся стопки;
  - положите колоду монстров уровня 3 рубашкой вверх на стол. Потом возьмите колоду монстров уровня 2 и положите ее на колоду монстров уровня 3 рубашкой вверх. Повторите то же самое с колодой монстров уровня 1. Это будет общая колода монстров, в которой самые слабые монстры будут сверху, а самые сильные – снизу (в ней же будут карты прибытия Темного Совета).



Добавьте в указанные места карты прибытия Темного Совета и перемешайте (по отдельности)

8. Возьмите 6 верхних карт монстров и поместите их в ячейки на игровом поле согласно изображению района в правом верхнем углу карты (Деревня, Замок, Университет или Собор), начиная с первой ячейки каждого района.
9. Перемешайте жетоны локаций и выложите 4 из них изображением вверх рядом с полем. Оставшиеся жетоны выложите рубашкой вверх стопкой.
10. Каждый игрок берет планшет игрока и тканевый мешок.
11. Перемешайте карты квестов и раздайте каждому игроку по две карты взакрытую. Оставшиеся карты квестов положите рубашкой вверх рядом с полем для формирования колоды квестов. Игроки могут смотреть свои карты квестов, но не показывать их другим игрокам.
12. Каждый игрок берет 3 серых мипла (оскверненных) и 7 белых бойцов (крестьян) и добавляет их в свой мешок. Игроки хорошенько перемешивают содержимое мешка, вытягивают из мешка, не подглядывая, начальную группу своих миплов из 4 бойцов и помещают их в таверну на своем планшете. Любые крестьяне, вытянутые из мешка, являются активными бойцами во время первого раунда.
13. Игрок, выставивший больше всего оскверненных миплов в таверну, начинает игру (при одинаковом количестве миплов решите этот вопрос любым другим способом). Выдайте ему маркер первого игрока.

Если вы играете с комнатами башен из мини-дополнения «Четыре башни», то дополнительно:

9а. Перемешайте жетоны комнат башни и выложите по 5 стопками рубашкой вверх в каждой области, предназначенной для башен на игровом поле. Переверните верхнюю комнату в каждой стопке изображением вверх.

Если это ваша первая игра, мы настоятельно рекомендуем не добавлять это мини-дополнение в игру, так как оно увеличивает количество вариантов возможных действий в ваш ход. Вы получите больше удовольствия от игры с этим дополнением тогда, когда освоитесь в базовой игре.





# ПОРЯДОК ХОДА

Начиная с первого игрока, все игроки по очереди по часовой стрелке выполняют действия.

В свой ход игрок проходит следующие фазы по порядку. Другие игроки не совершают каких-либо действий в ваш ход.

- Фаза развития** – постройте новые локации в городе и повысьте уровень своих бойцов.
- Основная фаза** – активируйте свои локации и сражайтесь с монстрами.
- Фаза добора.**

## 1. ФАЗА РАЗВИТИЯ

Во время фазы развития игрок может построить новые локации на игровом поле. Чтобы сделать это, он выполняет следующие шаги по порядку:

### Этап отправки:

Игрок может отправить своих активных бойцов (неоскверненных) из таверны в одну или обе локации в районе Капитолия (локации в центральном ряду города на игровом поле).

Чтобы отправить бойца, возьмите его из таверны и разместите в выбранной локации. Каждая локация может быть активирована только 1 раз за ход. Отправка бойцов во время этой фазы не является обязательной; если игрок решает не отправлять бойцов, то он пропускает все остальные этапы фазы развития и переходит к основной фазе.

Требования каждой локации изображены на самих локациях:



Вы должны отправить 1 крестьянина. Возьмите 1 крестьянина из запаса и разместите его в этой локации рядом с вашим крестьянином.

**ИЛИ**



Вы должны отправить 2-х крестьян. Вы можете выбрать только 1 из 2-х вариантов в этой локации и построить 1 новую локацию за один ход.

	УР. 2   1		УР. 2   0		УР. 2   2		УР. 2   0
	УР. 3   1		УР. 3   3		УР. 3   1		УР. 3   2

Вы должны отправить сюда 1 любого бойца того типа, которому вы хотите повысить уровень (вы можете отправить только 1 тип бойца, нельзя повышать уровень у нескольких типов бойцов за один ход).

## Этап выполнения действий

На этом этапе игрок обязан выполнить действия каждой локации, куда он отправил миплов. Выполнять действия в локациях можно в любом удобном порядке.



или



Эта локация позволяет игроку построить 1 локацию из лежащих изображением вверх в запасе рядом с игровым полем, разместив ее в любой незанятой ячейке на игровом поле (ячейка с надписью «Сдается»). Если пустых ячеек на игровом поле больше нет, строить новые локации нельзя.



После размещения локации в пустой ячейке игрок немедленно получает награду, изображенную в этой ячейке. Все награды описаны на странице 12.

	УР. 2   1		УР. 2   0		УР. 2   2		УР. 2   0
	УР. 3   1		УР. 3   3		УР. 3   1		УР. 3   2

Эта локация позволяет игроку разместить только 1 бойца выбранного типа и потратить соответствующее количество победных очков (передвигая свой маркер на нужное количество делений назад по шкале победных очков на планшете последнего боя) для получения карты героя следующего уровня для этого бойца. Новая карта заменит карту способности героя, которая в настоящий момент имеется на планшете игрока для этого бойца. Каждый ход игрок может выбирать 1 бойца для получения новой карты героя более высокого уровня, и он должен иметь достаточно победных очков, чтобы оплатить это улучшение.

### Фаза развития: этап очистки

После выполнения действий всех локаций, куда были отправлены бойцы, верните всех бойцов с локаций Капитолия в спальни на своем планшете, включая любых дополнительных миплов, полученных во время выполнения действий локации. Эти бойцы считаются уставшими.



## 2. ОСНОВНАЯ ФАЗА

Во время основной фазы игроки используют локации и сражаются с монстрами. Необходимо выполнить следующие этапы по порядку:

### Этап отправки

Игрок может отправить любое количество активных бойцов из таверны для активации локаций или для сражений с монстрами (и/или для заполнения комнаты башни из мини-дополнения «Четыре башни»). Игрок может отправить любое количество бойцов по своему желанию в любое количество разных локаций.

Например, он может отправить бойцов в какую-либо локацию, в комнату башни, а также к одному монстру, или он может просто сразиться с двумя монстрами, или вообще ничего не делать. Отправка бойцов во время этого шага не является обязательной; если игрок решает не отправлять бойцов, он переходит прямо к фазе добора. Серые оскверненные миплы не могут быть отправлены (они не являются бойцами).



### Активация локации

Игрок может отправить бойцов в 1 или более построенных локаций в 1 из 4-х районов города на игровом поле (не в Капитолий). Каждый район на начало игры уже имеет одну построенную начальную локацию, остальные локации строятся во время игры (по правилам, описанным в разделе «Фаза развития»). Вы можете активировать локации, которые вы построили во время фазы развития.



Район Замка Район Деревни Район Университета Район Собора



На каждой локации изображены бойцы, необходимые для её активации (слева от стрелки). Локацию можно активировать только один раз за ход.

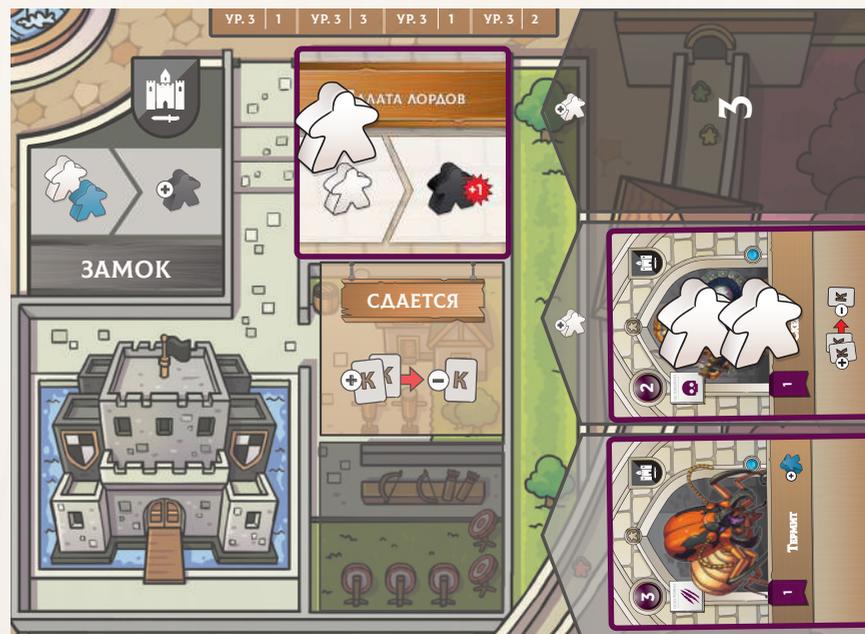
**Например:** Храму целителей для активации требуются воин и жрец.

### Использование захваченных локаций

Если в районе находятся 2 или более монстров, он считается захваченным. После того, как вы отправите бойцов в локацию (или комнату башни) в район, где есть 2 монстра, добавьте 1 крестьянина из запаса в каждую активируемую локацию (это символизирует, что крестьяне сбегаются к вашему флагу, так как их район города захвачен, и никто их не защищает). Если игрок активирует локацию в районе, где находятся 3 монстра, добавьте 2 крестьянина из запаса в каждую активируемую локацию! Эти крестьяне будут отправлены в спальни игрока во время этапа очистки (см. стр. 9).

Однако в том случае, если вы отправили бойцов для сражения с монстром в захваченном районе, не добавляйте крестьян в локацию этого района в этом раунде. Любое свойство самой локации, которое добавляет крестьян, тем не менее будет применяться.

### ПРИМЕР:



В свой ход игрок отправляет крестьянина (белого мипла) в Палату лордов. Так как район захвачен, обычно требуется добавить 1 крестьянина (белого мипла) из запаса в активируемую локацию. Однако игрок также решает направить 2 крестьян для сражения со скелетом. Поэтому при активации Палаты лордов не будет добавлено ни одного крестьянина.



## Сражение с монстрами

Игрок может отправить бойцов на одну или более карт монстров в городе на игровом поле, размещая бойцов из таверны своего планшета на соответствующую карту монстра. Общая боевая сила бойцов, размещенных на каждом монстре, должна быть равна или выше значения силы этого монстра.

Боевая сила бойцов указана на картах героев (уровень 1 напечатан на планшете игрока), к ней прибавляется любая дополнительная боевая сила, полученная во время игры.

Игрок может отправить больше бойцов, чем требуется, на одного монстра. Сделать так можно для того, чтобы выполнить условия какого-либо квеста.

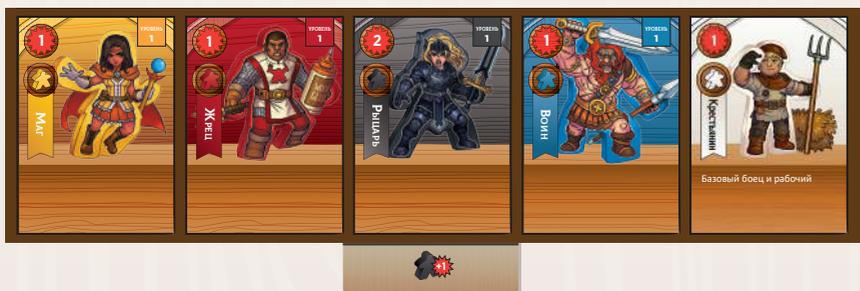


Игрок не может отправить бойцов сражаться с Темными Повелителями до выхода третьей карты прибытия Темного Совета из колоды монстров (см. стр. 10).

Монстры бывают трех типов: Гуманоиды, Чудовища, Нежить. Это имеет значение для свойств разных карт.

### ПРИМЕР:

У вашего рыцаря боевая сила равна 3, что недостаточно для отправки его одного в битву против Чудовищного дерева с силой 5. Однако, если бы у вас был еще один рыцарь, их можно было бы отправить вместе, так как совместно их боевая сила была бы равна 6, что превышает силу Чудовищного дерева.



## Бойцы

В игре есть 2 типа бойцов. Базовые бойцы – маги, жрецы, рыцари, воины и крестьяне. Способности каждого типа бойцов различаются, их описания приведены на соответствующих картах героев. У них следующие особенности:



**Маг:** слаб в бою, но хорош в исследовании и выполнении квестов.



**Жрец:** боец, предназначенный для борьбы со скверной.



**Рыцарь:** один из лучших бойцов с высокой боевой силой и способностями.



**Воин:** стандартный боец, с хорошей боевой силой и способностями.



**Крестьянин:** самый слабый базовый боец, хорош для строительства зданий.

Бойцы престиж-класса – специальные бойцы, доступные в ограниченном количестве. Их можно получить за квесты или в локациях. Во втором случае локации входят в игру с определенным количеством миплов на них. Как только все миплы разобраны, больше миплов с этой локации получить нельзя.

Способности престиж-классов описаны на соответствующих картах героев. Они кратко изложены ниже:



**Следопыт:** элитный боец для сражений с монстрами. Начальная боевая сила бойца равна 3, и он получает дополнительные победные очки каждый раз, когда 1 или более следопытов побеждают монстра.



**Паладин:** имеет боевую силу 2, получает дополнительно 1 боевую силу за каждый уровень монстра, с которым его отправили сражаться, ведь чем сильнее тьма, тем ярче сияет паладин.



**Шаман:** имеет боевую силу равную 2 и может быть использован как любой базовый боец с целью активации локаций или при сражении с монстрами (он дает и получает награды в виде боевой силы так, как будто является бойцом этого типа и одновременно шаманом).

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Хотя шаман, выступающий как другой базовый боец, получает все преимущества в виде боевой силы, которые в настоящий момент имеются у этого типа бойцов, он не получает улучшенные (за повышение уровня) способности или усиление боевой силы от карты героя этого бойца. Например, шаман, исполняющий роль воина, получит +1 к боевой силе от ранее побежденного упыря, но он не получит способность воина уровня 3, а именно: не сможет добавить крестьянина из спальни при отправке.



Способности **бойцов базовых классов**, указанные на картах героев, имеют свойство «раз в раунд», вне зависимости от количества бойцов этого типа, вытасненных из мешка.

Способности **бойцов престиж-класса** действуют для каждого отдельного бойца, например, каждый шаман может стать бойцом любого типа, а если игрок отправляет 2-х следопытов сражаться с двумя разными монстрами, они оба получают дополнительные ПО (но это все еще 1 дополнительное ПО, если два следопыта отправляются за одним и тем же монстром). Каждый паладин получает бонус к атаке за того монстра, на которого он был отправлен.

Хотя бойцы престиж-класса имеют уровни, они не могут повышать уровень выше того, с которого они начали. Однако их уровень может быть полезен для некоторых квестов и наград монстров Темного Совета в конце игры.

### Этап выполнения действий

Выполните действия в локациях, куда вы отправили своих бойцов в любом порядке.

#### Выполнения действий локации

Выполняя действия локаций, получите награды от локации, указанные справа от стрелки. Все награды зданий описаны на стр. 12.



**Пример:** ранее игрок отправил мага (желтого мипла) и воина (синего мипла) на локацию «Призывной пункт». Его крестьяне (белые миплы) имеют +2 к боевой силе на этот раунд, игрок получает мипла-воина с этой локации, который отправится в спальню во время этапа очистки (см. ниже).

#### Сражение с монстром

За каждую карту монстра, на которую вы отправили бойцов в этом раунде, получите ПО, равные количеству ПО, указанных на карте монстра. Передвиньте свой маркер игрока на это количество делений вперед по шкале ПО на планшете последнего боя.



#### Этап очистки

Как только действия основной фазы выполнены, верните всех своих бойцов, отправленных в этот раунд, в спальню, не забудьте туда же отправить любых дополнительных миплов, полученных во время выполнения этих действий.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** любые новые бойцы, полученные во время выполнения действия локаций, отправляются в спальню, а **НЕ В МЕШОК**.

Любые монстры, на которых вы отправили своих бойцов, побеждены и отправляются в зону игрока, в его стопку побежденных монстров (они могут принести ему дополнительные ПО в конце игры за его квесты). Получите ПО в количестве, указанном на фиолетовом флажке (см. выше).

Некоторые монстры, когда вы их побеждаете, дают вашим бойцам усиление боевой силы. Подложите эти карты под соответствующие карты героев так, чтобы свойство было видно. Эти усиления будут применяться к вашим бойцам начиная со следующего раунда и далее до конца игры.

Если у монстра имеется свойство, отличное от усиления боевой силы для ваших бойцов, или дополнительные ПО, разыграйте его сейчас (например, дополнительные квесты или возможность сброса квестов). Некоторые монстры дают дополнительных миплов

Если монстры имеют подобное свойство, примените его сейчас, отправив миплов в спальню. После этого вскройте необходимое количество карт монстров из колоды монстров и разместите их в городе в указанные ячейки. Всего на игровом поле должно быть 6 монстров (как это делается см. «3.Фаза добора»).

И, наконец, переместите оставшихся в вашей таверне миплов в ваши спальни (включая оскверненных миплов). Ни один боец не может быть оставлен на следующий раунд (если не указано обратное).

## 3. ФАЗА ДОБОРА

Выполните следующие шаги в указанном порядке:

1. В каждом районе переместите карты монстров так, чтобы они оказались в ячейках с самыми низкими значениями в этом районе.
2. Возьмите карты с верха колоды монстров в количестве, равном количеству монстров, побежденных в этом раунде, разместите новые карты монстров лицевой стороной вверх в район, совпадающий с символом района на карте монстра. Разместите новых монстров в пустые ячейки с самыми низкими значениями. Если нет доступных ячеек (то есть в районе уже есть 3 монстра), выберите другой район, в котором есть хотя бы одна пустая ячейка, и разместите этого монстра там. Если вы вскрыли карту прибытия Темного Совета, отложите ее в сторону и вскройте следующую карту монстра.
3. Когда первая или вторая карта прибытия Темного Совета входят в игру, немедленно положите по дополнительному оскверненному (серому) миплу из запаса в мешок каждого игрока. Потом отложите карту прибытия Темного Совета туда, где она может быть хорошо видна, и продолжайте заполнять город. Все игроки, кроме активного, немедленно берут из мешка дополнительный мипла.
4. Возьмите 4 новых мипла из вашего мешка и разместите их в вашей таверне. Если первая карта прибытия Темного Совета уже вышла ранее (включая этот раунд), возьмите 5 миплов, а не 4. Если ранее вышла вторая карта прибытия Темного Совета (включая этот раунд), возьмите 6 миплов из мешка.
5. Если вышла третья карта прибытия Темного Совета, вместо увеличения количества оскверненных (серых) миплов она запускает финальные ходы игры (см. стр. 10). Отложите ее в сторону и продолжайте выставлять монстров как обычно, так, чтобы всегда было 6 монстров в городе, или пока не кончится колода монстров.
6. Если в какой-то момент у вас в мешке останется меньше необходимого количества миплов, возьмите всех оставшихся, потом отправьте всех своих миплов из спален обратно в мешок, после чего продолжайте брать миплов из мешка до необходимого количества в 4 штуки (или 5, или 6).
7. Активируйте любые свойства, срабатывающие в фазу добора с ваших текущих квестов и т. д. Каждое свойство может быть использовано только один раз за ход, но использовать свойства можно в любом порядке.
8. Завершите любые квесты, которые требуют у игрока иметь любое сочетание миплов в таверне во время фазы добора.
9. Если рядом с игровым полем лицевой стороной вверх лежат меньше 4-х жетонов зданий (то есть хотя бы 1 был построен в этот раунд), вскройте новый жетон зданий из стопки жетонов зданий. Всегда должно быть открыто 4 жетона зданий.

## Квесты

Карты квестов хранятся взакрытую от других игроков. Квесты – это цели, которые принесут вам ПО и дополнительные награды при выполнении условий. Каждый игрок начинает игру с двумя случайными картами квестов и может получить еще квесты во время игры. Ограничений на количество квестов у игрока нет.

Все квесты имеют 2 числа на ленте наград. Число на фиолетовой части – ПО, которые получит игрок за завершение квеста. Число на красной части – штраф в конце игры, **если квест не будет выполнен**:



**Квесты «При выполнении условий»:** Этот квест считается завершенным, как только выполняются все его условия. Покажите карту квеста другим игрокам и поместите ее рубашкой вниз в вашу игровую зону. Немедленно получите награду, указанную в нижней части карты. Это одноразовая награда. Если награда дает вам дополнительных миплов, поместите их временно на карту квеста, а потом отправьте их в спальню во время этапа очистки. Немедленно получите ПО за завершение квеста.



**Квесты «В процессе игры»:** квесты этого типа завершаются, как только выполняются все их условия. Покажите карту квеста другим игрокам и поместите ее рубашкой вниз в вашу игровую зону. Если квест дает усиление вашим бойцам, подложите эту карту под соответствующую карту героя так, чтобы ее свойства были видны. Это свойство начнет действовать только в следующий ход игрока. Немедленно получите ПО за выполнение квеста.



**Квесты «В конце игры»:** квесты этого типа считаются завершенными в конце игры в том случае, если выполнены их условия.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** если колода карт квестов закончилась, перемешайте сброшенные карты квестов и сформируйте новую колоду.

Игрок может выполнять условия несколько квестов одновременно, включая квесты на победу над монстрами, до тех пор, пока его первоначальные отправки бойцов соответствуют условиям каждого квеста; и он может завершить их все. Нельзя выполнить квест, который только что выпал из побежденного монстра.

Игрок всегда может отправить больше миплов, чем необходимо, на монстра или на локацию. Однако на локацию необходимо отправить по крайней мере тот минимум миплов, который указан на этой локации, а для сражения с монстрами у отправленных игроком миплов должно быть хотя бы равное силе монстров количество боевой силы. Когда в условиях квеста указан определенный тип и количество миплов, это минимально необходимое условие для выполнения квеста, но игрок может отправить больше (и других типов дополнительно) миплов. Это правило применяется к любым квестам, будь то требования к сражению с монстрами, наличию миплов в таверне или условие на момент конца игры.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Как только последняя (третья) карта прибытия Темного Совета входит в игру, время вышло! Как только игрок с жетоном первого игрока начинает свой следующий ход после выхода указанной третьей карты, у каждого игрока будет ровно два хода до конца игры (то есть играется два полных раунда).

Во время этих финальных раундов, во время отправки бойцов на сражение с монстрами, игроки могут отправить бойцов для сражения с любым Темным Повелителем. Бой с Темным Повелителем проходит как обычно, за исключением того, что Темные Повелители не могут быть по-настоящему побеждены. Таким образом, даже если игрок успешно проводит битву с одним из них, Темный Повелитель не удаляется из игры и не откладывается в стопку побежденных монстров этого игрока, а остается доступным другим игрокам для сражения. Просто добавьте ПО к вашему счету и получите любые награды с соответствующего жетона награды Темного Совета. Игрок не может отправить своих бойцов сражаться с одним и тем же Повелителем в одной игре дважды. Игрок может поместить свой маркер на Повелителя, чтобы отметить, что с этим Повелителем он уже сражался.

Так как Повелителей сразить до конца нельзя, они не учитываются при подсчете любых квестов «В конце игры», в условиях которых победа над определенным типом монстров.

Приспешник считается таким же монстром, как и Повелители, за исключением того, что, когда игрок побеждает его, он не помещает свой маркер на него; с ним можно сражаться в обоих раундах, если на то есть желание.

Игроки не обязаны побеждать Темных Повелителей и могут продолжить сражаться с обычными монстрами (и наоборот).

После того, как все игроки сделали свои ходы в этих двух финальных раундах, игра заканчивается. В этот момент каждый игрок подсчитывает ПО, которые присуждаются только в конце игры, например, при выполнении квестов соответствующего типа.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** игрок также может потерять ПО в данный момент за невыполненные квесты (количество штрафных очков указано на каждой карте квестов).

Победителем объявляется игрок с наибольшим количеством победных очков, полученных в сумме, как указано на шкале ПО на планшете последнего боя. В случае ничьей игрок, претендующий на победу, у которого меньше крестьян, объявляется победителем. Если это не позволяет определить победителя, все игроки, претендующие на победу, объявляются победителями.



## ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

### Куда размещаются только что полученные миплы?

Вне зависимости от того, как они получены (после победы над монстрами, активации локаций, комнат башни или выполнения квестов), все новые миплы размещаются в спальнях на планшете игрока, за исключением случаев, когда специально указывается иное.

### Когда игроку требуется вернуть миплов в запас:

Во время игры игроку может потребоваться вернуть мипла в запас. Сделайте это по следующим правилам:

- если локация требует отправить бойцов обратно в запас, это должен быть тот мипл, который в данный момент находится на жетоне этой локации;
- если квест требует вернуть мипла в запас, это должен быть тот мипл, который активно участвует в этом квесте. Для квестов, которые включают в себя победу над монстрами, таким бойцом считается тот, который был отправлен для сражения с этим монстром.

### Могу ли я отправить миплов сражаться с монстрами, если их общая боевая сила ниже, чем сила монстра?

Нет. Если боевая сила миплов ниже силы монстра, игрок не может отправить их сражаться с этим монстром. Однако некоторые награды могут учитываться при отправлении миплов и добавлять им силу. Поэтому, например, если у крестьянина есть свойство +1 к боевой силе, когда он отправляется на бой вместе с воином, то считается, что он имеет боевую силу 2 при назначении на бой вместе с воином.

Имейте в виду, что в случае отправки воина уровня 3, игрок одновременно назначает крестьянина из спальни, то и боевая сила этих крестьян может увеличиться во время их отправки.

Игрок также может учитывать полученные усиления от локаций при отправке миплов. Поэтому если у него есть жрец, отправленный в таверну «Ветка и Корень», считается, что у его магов есть +1 к боевой силе при отправке в этот раунд.

### Если все ячейки для локаций застроены, могу ли я стоять новые локации поверх старых?

Нет, как только все ячейки заполнены, стоять больше нельзя.



### А что с локациями, которые дают мне бойцов престиж-класса, как только все бойцы разобраны?

Нет, к ним применяется то же правило. Как только все бойцы престиж-класса разобраны, получить их больше нельзя.

### Если в запасе закончились бойцы конкретного типа, а мне предлагают взять из запаса бойца именно этого типа, что происходит?

Вы просто не получаете из запаса этого бойца. Вы все еще выполняете остальные условия/действия этой локации, квеста или монстра, но не получаете нового бойца.

### Когда в условиях квеста указано «большинство» чего-либо, что происходит, если у меня одинаковое количество с другим игроком?

В спорной ситуации (у нас дружелюбная игра) требуется иметь хотя бы столько же, сколько у любого игрока с самым большим количеством.

### Засчитаются ли Темные Повелители при выполнении квестов «В конце игры» за победу над монстрами определенного типа?

Нет, Темные Повелители не отправляются в стопку побежденных монстров, когда вы побеждаете их. А все квесты типа «В конце игры» относятся к монстрам в стопке побежденных монстров. Однако если у вас имеется квест типа «При выполнении условия» или типа «В процессе игры» (или с любым подобным свойством), которые требуют от игрока «победить монстра» или «победить монстра определенного типа», тогда Темные Повелители учитываются.

### Как работают жетоны наград Темного Совета, которые от меня требуют отправить определенное количество бойцов конкретного типа и уровня?

Это означает, что, когда вы отправляете бойцов на бой с Темными Повелителями, вы получите награду в ПО только в том случае, если хотя бы 2 или 3 **разных** типа отправленных бойцов имеют карты героев уровня 2 или 3 (в зависимости от награды). Например, вы получите награду за отправку мага уровня 3 и воина уровня 3 на жетон награды, требующий от вас иметь 2 или более карты героя уровня 3. Вы не получите ту же награду от отправки, например, 2-х магов.

### Имеет ли значение, сколько или каких бойцов я отправлю на локацию типа «Король горы», например, на Колизей, при попытке других игроков выбить меня с этой локации?

Нет, все ваши бойцы будут убраны другим игроком при размещении им 1 или более требуемых бойцов на локации. Они не должны иметь то же значение или превышать его. И наоборот, если ваши бойцы не убираются другими игроками, вы получаете награду только 1 раз, даже если отправили туда несколько бойцов.

### Волк из леса требует, чтобы я сбросил карту квеста с руки. Могу ли отправить туда бойца, если у меня нет карты квеста?

Да. Если у вас есть карты квестов в руке, вы обязаны выбрать и сбросить одну из них. Однако, если квестов нет, вы просто не подпадаете под это условие. Подобные условия являются обязательными, если это возможно, но не являются обязательными при отправке туда бойцов. Точно так же на любого монстра, который дает вам дополнительных бойцов при победе над ним, можно отправить сражаться бойцов, даже если в запасе нет больше таких бойцов, но вы должны взять их, если они там есть.

# СИМВОЛЫ ЗДАНИЙ, КВЕСТОВ И МОНСТРОВ. ОБЪЯСНЕНИЯ И СВОЙСТВА



Символ скверны относится к серым оскверненным миплам. Оскверненные миплы не могут быть отправлены на локации или монстров, за исключением случаев, когда подобное специально оговорено или разрешено (см. дополнение «Четыре башни», правило для комнат башен). Оскверненные бойцы не имеют боевой силы и поэтому никогда не получают никаких усилений боевой силы.



Этот символ в виде коричневого мипла с вопросительным знаком означает «любой боец». Однако обратите внимание, что когда он появляется как часть требования при отправке бойцов на локации или при получении награды в виде усиления боевой силы, выражение «любой боец» относится к любым бойцам, кроме оскверненных миплов, так как они не являются бойцами, не могут быть отправлены и не могут получать награды в виде усиления боевой силы.



Символ **+** означает, что нужно добавить 1 бойца указанного типа к локации, монстру и т. д. из запаса. Отправьте его в спальни на планшете во время этапа очистки (в указанном случае, это воин).



Символ **-** означает, что нужно убрать мипла из игры (вернуть в запас) – в данном случае, жреца. Если этот символ **-** появляется рядом с квестом, то игрок отправляет карту незаконченного квеста с руки в стопку сброшенных карт квестов.



Для активации любой локации разместите на ее жетоне бойцов, указанных слева от стрелки, что даст результат, указанный справа от нее (в примере нужно разместить рыцаря и крестьянина).



Этот символ означает начальное значение боевой силы бойца, указанное на его карте героя.



Этот символ определяет начальную силу монстра. Чтобы отправить бойцов сражаться с этим монстром, их боевая сила должна быть, по крайней мере, равна этому значению.



Этот символ означает дополнительную боевую силу (на примере – +1). Подобный символ обычно (но не всегда) относится к бойцам определенного типа.



Боец, указанный справа, получает +1 к боевой силе в том случае, когда отправляется на бой вместе с бойцом, указанным слева (в примере маги получают +1 к боевой силе при назначении вместе с 1 или более воинов). Данное свойство применяется ко ВСЕМ магам, отправленным вместе с воинами.



Отправка мага в это здание дает ВСЕМ вашим жрецам +1 к боевой силе на этот раунд. В данном случае ВСЕ ваши рыцари имеют +1 к боевой силе (нет дополнительных условий, связанных с совместной отправкой).



В этом случае ВСЕ рыцари имеют +1 боевой силы (без каких-либо дополнительных условий).



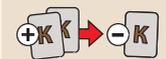
Вы получаете дополнительно +1 к боевой силе против нежити. Это одноразовая награда, вне зависимости от количества и типа отправленных бойцов, и она применяется к любой нежити, на сражение с которой отправляются бойцы.



Этот символ (стрелка вверх) означает, что вы берете из мешка дополнительных миплов (в примере – 2).



Этот символ в виде трехцветного мипла со звездочкой означает любого бойца престиж-класса (следопыт, паладин или шаман).



Этот символ означает, что нужно взять X квестов с верха колоды карт квестов (в указанном примере – 2), а потом сбросить с руки Y квестов (в указанном примере – 1).



ВЕРНИТЕ  
В ТАВЕРНУ  
ПОСЛЕ ФАЗЫ  
ДОБОРА

Данный символ означает, что нужно вернуть воина, размещенного на данном здании, в таверну после фазы добора (в действительности это будет дополнительный мипл на следующий ход).

АКТИВНЫЙ ИГРОК



ДРУГИЕ ИГРОКИ



Это означает, что вы можете вернуть до 3 миплов из своих спален в мешок, все другие игроки возвращают 1 (если хотят).



Символ в виде короны обозначает особое здание «Король горы». Когда вы размещаете бойца на этой локации, вы также ставите на него свой игровой маркер. Ваш боец остается на этой локации до начала вашего следующего хода. Любой другой игрок может решить разместить 1 из своих (подходящих) бойцов на этой локации, и это действие немедленно отправляет вашего бойца в спальни на вашем планшете. Ваш игровой маркер также будет убран, и будет выставлен игровой маркер нового игрока. Если ваш боец все еще находится на этой локации к началу вашего следующего хода, верните его в спальни на вашем планшете и немедленно получите награды с этой локации. Обратите внимание, что другим игрокам не нужно отправлять бойца того же типа, что и ваш, они могут поставить любого (подходящего) бойца. Заметьте, что отправление дополнительных бойцов, хотя и не противоречит правилам, не увеличивает для других игроков сложность смены короля горы. Если другой игрок выставляет ЛЮБОГО бойца согласно правилам, ВСЕ ваши бойцы будут отправлены в спальни немедленно.



Колизей разрешает вам получить от 1 до 3-х ПО в начале вашего хода, если ваш боец находится на этой локации на начало вашего хода.



Академия магов даст возможность вытянуть 1 или 2 дополнительных миплов в начале вашего хода, если ваш боец находится на этой локации на начало хода.



ОДИН  
ЗА КАЖДОГО  
В ВАШЕЙ СПАЛЬНЕ

Эта награда в виде увеличения боевой силы применяется к одному определенному бойцу по выбору игрока. Она применяется только к одному бойцу, а не ко всем бойцам этого типа. Награда равна общему количеству оскверненных миплов в вашей спальне. Оскверненные миплы, вытянутые в этот раунд, все равно будут в таверне.



Когда вы размещаете рыцаря и крестьянина на этой локации, ВСЕ ваши другие бойцы получают +2 к боевой силе на этот раунд.



Гуманоид



Чудовище



Нежить



Район Замка



Район Деревень



Район Университета



Район Собора