

Slay the Spire

The Board Game

Rulebook

Slay the Spire

The Board Game

Видео с обзором правил



Обзор игры

Slay the Spire - это кооперативное приключение в стиле rogue. Создайте свою уникальную колоду, встретитесь с причудливыми существами, найдите реликвии, обладающие огромной силой, и, наконец, станьте достаточно сильными, чтобы победить босса в конце каждого акта!

Slay the Spire - игра на сбор колод. Это означает, что каждый игрок начинает с простой колоды карт, которую он может улучшать, добавляя и удаляя карты по ходу игры.

Slay the Spire также похож на rogue. Это значит, что когда вы умрете (а вы умрете и не раз!), начните все сначала. Используйте уроки, которые вы усвоили, и попробуйте еще раз!

Приложение-компаньон!

С возможностью поиска по книге правил, саундтреку, картотеке, отслеживанию достижений и многому другому! (Не требуется для прохождения игры).



СОДЕРЖАНИЕ

Вступление	2
Компоненты игры	3
Подготовка	4-5
Ваша игровая зона	6
Ваша колода	7
Награды	8
Удаление, улучшение, трансформация	8
Карта	9
Подготовка к бою	10-11
Раунд	12-13
Действия противника	13
Действия и эффекты	14
Цели и режимы	15
Персонажи	16-17
Часто задаваемые вопросы	18-19
Активируемые способности	19
Разблокировки и восхождение	20
Достижения и ежедневный подъём	21
4 акт и правила быстрого старта	22
Дополнительные правила	23
Способности и ключевые слова	24

Время игры

Игра разделена на действия. Каждое действие занимает около 60-90 минут. Запланируйте дополнительное время для первой игры. В конце акта вы можете продолжить, остановиться и завершить приключение на этом этапе или сохранить и продолжить в другой раз!

Ваша первая игра

"Латоносец" и "Безмолвная" - персонажи, которых легче выучить.

"Дефект" - сложнее.

"Созерцающая" - сложнее всего.

Помните об этом при выборе персонажа!

Победы и проигрыши

• **Победа** - если игроки побеждают финального босса, они выигрывают игру! Какой босс, по вашему мнению, будет финальным, зависит от того, сколько актов вы хотите сыграть. Вы можете прекратить игру в конце любого акта!

• **Смерть** - когда запас здоровья игрока снижается до 0, он считается мёртвым, и команда проигрывает игру.

Компоненты игры



4
1-ая Встреча



43 Встреч

Акт 1/2/3: 12/12/10



89 Призывов

35/31/20

(0/2/1)



27 Элит

3/3/3

(6/6/6)



51 Событие

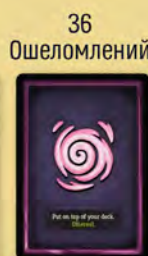
12/14/11

(6/5/2)

(1 в колоде разблокировки)



36
Статусов

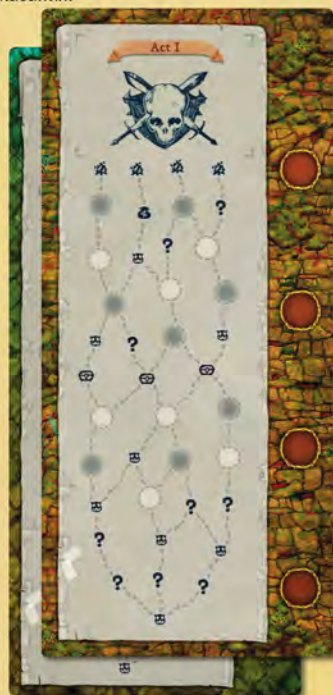


36
Ошеломлений



14
Благословений Неоу
(+6 закрытых).

Восхождение Акт 1/2/3: (3/3/3)
Карты восхождения заблокированы. Не используйте их без соответствующего указания.



2 игровых поля

381 Игровых карт
(включая заблокированные)



85 Латоносец (красные)
87 Безмолвная (зелёные)
85 Дефект (синие)
85 Созерцающая (фиол.)
17 Проклятия
22 Бесцветные



450
Протекторов



1
Восхождение



31
Разделитель



113
жетонов



Планшет торговца/Шпаргалка



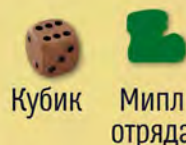
Трек HP



11 Карты Боссов
(26 с заблокированными)



4 Фигурки



Кубик
Мипл отряда



50 Пластиковых
кубиков



4 Планшета героев

Компоненты игры

1. **Выберите персонажа** - Каждый игрок выбирает персонажа и берёт соответствующий планшет, стартовую колоду, колоду наградных карт и колоду редких карт. Перетасуйте отдельно все колоды.
2. **Лоток для жетонов** - достаньте лоток для жетонов.
3. **Планшет героя** - Поместите кубик на трек энергии вашего персонажа на 3, на трек его защиты - на 0, а на трек его здоровья - на максимальное значение.
4. **Подготовьте колоды** - достаньте следующие колоды. Перетасуйте каждую колоду, кроме Призыва, Ошеломления и Статуса, затем разложите их в отдельные стопки. Перетасуйте сложенные карты "1-я Встреча!" отдельно от колоды "Встреча".
 - Встреча 1 Акт "1-я Встреча!"
 - Встреча 1 Акт
 - Элита 1 Акт
 - Призыв 1 Акт "Не перетасовывай!"
 - События 1 Акт
 - Реликвии
 - Зелья
 - Реликвии боссов
 - Ошеломление
 - / Статус
 - Колода "Curse/Проклятий"
5. **Игровое поле** - Достаньте поле с 1 Актом. Случайным образом выберите сторону.
6. **Жетоны тропы** - перемешайте жетоны картинкой вниз. В случайном порядке разместите темные жетоны на темные места, а светлые - на светлых. Затем переверните жетоны картинкой вверх.
7. **Фигурка персонажа** - Разместите фигурку вашего персонажа на игровое в самом нижнем свободном месте.
8. **Определение босса** - случайным образом выберите босса 1 Акта. Вы можете бросить кубик для определения Босса, соответствующий результат указан на обратной стороне карточки босса. Положите этого босса на игровое поле лицевой стороной вниз поверх значка .
9. **Мипл отряда** - Поместите мипл отряда в нижней части игрового поля рядом с нижним местом встречи .
10. **Планшет торговца/Шпаргалка** - Держите шпаргалку под рукой в качестве краткого справочника по правилам. Когда вы встретите Торговца , переверните шпаргалку на сторону Торговца.
11. **"Благословение Неоу"** - Перетасуйте колоду "Благословение Неоу" (*трехглазый кит*). Каждый игрок берет по одной карте "Благословение Неоу". Получите награду указанную **красным цветом**, затем выберите одну из 3 наград отмеченную **синим** (см. Награды, стр. 8). Когда игроки закончат, уберите все карты благословения Неоу.
12. **Соло** - Если вы играете в одиночку, получите также и реликвию для соло "Заряженный кубик".
13. **1-я Встреча** - Подготовьте 1-ю встречу (см. стр. 10, Подготовка боя). Затем начните бой.

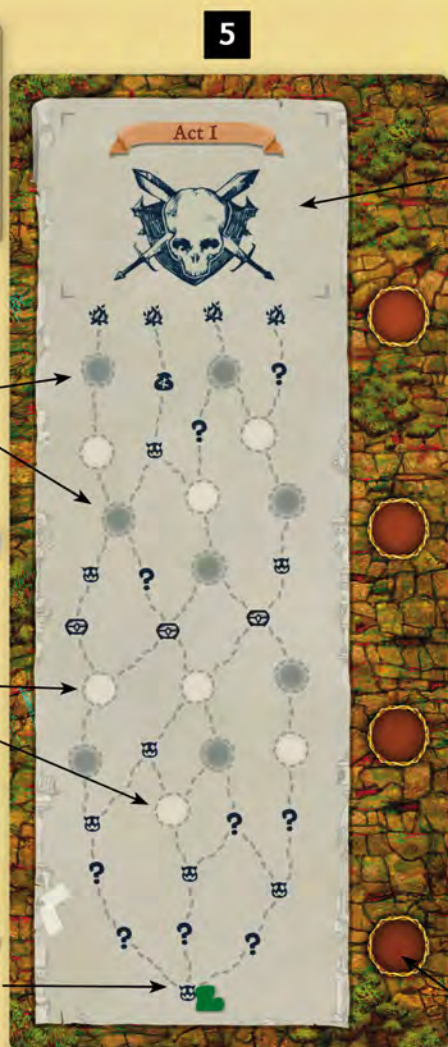
Подготовка для Акт II и III

- A. **Колоды Акт** - замените колоды , , и на колоды для следующего акта. Перетасуйте все эти колоды, кроме призывов . Примечание: Только в первом акте есть колода "1-я Встреча".
- B. **Подготовка игрового поля** - Повторите шаги с 5 по 9 с полем и боссом из следующего акта.
- C. **Исцеление** - Игроки полностью восстанавливают своё здоровье в начале второго и последующих актов.
- D. **Перетасовка** - Перетасуйте свою колоду наградных карт, включая и те, от которых вы отказались. (Не перетасовывайте карты редкой награды.)

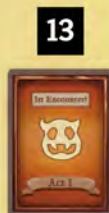
Не используйте
этот жетон
до получения
соответствующ-
его указания.



9
Начало
здесь!



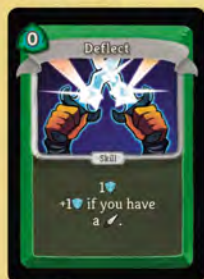
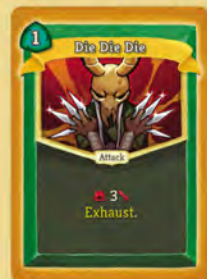
10



Карты Редких наград
(жёлтая рамка)

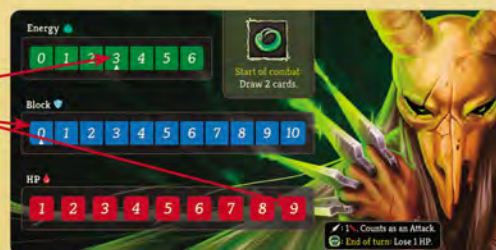
Карты наград
(чёрная рамка)

Карты наград
(серая рамка)



Разместите
кубики

3



Ваша игровая зона

Ниже приведены рекомендации по организации вашей игровой зоны. Делайте так, как вам удобнее!

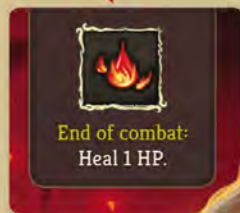
- **Колода** - перетасуйте колоду перед началом боя, чтобы создать свою колоду для розыгрыша.
- **Сброс** - после того, как вы разыграете карту, она отправится в ваш сброс.
- **Сожжённые карты** - когда у вас сжигается карта, положите её в сброса для сожжённых карт. Вы не сможете использовать его снова в этом бою. По окончании боя они возвращаются в вашу колоду.
- **Область предметов** - это маленькие карточки с предметами. Держите полученные предметы в открытую перед собой.
- **Область для карт "Power"** - когда вы разыгрываете Power, она остается в игре до конца боя. Держите "Power/Сила" перед собой. По окончании боя они возвращаются в вашу колоду.



Очки жизни (НР)

Когда ваш персонаж получает урон или теряет НР, количество НР уменьшается. Когда вы лечитесь, количество НР увеличивается. Чтобы отслеживать это, держите красный кубик на своем НР. Количество НР начинается с наибольшего числа на планшете героя.

Повреждение можно предотвратить с помощью блока/защиты. (см. обратную сторону книги правил).



Стартовая способность

У каждого персонажа есть уникальная стартовая способность указанная на его планшете.

Жетоны

Храните жетоны для вашего персонажа на планшете. Таким образом, следите за своим золотом и любыми усилениями / дебафами. Возможно, вы предпочтёте хранить жетоны рядом с фигуркой вашего героя, чтобы не забывать про них.

Ваша колода

Типы карт

- **Attack/Атака** - удары наносят урон врагам.
- **Skill/Умение** - Навыки блокируют урон и обладают другими полезными способностями.
- **Power/Сила** - Способности дают вам способности, которых хватает на весь бой. Способности остаются на столе перед игроком.
- **Curse/Проклятие** - это плохие карты, которые могут быть добавлены в вашу колоду. Проклятия нельзя трансформировать. Когда вы получите проклятие, добавьте в свою колоду верхнюю карту проклятия.
- **Статус и Ошеломление** - Могущественные враги могут ослабить вашу колоду, добавив к ней карты статуса  /  и . Удаляйте их из своей колоды в конце каждого боя.

Энергия     - Энергия используется для игры в карты. У вас может быть максимум 6 источников энергии одновременно. У каждого персонажа есть свой значок энергии, хотя все они значают одно и то же. Вы можете получать энергию из источников, значки которых не соответствуют вашему персонажу. Обычно  используется для обозначения энергии в предметах и в правилах.

Карты стоимостью X - Вы можете потратить любое количество энергии, разыгрывая карту стоимостью X, включая 0. Эффект зависит от того, сколько энергии вы потратили.



Баннер и редкость - карты имеют разную редкость, это можно определить по цвету баннера, стоящего за их названием. **Серые** баннеры - обычные карты, **синие** баннеры иногда встречаются, а **жёлтые** баннеры попадаются крайне редко. Все обычные карты в двух экземплярах. Карты стартовой колоды имеют серые флажки и серую рамку. В стартовой колоде каждого героя есть 4 или 5 стартовых ударов и стартовая защита.

Стартовые

Обычные

Необычные

Редкие



Предметы

Предметы - это маленькие карточки, которые вы будете собирать во время своего приключения. Есть Реликвии, Реликвии боссов и зелья. Также есть Реликвия "Заряженный кубик" для соло (смотрите ниже). Держите предметы перед собой.



Цена золота - это стоимость покупки предмета у . Не все предметы имеют стоимость золота.



Заряженный кубик - Когда играешь в соло, начинай с заряженного кубика. На  он может активировать свою собственную способность на  или способность другой реликвии, который у вас есть.

Награды

Ниже представлено несколько типов наград... но сначала несколько общих правил о наградах!

- **Выберите порядок** - получайте награды в любом порядке, в котором вы хотите!
- **Пропустить** - вы можете не получать любую награду, указанную ниже. Вы также можете не открывать или не брать из любой колоды наград.
- **Полное знание** - после того, как вы откроете карты или предметы, вы можете посмотреть, какие ещё награды будут получены в этом бою, прежде чем принимать окончательное решение о том, что выбрать, а что пропустить. Вы можете проверить улучшения. Если вы сомневаетесь, сможете ли вы получить ещё одну боевую награду в своей текущей комнате, прежде чем определитесь с выбором.
- **Обмен** - зелья можно раздавать другим игрокам вне боя. Больше ничего нельзя обменять.



Призовая карта - откройте 3 верхние карты из вашей колоды "наградных карт" и разложите их перед собой.

Вы можете добавить одну открытую карту в свою колоду или не добавлять карту. Все невыбранные карты положите в нижнюю часть колоды "наградных карт".

Золотой билет - Всякий раз, когда вы открываете "Золотой билет", откройте верхнюю карту из своей колоды "редких наград" и добавьте её к призовым картам, так чтобы на выбор у вас всё равно было 3 карты. Невыбранные редкие карты отправьте под низ колоды редких наград. Положите Золотой билет под низ вашей колоды "наградных карт".



Улучшенная призовая карта - это то же самое, что и "призовая карта", описанная выше, но выбранная вами карта сразу же улучшается (см. раздел "Улучшение" ниже). Вы всегда можете посмотреть, что дает улучшение, прежде чем выбрать карту.



Редкая награда - Достаньте 3 карты из своей колоды редких наград и разложите их перед собой. Вы можете добавить одну карту в свою колоду или пропустить её. Все невыбранные карты положите под низ колоды редких наград.



Зелье - возьмите карту из колоды зелий. Вы можете получить это зелье или пропустить его. Держите ее открытой перед собой, пока не используете. У вас может быть не более 3 зелий. Все зелья одноразового использования. Когда зелье использовано, выброшено или пропущено, положите его под низ колоды зелий. Если вы набрали зелье, но у вас уже три, вы должны либо пропустить его, либо передать зелье игроку, у которого ещё есть место, либо выбросить или использовать своё зелье, а затем получить новое зелье. "Зелье игрока", "Энтропийное зелье", "Зелье крови" и "Фея в бутылке" можно использовать вне боя, если это применимо.



Реликвия - Возьмите карту из колоды реликвий. Вы можете получить реликвию или пропустить её. Держите реликвию лицевой стороной вверх перед собой. Когда реликвии будут сброшены или пропущены, положите их под низ колоды реликвий.



Реликвия босса - Раскройте по 1 реликвии босса на каждого игрока + 1. Раскройте 3 реликвии вместо этого, если играете в соло. Каждый игрок может получить реликвию или пропустить её. Держите реликвии босса лицевой стороной вверх перед собой. Когда реликвии босса будут сброшены или пропущены, положите их под низ колоды реликвий босса.



Золото - получите золотые жетоны, равные их стоимости. Золото можно потратить у торговца или в определенных событиях. Вы можете использовать свое золото для оплаты любой суммы покупки другого игрока в магазине или на мероприятии.

Удалить, Улучшить, Трансформировать

Ниже приведены 3 типа наград, которые могут изменить вашу колоду.

- **Удалить** - удалите любую карту из своей колоды. Уберите её в стопку удалённых карт, подальше от колоды.
- **Улучшить** - выберите карту, достаньте её из протектора и переверните её улучшенной стороной (*имеет зеленый текст*). Вы можете в любой момент смотреть, что даёт улучшение карты, просто достав её из протектора.
- **Трансформация** - удалите любую карту из вашей колоды, кроме Curse/Проклятия. Уберите её в стопку удалённых карт, подальше от колоды. Добавьте в свою колоду верхнюю карту из колоды ваших наградных карт (*она должна быть случайной*). Если это золотой Билет, вместо этого добавьте в свою колоду верхнюю карту из ваших редких наград, а затем положите Золотой билет под низ вашей карты наград.

Карта

Вы начинаете с места встречи  в нижней части карты. Когда закончите с комнатой, переместите мипл отряда вверх по карте по одному из путей к следующей комнате. Смотрите правила для каждого типа комнат ниже:

Столкновение

1-я встреча! - Если это первая встреча, положите по карточке "1-я встреча!" в ряд для каждого игрока (см. Подготовка к бою, стр. 10). После боя отложите карты 1-й встречи (они больше не нужны). Другие бои - Разыгрывайте по одной карте боя на каждого игрока (см. Подготовка к бою, стр. 10).

Элита

Возьмите карту из элитной колоды (см. раздел Подготовка к бою, стр. 10).

Событие ?

Возьмите карту из колоды событий. Если в **желтых скобках** есть текст, каждый игрок должен выбрать один из этих вариантов. Каждый игрок делает свой собственный выбор и выполняет действия один раз в произвольном порядке. Некоторые события проводятся по-разному, как описано в их тексте. Если указано: "Заплатить" или "Подарить", в этом случае, вы должны сначала выполнить то, что вас просят "Заплатить" или "Подарить" и только потом получить награду.

Когда все игроки закончат, поместите карту события в под низ колоды событий.

Походный костер

Каждый игрок выбирает одно из двух действий:

- **Отдохнуть** - Восстановите 3 НР.
- **Ковать** - Улучшите 1 карту.

Сокровище

Каждый игрок получает случайную карту реликвии .

Торговец

Положите 3 реликвии    и 3 зелья    на планшет торговца в указанные ячейки. Каждый игрок открывает 3 верхние карты из своей колоды наградных карт. Вы можете тратить свое золото  на других игроков у торговца или на событиях. Игроки могут...

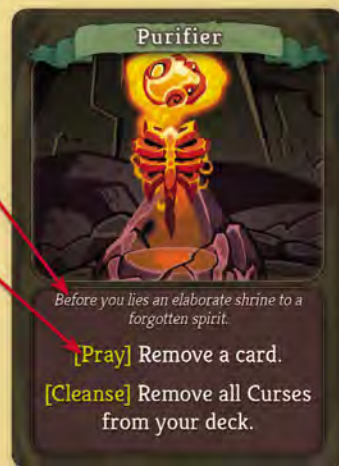
- **Купить предметы** - Можете купить  и/или  цена указана в правом нижнем углу. Самая левая Реликвия продается со скидкой на 1 золото дешевле.
- **Купить карты** - Можете купить карты, которые вы открыли, за   или  в зависимости от их редкости (см. раздел "Планшет торговца").
- **Серый баннер** -  **Синий баннер** -  **Жёлтый баннер** - 
- **Удаление карты** - Можете заплатить  и удалить только одну карту из своей колоды. Каждый игрок может сделать это только один раз за посещение .

Когда вы закончите, положите все не проданные карты под низ колоды, из которой они были взяты, в любом порядке.

Босс

Когда вы доберетесь до верхней части игрового поля, переверните карту Босса и начните с ним сражение (см. Подготовка к бою, стр. 10). Если Босс повержен, вы выигрываете Акт! Получив награды, вы можете сохранить свои карточки в специальных пакетиках и продолжить игру позже, перейти к следующему Акту (см. страницу 4, Подготовка) или завершить игру здесь.

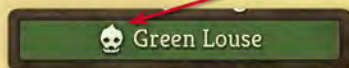
Описание события



Подготовка к бою

Ряды — у каждого игрока есть ряд. Враги размещаются в рядах, за исключением боссов.

Призывы — некоторые враги будут вызывать больше врагов. Если вы видите зеленую полосу и этот значок , то найдите этого врага в колоде Призывов и введите его в игру до начала боя. Некоторые действия врагов или особые способности также могут активировать Призыв.



Случайные Призывы — когда несколько Призывов имеют одинаковое имя, выберите их случайным образом. Вы можете сделать это, выбрав один, не читая его способности, или перетасовав Призывы с тем же именем в небольшой стопке рубашкой вверх и вытащив один. «Гремлины» имеют значок Гремлина на обороте, чтобы помочь вам выбрать их случайным образом.

Подготовка встречи

Встреча - Поместите по одному врагу в ряд каждого игрока. Если есть Призывы , они помещаются в ряд врага, который их вызвал, справа.



Призывы

Карты врагов

Награда Название



Начальное НР. Поместите кубик на числа с желтыми контурами.

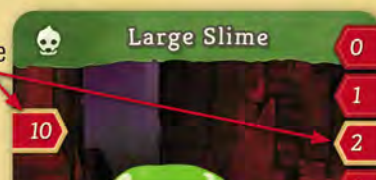
Действия врага

Свойства

Призыв

11 + НР

У некоторых монстров более 10 НР. Используйте 2 кубика.



Особые способности

Особые способности выделены желтым цветом. Обычно они активны всегда, но у некоторых есть триггеры или они не действуют до конца боя.

Например, способность Грибного зверя "Облако спор" срабатывает, когда он умирает.

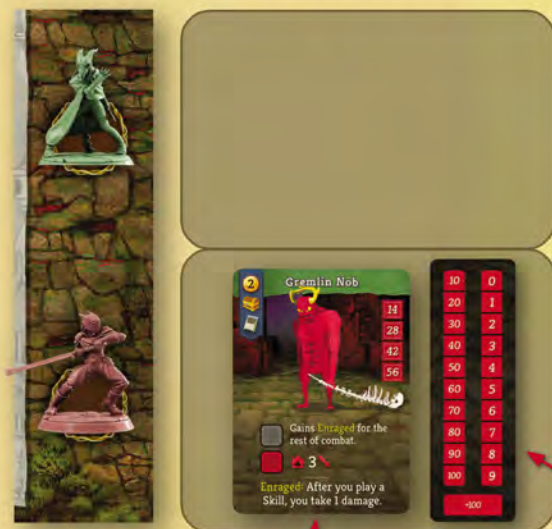
Способность Гремлина Ноба «Разъяренный» не начинает действовать до 2-го хода боя.



Подготовка Элиты

Элита - поместите одного Элиту в нижний ряд. Если есть Призывы, поместите их в ряд каждого игрока с Элитой справа.

Бой с одной Элитой



Элита

Элита с призывом



Элита

Подготовка Босса

Боссы - считаются находящимися во всех рядах. Держите их справа от игрового поля с любыми Призывами в рядах и ближе к игровому полю.



Трек НР

Некоторые враги используют трек НР. Их НР определяется следующим образом. Верхнее число — это их начальное НР для 1 игрока, следующее число — для 2 игроков и т. д. Отметьте их НР с помощью кубиков.



Награда

Имя

Начальное НР



Действия врага

Раунд боя — Ход игрока

Раунды боя состоят из хода игроков, за которым следует ход врага. Раунды повторяются до тех пор, пока бой не закончится.

Ход игрока

Перемешайте колоду перед началом боя. Есть один общий ход игрока, который разбит на фазы ниже: начало хода, игра, конец хода. Все игроки выполняют эти шаги одновременно.

• Начало хода

1. **Обновление** - установите энергию  на 3 и блок  на 0.
2. **Взять** - возьмите 5 карт. Максимального размера руки нет.
Пустая колода - когда ваша колода закончилась и вам нужно взять карты, ваша стопка сброса становится новой колодой. Перемешайте её. Если только что была сыграна карта, которая вытянула вам карты, эта карта откладывается в сторону, пока вы перемешиваете новую колоду, а затем эта карта отправляется в сброс.
3. **Бросок** - бросок кубика. Если какие-либо способности могут изменить результат кубика, их нужно использовать сейчас, перед применением других способностей. Результат кубика сообщает вам, какие действия некоторые монстры предпримут позже во время хода врага и какие способности реликвии вот-вот сработают (см. следующий пункт). Один результат кубика определяет все эффекты кубика в раунде! Не бросайте его снова до следующего раунда!
4. **Способности начала хода** — следующие способности срабатывают в любом порядке, который выберут игроки:
 - Начало хода — способности с текстом «Начало хода» или «Начало раунда».
 - Начало боя — эти способности срабатывают только на первом ходу боя.
 - Способности реликвий кубика — способности, которые срабатывают при указанном результате броска кубика.



• Игра

Игроки могут разыгрывать карты, использовать зелья и активировать способности в любом порядке по своему выбору.

- **Обсуждение** - игроки могут обсуждать стратегию, например, на каких врагов нападать и кому из игроков нужна помощь. Рекомендуется сообщать о  или  в начале хода, а также задавать вопросы типа: “Сколько у вас урона?” или “Достаточно ли у вас блока?”, но нельзя заглядывать в карты других игроков.

Чтобы разыграть карту:

- **Оплатить** - оплатите стоимость энергии , указанную в верхнем левом углу карточки. Отмечайте расход энергии на своем планшете.
- **Выбрать** - принимайте любые решения и выбирайте цели для карты. Вы можете нацелиться на любого врага с помощью своих эффектов. Эффекты с  влияют на всех врагов в одном ряду и всегда влияют на босса.
- **Розыгрыш** - пока карта разыгрывается, её нет ни в вашей руке, ни в стопке для сброса.
- **Эффект карты** - выполните эффекты карты сверху вниз. Любые эффекты, запускаемые картой, вступают в силу только после того, как на карте будет полностью выполнен весь текст.
- **Сброс** - карта отправляется в вашу колоду сброса. Если это “Power/Сила”, положите её лицевой стороной вверх перед собой. Если карты “Exhaust/Сгорают”, они скидываются в отдельную колоду “Exhausts/ Сожжённые”.
(Примечание: карты  и  /  сбрасываются в колоду, из которой они были взяты.)

• Конец хода

Когда игроки заканчивают разыгрывать карты, играют следующие эффекты:

1. **Способности в конце хода** - способности, которые имеют эффект “Конец хода”, срабатывают в любом выбранном игроком порядке. Фраза “Конец хода” используется только для обозначения конца хода игроков, а не хода противников.
2. **Сбросить с руки** - сбросьте все оставшиеся карты с вашей руки в любом порядке.

Раунд боя — Ход противника

Ход противника

Ход противника разбит на три этапа: Удаление вражеского блока, Действия противника, Перемещение куба .

1. **Удаление вражеского блока**  - Враги теряют все оставшиеся у них жетоны блока .
2. **Действия противника** - Начиная с верхнего ряда, враги действуют слева направо, совершая по одному действию каждый. Затем враги в следующем ряду действуют слева направо. Так продолжается до тех пор, пока все враги во всех рядах не совершат одно действие. Боссы всегда действуют последними. Враги, на которых написано "действуют последними", действуют после других врагов. Смотрите типы действий врагов ниже.
3. **Действия с перемещением куба** - Если противник использует действия с кубом (см. ниже), сдвиньте его куб вниз по дорожке. Затем раунд боя повторяется.

Типы действий противника

Враги нацелены на игрока в своем ряду. Действия с символом нацелены на всех игроков. Существует 3 типа моделей поведения противника:

- **Одиночное действие** - враг выполняет перечисленные действия каждый ход.
- **Действие с кубиком**  - противник выполняет действие справа от результата выпавшего не кубике.
- **Действие с кубом**  - в начале боя поместите красный куб в верхнюю ячейку для кубов. Противник выполняет действие справа от куба во время "Вражеской атаки". Фаза "Действия". На этапе "Действия по перемещению кубика" сдвиньте кубик вниз по дорожке. Когда он достигнет нижней части дорожки, переместите вставьте кубик в самый верхний слот для красного кубика. Действия с серым кубиком не повторяются.



Смерть

Когда здоровье врагов снижается до 0, они считаются побеждёнными и уберите с них все жетоны. Переверните их карточку до конца боя. Если погибает герой, игра немедленно заканчивается поражением.

Конец боя

Бой заканчивается немедленно, когда все враги повержены или сбежали, если только у врага не было способности "После смерти", которая призвала бы врага. В конце боя:

1. **Способности "Конец боя"** - срабатывают способности с надписью "Конец боя".
2. **Награды** - Игроки получают награды, указанные в верхнем левом углу карты противника (см. стр. 8). После сражения получите награды от противника, стоящего в том ряду, в котором вы закончили бой. В боях с боссами и элитой награды получают все игроки.
3. **Обновите свою колоду** - верните в неё свои способности, колоду сброса и колоду сожжённых карт. Сбросьте все  /  и карты  из вашей колоды и верните их в соответствующие колоды.
4. **Обновите планшет персонажа** - Обнулите блок  и восстановите . Сбросьте все жетоны (, , , , ), кроме золотых. Дефект теряет все сферы. Созерцающая занимает Neutral/Нейтральную позицию.
5. **Уберите врагов** - сбросьте  и  под низ соответствующих колод. Вызовы  верните в колоду вызовов.
6. **Поменяйтесь рядами** - игроки могут поменяться рядами в любое время с этого момента и до начала следующей боевой комнаты.

Действия и Эффекты

Описание большинства значков приведено на обратной стороне книги правил или в пособии для игроков. Ниже приведены примеры того, что означают эти символы, когда они используются на карточках игроков или в действиях противника.

Примеры эффектов для игроков

- 1  - Нанести 1 урон любому врагу.
- 1  1  - Нанести 1 урон любому врагу. Нанести ещё 1 урон тому же врагу.
- 2   - Нанести 2 урона врагу. Дайте этому врагу жетон .
-  3  - Наносит по 3 ед. урона всем врагам подряд (включая Босса).
-    - Накладывает жетон   на всех врагов в ряду (включая Босса).

Значки на обратной стороне



Пояснения к большинству значков
приведены на обратной стороне
книги правил.

Пояснения :   
приведены на странице 17.

Примеры действий противника

Примечание: Когда враг применяет 🧠 или 🛡️, он всегда выбирает себя или других врагов, но никогда - игроков.

- 2 1 - Наносит 2 урона игроку в этом ряду. Этот противник получает 1 жетон блока .
- 1 1 - Наносит 1 урон игроку в этом ряду. Этот противник получает жетон .
- 2 1 - Наносит 2 урона игроку в этом ряду. Даёт этому игроку жетон .
- 2 2 - Наносит по 2 урона всем игрокам дважды. Даёт всем игрокам по жетону .
- Игрок в этом ряду кладёт карту поверх своей колоды.
- Все игроки складывают по 2 карты / в свой сброс. Все карты статуса относятся к этому бою.
- Игрок в этом ряду кладёт карту / в свой сброс. Все карты статуса относятся к этому бою.

Серия ударов

Некоторые атаки имеют несколько атак по одной и той же цели, например, "Twin Strike". На некоторых картах написано "раздать по X за каждое...", например, "Finisher" или "Barrage". Некоторые действия противника содержат серию ударов за одно действие. Все это примеры серии атак.

- Все  при серии ударов наносятся в одну и ту же цель (если не указано иное).
- Все  при серии ударов в равной степени влияют любые бонусы к урону, например, от .
- Все  при серии ударов в равной степени влияет  или . Уберите один жетон  / , когда будет завершена вся серия атак. При серии ударов с , каждая  в серии наносит сниженный урон.

Пример Серии ударов:



Против



Латносец играет “Twin Strike” на Культиста с жетоном .
“Twin Strike” наносит двойной урон, 2  2 , в общей сложности 4 урона. Затем жетон  сбрасывается.

Жетон уязвимости .

Выбор цели игрока

Игроки могут выбирать целью любого врага.



Эффекты  или с надписью «любой ряд» нацелены на всех врагов в одном ряду. Они также всегда действуют на Босса.



Выбор цели противника

Враги выбирают целью на героя в своем ряду.



Действия  противника направлены на всех игроков.



Режимы

У некоторых боссов есть разные «Режимы», например, у **The Guardian**. Враг может использовать только действия и способности из того режима, в котором он находится в данный момент.

The Guardian начинается в режиме Атаки.

Когда **The Guardian** переходит в режим Защиты, переместите красный куб на первое действие нового режима.



Латоносец

Выживший солдат Латоносцев. Продал душу, чтобы обуздать демоническую энергию.



Сила/Strength (макс. 8)

У Латоносца есть много способов набрать Силу 🧡. У игрока может быть максимум 8 🧡. Вы наносите +1 урон при 🔪, за каждый имеющийся у вас жетон 🧡.

Сгорает/Exhaust

У Латоносца есть много способов Сжечь карты и синергии с сожжением. Подробнее о Сожжении смотрите на обороте книги правил.

Дополнительное здоровье (НР)

Латоносец начинает с большим количеством здоровья (НР), чем любой другой персонаж.

Дефект

Боевой автоматон, который обрел самосознание. Древняя технология позволяет ему манипулировать со сферами.

Зарядить/Channel

Когда Дефект заряжает сферу, поместите такой же кубик в открытую ячейку на планшете Дефекта. Используйте жёлтые кубики для Молнии, синие - для Мороза и фиолетовые - для Тьмы. Если карта заряжает несколько сфер, добавляйте их по одной за раз. Если вы заряжаете Сферу и у вас больше нет кубиков, не обращайтесь внимания на эффект.

Конец хода

В конце хода получите эффект "Конец хода" для каждой сферы Молний и Мороза, как показано на планшете Дефекта. Выберите цели для сфер Молний. У каждой сферы может быть своя цель.

Взорвать/Evoke

Когда какой-либо эффект взрывает сферу, уберите кубик по вашему выбору из ячейки и примените эффект взрыва для этого типа сферы, как указано на планшете Дефекта. Если вы играете двойной взрыв, взорвите сферу одну дважды. Каждый эффекты взрыва Молний и Тьмы могут иметь разную цель.

Ячейки для сфер заполнены - Если вы заряжаете сферу, но все ячейки для сфер заполнены, взорвите любую сферу, затем поместите заряжаемую сферу в освободившуюся ячейку. Если несколько ячеек для сфер заполнены, сферы взрываются одновременно, разыграйте их эффект по порядку.

Чем сферы отличаются от видео игры?

Должен ли я взрывать первую сферу, как в видео игре? Вращаются ли сферы, как в видео игре? Должен ли я заряжать сферы в определенный слот? Нет, нет и нет. Вы можете поместить сферу в любую пустую ячейку сферы и взорвать любую сферу, которая у вас есть. Все ячейки сфер универсальны.



Безмолвная

Охотница из туманных земель. Уничтожает врагов с помощью кинжалов и ядов.



Яд/Poison (макс. 30)

Поместите жетон ☠️ на цель за каждый символ ☠️. В конце хода враги с ☠️ теряют 1 НР за каждый жетон ☠️ на них. Яд ☠️ не считается ударами, потому что игнорирует 🛡️. Не снимайте жетоны яда ☠️ с врага, пока он не умрет. В совокупности на всех врагах может быть не более 30 жетонов ☠️.

Заточки/Shivs (макс. 5)

Заточки — это жетоны 🗡️, которые можно использовать для нанесения 1 🗡️ всякий раз, пока вы можете играть карты. Каждый 🗡️ из них рассматривается как отдельная Атака и отдельно зависит от 🍷, 🗡️ и 🗡️. Вы начинаете бой с без жетонов 🗡️ и получаете 🗡️ с карт со значком 🗡️. Они не исчезают, пока не будут использованы или не закончится бой. Получив 🗡️ вы можете использовать их немедленно или сохранить для комбо!

Примечание: если в запасе закончились жетоны 🗡️, а вы должны получить жетон 🗡️, можете немедленно нанести урон за 🗡️, который должны были получить или пропустить получение 🗡️. Жетоны 🗡️ не считаются картами.

Созерцающая

Слепой аскет, пришедший «испытать» Шпиль. Мастер божественных стоек.

Чудеса/Miracles (макс. 5)

Жетоны чудес 🙏 можно использовать в любое время, чтобы получить 1 Энергию 💎. У вас не может быть больше 5 🙏 одновременно. Получайте жетоны 🙏 от карт и способностей со значком 🙏. Ваша начальная способность даёт вам один жетон 🙏 перед боем. Вы можете использовать 🙏, чтобы превысить лимит Энергии 💎 (макс. 6), если они немедленно используются для оплаты карты.

Предсказать и Сохранить/Scry & Retain - см. обратную сторону книги правил для описаний Предсказать и Сохраняется.

Стойки/Stances

Начинайте каждый бой в **нейтральной** стойке. Созерцающая может входить в стойки или выходить из них, чтобы получить различные способности. Когда вы переключаете стойку, переместите 🎲 куб в ячейку новой стойки. Вы не можете войти в стойку, в которой вы уже находитесь (*эффект игнорируется*).



Нейтральный/Neutral - Начинайте каждый бой в нейтральной стойке. Нейтральный не дает никаких способностей.

Спокойствие/Calm - Когда вы выходите из Спокойствия, получаете 2 Энергии 💎.

Гнев/Wrath - Пока вы находитесь в Гневе, вы наносите +1 урон при каждом 🗡️. Это фактически то же самое, что иметь 1 🍷. Этот бонус длится только до тех пор, пока вы не выйдете из Гнева. Если вы заканчиваете свой ход в Гневе, потеряйте 1 НР. (Напоминание: этот урон можно заблокировать 🛡️.)

Ответы на вопросы

- **Есть ли максимальный размер руки?** Нет, максимального размера руки нет.
- **Может ли Блок  предотвратить эффект, который говорит «Потерять X HP»?** Нет. Вы можете только блокировать урон от  и эффект «урон».
- **Что, если у нас закончатся жетоны?** Если у вас закончатся жетоны, вы не сможете получить или применить больше жетонов. Эффект игнорируется. Это верно, независимо от того, получает ли он золото,  или . Но имейте в виду, что  вы можете использовать немедленно, чтобы нанести урон (см. Заточки на предыдущей странице). Поэтому заточки никогда не будут пропадать, если вы этого не хотите.
- **Сохраняются ли параметры карты?** Как только карты покидают вашу руку, их параметры становятся стардадными. Если они покидают вашу руку, вам не надо запоминать, были ли они сохранены в прошлый ход, изменилась ли их стоимость и т.д. Однако карты со способностью, которая меняет свою стоимость, по-прежнему действуют, пока они находятся в стопке сброса. Так, например: пока "Streamline" находится в стопке сброса, а у вас сыграно 2 карты "Power", её стоимость равна 0.
- **«Содержит Удар»/Starter Strike & "containing Strike": что это значит?** «Начальный Удар» — это один из Ударов в стартовой колоде. Карта, которая «содержит Удар», имеет слово «Удар» где-то в своём названии.
- **Что произойдёт, если я трансформирую бесцветную карту?** Новая карта берётся из вашей колоды наград.
- **Нужно ли скинуть жетоны Слабость , Уязвимость  и Яд  в конце раунда?** Нет. Подробности на обороте книги правил.
- **Покидают ли призывы  бой, когда все остальные враги убиты?** Нет. В отличие от видеоигры, Призывы не «бегут» из боя, когда враг, который их призвал, был убит.

Конкретные взаимодействия карт

- **Предотвращает ли "Buffer" полную потерю здоровья при серии ударов?** Потеря здоровья при каждом  в ходе серии ударов может привести к срабатыванию "Buffer" отдельно.
- **Как игровые эффекты, такие как "Distilled Chaos" и "Mayhem", работают с картами, которые нельзя разыграть, например "Clash", "Signature Move" и "Tactician"?** Если эффект пытается разыграть карту, которая не может быть разыграна, проигнорируйте этот эффект.
- **Я сыграл "Corpse Explosion" дважды! Что произойдет?** Эффект "при смерти" сработает только один раз.
- **Как работает "Dark Embrace" с эфирными картами/Ethereal cards?** Когда эфирная карта сгорает в конце хода, она активирует "Dark Embrace", и вы берёте карту. Если вы берёте карты таким образом, не обращайте внимания на их "Конец хода" и эфирные способности в этот ход. Не сбрасывайте карты, которые вы берёте таким образом, на этапе сброса.
- **Как сферы Тьмы работают с такими картами, как "Consume"?** Потребление/Consume увеличивает урон от сферы Тьмы на 2 (1, потому что это эффект карты, и 1, потому что это сила/power). На эффект сферы Тьмы "+1 к урону за каждую вашу карту силы/power" не влияют такие способности на картах, как "Consume" или "Amplify".
- **Могу ли я использовать "Gambling Chip", "The Abacus", или "Toolbox" во время событий?** Да. Можно использовать свойство "Один раз за комнату" во время событий, если это применимо.
- **Что произойдет с , если сыграть "Navos", "Mayhem" или "Distilled Chaos"?** Верните карту  в колоду .
- **Что произойдет, если "Snecko" изменит стоимость энергии на карте, и это вступит в противоречие с другими изменениями стоимости?** Ваша следующая карта разыгрывается по цене "Snecko", независимо от других изменений стоимости.
- **Как "Tantrum" работает с "Rushdown"?** Любые способности, вызванные картой, не вступают в силу до тех пор, пока на карте не будет полностью выполнен текст (см. "Чтобы разыграть карту", стр. 12). Итак, положите "Tantrum" на верх вашей колоды, затем сыграйте "Rushdown", вы снова получили "Tantrum" и можете её сыграть.
- **Работает ли "Wrist Blade" с картами, которые временно стоят 0 энергии?** Да, за исключением того, что он работает только с типами, если эта карта также была разыграна за 0 энергии (смотрите раздел "Сыграть копию" на следующей странице).
- **Во время боя с Элитой в 4 акте вы можете перейти на свободный ряд?** Да.

Карты и жетоны других персонажей

- **Жетоны** - вы можете использовать жетоны других персонажей так же, как это делают они. Лимит жетонов остается прежним, но распределяется между всеми игроками.
- **Трансформация** - Когда вы трансформируете карту другого персонажа или бесцветную карту, получаете новую карту из колоды наград вашего персонажа.
- **Золотые билеты** - Когда вы открываете золотой билет из колоды наград за карты другого персонажа, **редкий** билет берётся из колоды **редких** карт вашего персонажа.
- **Стойки и сферы** - Если вы получаете возможность принимать стойки или использовать сферы за другого персонажа получив специальную реликвию "Prismatic Shard". Начинайте каждый бой в нейтральной позиции. Таким образом, игрок за Дефекта не получит больше ячеек для сфер, а Созерцающая не может занять стойку на "Prismatic Shard".



Сыграть копию

Когда карта разыгрывается несколько раз, каждая копия разыгрывается как отдельная карта. Копии не стоят Энергии для игры. Если карта имеет X энергии, копии используют то же значение X, что и оригинал. Каждая копия может иметь разные цели и отдельно применяется «Уязвимость» 📛, «Слабость» 📛 и «Одноразовое использование». Копии также нельзя копировать.

На карту может влиять только один эффект, который разыгрывает карты несколько раз. Любые дополнительные эффекты, которые разыгрывают карту несколько раз, ждут следующей подходящей карты. **Например:** если вы используете два зелья "Skill Potions", а затем разыгрываете Навык/Skill, он разыгрывается дважды. Второе зелье навыков не имеет эффекта, если у вас нет карты Навык/Skill.

Сначала разыгрываются копии. Пока разыгрываются копии, оригинал не находится в вашей руке или в вашей стопке сброса. Когда оригинал полностью отыграл свой эффект, он отправляется в вашу стопку сброса.

Запускаемые способности

Некоторые способности не действуют до тех пор, пока не будут выполнены условия их активации. **Например:** **При смерти** - когда враг, обладающий этой способностью, умирает, эта способность срабатывает.

Начало хода - реликвии и способности с этой фразой активируются в начале хода игрока (см. Раунд, стр. 12).

Обратите внимание, что у вражеского хода нет фазы "Начало хода".

Начало боя - эти способности похожи на способности "Начала хода", но запускают только 1 раз в начале боя.

Начало следующего раунда - это фаза "Начало хода" во время следующего хода игрока. (см. Раунд боя, стр. 12).

Этот триггер есть на некоторых боссах.

Конец хода - реликвии и способности с этой фразой активируются в конце хода игрока (см. Раунд боя, стр. 12). Обратите внимание, что у хода противника нет фазы "Конец хода".

Конец боя - эти способности срабатывают в момент "Окончания боя" (см. Раунд боя, стр. 13).

Один раз за бой - Эти способности можно использовать только один раз за бой. Используйте их в любое время в течение хода игрока. После использования переверните предмет лицевой стороной вниз. Переверните его лицевой стороной вверх после боя.

Один раз за комнату - эта способность присуща предметам, которые можно использовать только один раз за бой или Событие. Как правило, они изменяют результат броска и, следовательно, могут повлиять на события, в которых используется кубик. После использования переверните предмет. Переверните его лицевой стороной вверх после боя или когда вечеринка завершится.

Свойства реликвий 📛 - эти способности зависят от значения на кубике в "Начале хода" (см. стр. 12). Такие способности можно найти только на Реликвиях 📛 и Реликвиях боссов 📛.

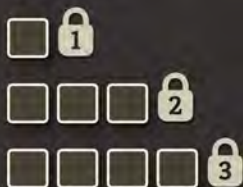


Закрытое

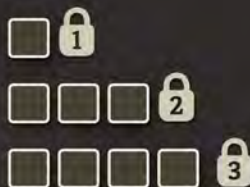


Когда вы заканчиваете игру, каждый игрок ставит по 1 галочке, и плюс по 1 дополнительной галочке за каждого побеждённого босса. Вы должны ставить галочки за своего персонажа, пока все они не будут отмечены, после чего вы можете поставить галочки за Бесцветные карты или за Акт IV. Когда вы отметите все поля рядом с замком, добавьте запертые карты с соответствующим номером 1 2 3 в соответствующие колоды.

Ironclad



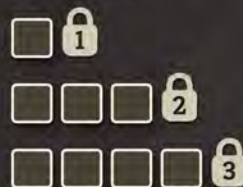
Silent



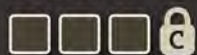
Defect



Watcher

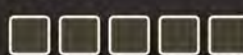


Colorless Cards



Когда разблокировано, достаньте бесцветную колоду наград во время подготовки и перетасуйте её. Не тасуйте её между боями. Отряд открывает 3 бесцветные карты у торговца. Их стоимость основана на редкости. Добавьте карты Событий и Neow's Blessing в соответствующие колоды.

Act IV



Когда разблокировано, после прохождения Акта III, вы можете продолжить Акт IV, если соберете все 3 ключа . См. стр. 22 для правил Акта IV и ключей.

Возвышение



После победы над боссом Акта II (Акт III, если вы играете в одиночку), разблокируйте Возвышение 1. Чтобы разблокировать более высокие Возвышения, вы должны играть с модификаторами всех предыдущих уровней Возвышения и победить босса Акта II (Акт III, если вы играете в одиночку). Вам не обязательно играть на самом высоком Возвышения, которого вы достигли, хотя вам может потребоваться отменить изменения в некоторых колодах, чтобы играть на более низком Вознесении.

- ☐ 1. Сложная элита – откройте набор Возвышения. Замените элиту в каждом акте на 1 элиту.
- ☐ 2. Максимальное НР -1 – ваш максимальный НР на 1 ниже. Поместите черный куб в слот с самым высоким НР.
- ☐ 3. Сложные события – откройте набор Возвышения. Добавьте 3 карты в соответствующие колоды.
- ☐ 4. Лимит зелий – 2 – вы ограничены 2 зельями (вместо 3).
- ☐ 5. Начало проклятий – во время подготовки добавьте карту Ascender's Bane в свою стартовую колоду.
- ☐ 6. Малое исцеление – вы исцеляете 4 НР вместо полного НР после победы над боссом.
- ☐ 7. Сложные встречи – замените встречи соответствующими 7 картами. Добавьте 7 призывов.
- ☐ 8. Дорогое удаление карт – удаление карт стоит 4 золота у торговца .
- ☐ 9. Рана – потеря 1 НР в начале игры (после потери 1 Мах НР от 2).
- ☐ 10. Сложные боссы – используйте только колоду из 10 боссов.
- ☐ 11. Сложный Акт IV – используйте 11 Corrupt Heart. Сразитесь с 11 элитками в Акте IV.
- ☐ 12. Более сложные элитки – замените обычную элиту в Актах I-III на новых из 12 элиток.
- ☐ 13. Двойной босс акта 3 – после победы над боссом Акта III сразитесь с другим случайным боссом Акта III.

Достижения

- ☐ Накачаться – Достигните предела Силы 🏋️ (8).
- ☐ Кристалл – Достигните предела Яда ☠️ (30).
- ☐ Ниндзя – Сыграйте 7 заточек 🗡 за один ход.
- ☐ Мощный – Сыграйте 7 карт "Power" за 1 бой.
- ☐ Баррикада – Достигните предела Блока 🛡 (20).
- ☐ Ты ничто – Победите Босса на первом ходу.
- ☐ Все за одного – Пройдите Акт III с 4 игроками.
- ☐ Идеально – Победите Босса, когда у всех игроков полное здоровье (HP).
- ☐ Минималист – Пройдите Акт III с колодой из 5 карт или меньше.
- ☐ Переходный период – Убейте Transient, прежде чем он убьет себя.
- ☐ Здравый смысл – Пройдите Акт III с колодой, не содержащей необычных или редких карт.
- ☐ Коллекционер – Пройдите Акт III собрав 12 реликвий и реликвий боссов на игрока.
- ☐ Рубин – Пройдите Акт III за Латоносца/Ironclad.
- ☐ Изумруд – Пройдите Акт III за Безмолвную/Silent.
- ☐ Сапфир – Пройдите Акт III за Дефекта/Defect.
- ☐ Аметист – Пройдите Акт III за Созерцающую/Watcher.
- ☐ Мой счастливый день – Пройдите Акт III с Ежедневным подъёмом.
- ☐ Бесконечность – Создайте бесконечную комбинацию карт.
- ☐ Кому нужны реликвии? – Пройдите Акт III без реликвий или реликвий босса (вы можете пропустить предметы).

Ежедневный подъём

В качестве дополнительного игрового режима вы можете сыграть в Ежедневный подъём. Бросьте кубик дважды и получите один случайный игровой модификатор из каждого раздела ниже. Это касается всех игроков.

- ☒ Все звёзды - Начните с 5 случайных бесцветных карт.
- ☒ Блестящий - Начните с 5 случайных редких карт.
- ☒ Семейная реликвия - Начните со случайной Реликвии босса 🏰.
- ☒ Трансформация - Все 🃏 становятся трансформированной картой.
- ☒ Винтаж - 📖 из встреч 🧟 становятся 📦.
- ☒ Осколок призмы - Начните со специальной реликвией Prismatic Shard (см. стр. 19). Кроме того, когда вы получаете 🃏, каждая раскрытая карта должна быть из другой колоды наград по вашему выбору. Это могут быть и бесцветные карты. Когда вы получаете 📖, каждая раскрытая карта должна быть из другой редкой колоды персонажей по вашему выбору. (Вы все равно открываете 3 карты).

Свободная игра

Чтобы сыграть в свободную игру, вместо того, чтобы использовать случайные игровые модификаторы, выберите из этого списка те, которые вам нужны.

- ☒ Терминал - Вы теряете 1 HP в конце каждого боя.
- ☒ Безумие - В любой момент в конце боя вы должны трансформировать случайную карту в своей колоде.
- ☒ Туманное будущее - Не переворачивайте жетоны встреч во время подготовки. Переверните их, когда входите в комнату.
- ☒ Проклят - Начните с 2 случайными проклятиями.
- ☒ Смертельные события - Теряйте 2 HP после каждого события ?.
- ☒ Ночные кошмары - Вы не можете отдыхать.



Акт IV

Игроки восстанавливают НР в начале Акта IV точно так же, как они это делают в начале II и III актов.

Акт IV нужно разблокировать (см. стр. 20). Чтобы войти в Акт IV, вы должны получить все 3 ключа к концу Акта III. Карта Акт IV находится на обратной стороне карты босса Акт IV. Чтобы получить ключ...

- Рубиновый ключ** - Все игроки должны одновременно отказаться от действий в комнате (не отдыхать и не ковать).
- Сапфировый ключ** - Все игроки должны одновременно отказаться от получения реликвии за или . Игроки могут открыть , прежде чем принять решение. Сбросьте открытые , если вы берёте .
- Изумрудный ключ** - Игроки должны победить Плающую Элиту (смотрите ниже). Перед началом боя с , каждый игрок замешивает в свою колоду .
- Burning Elite** - Перед подготовкой игрового поля замените жетон с темным оборотом на . Когда вы получите , замените жетон обратно на для будущих актов.



Правила быстрого старта

Чтобы сразу начать игру в Акте II или следующие, используйте таблицу ниже. Получите все награды сверху вниз для выбранного Акта.

Золото в дополнение к золоту от Neow. Бросайте кубик за каждый значок и получите награды, которые соответствуют результату в таблице справа. Каждый игрок бросает отдельно. Реликвии босса получается вся группа, как если бы вы победили босса. Вся группа вместе идёт к одному торговцу в качестве последнего шага.

Навёрстывание - эти правила можно использовать для привлечения новых игроков в начале Акта. Только игроки, наверстают упущенное, используют таблицу и посетят торговца. Раскройте реликвии босса в зависимости от количества игроков, наверстающих упущенное.

	Act II	Act III	Act IV
Бонус от Neow	1	1	1
Золото			
Наградные карты			
Трансформация	1	1	1
Бросьте кубик			
Зелья			
Реликвии			
Редкие карты			
Реликвии боссов			
Наградные карты	-		
Удалить карты	-	1	2
Улучшение карт	2	4	6
Торговец			

Бросьте кубик

	Трансформация
	Улучшить карту
	Удалить карту

Золотое правило

Всякий раз, когда текст на карточке противоречит правилам, текст на карточке имеет приоритет.

Дополнительные правила

Битва с боссом

Когда игрок погибает в битве с боссом, другие игроки могут продолжить сражение. Враги, стоящие в ряду с погибшим игроком, атакуют ближайший ряд, в котором находится игрок ниже них. Если под ними нет игроков, они атакуют ближайший ряд, в котором находится игрок выше них.

Если хотя бы один игрок выживет, считайте, что вы завершили этот Акт (или игру, если это последний Акт). Если последний игрок погиб, вы не сможете перейти к следующему Акту.

Последовательные ходы

Если одновременные ходы в вашей группе не подходят, игроки могут делать ходы последовательно.

Порядок хода - первым ходит игрок на нижней линии, за ним следует игрок слева от него. Это продолжается до тех пор, пока все игроки не закончат ход по очереди. Когда все игроки сделают ход по очереди, начинается ход противника. Раунды повторяются таким образом до конца боя.

Кубик - кубик бросается один раз и только во время хода первого игрока.

Ваши эффекты во время вашего хода - ваши способности, срабатывание кубика, эффекты "начала и окончания хода" и т.д. действуют только в ваш ход. В том числе, когда вы берёте карты в начале хода, сброс, потратите свою энергию и сбросите свою руку.

Выберите свою реликвию

Когда команда получает  за  или , откройте  по количеству игроков. Каждый игрок выбирает себе .

Credits

Game Design by

Gary Dworetsky

Anthony Giovannetti

Casey Yano

Based on the video game "Slay the Spire"

by **Mega Crit**

Developed by

Penny Rose Feldman

Joseph Johnston

Arjun Krishna

Andrew Narzynski

Cover & Map Art by **Bruce Brenneise**

Art by **Anailis Dorta, Casey Yano**

Graphic Design by **Casey Yano, Gary Dworetsky, David Lanza**

Miniatures by **TytanTroll Miniatures**

Rulebook Editor **C. "Sable" Voyles**

Card Bot by **Rodskin**

Special Thanks to

The Backers! for making this possible

Jorbs for inspiring us

John Clair for double sided cards

Anna Dworetsky for Slaying

Clemens Lohmann for Not for Sale tag

Jeremy Howard for Monster cards

Lead Playtesters

Andrew Narzynski, Arjun Krishna, Joseph Johnston

Playtested by

Karsten Kutterer, Robin

Hassgård, Adam, Tyler Leonard,

Amanda Shagoury, Nicholas

Denny, Michael Wright, Calli

Wright, Anna Dworetsky, Jack

Cumpsty, Michael Habib, Ethan

Sams, Nikki Liu

Способности и ключевые слова

По области - для всех игроков, что следует за этим символом, влияет на всех врагов в любом ряду включая Босса. Для всех врагов, что следует за этим символом, влияет на каждого игрока, если только враг не набирает силу или не блокирует . (Смотрите “Наведение на цель”, стр. 15.)

ВСЕ враги - эффект нацелен на ВСЕХ врагов в каждом ряду включая босса.

Блок (макс 20 для игроков) - Снижает на 1 урон по игроку или врагу за каждое очко блока, которое у них есть. После того, как повреждение будет предотвращено, снизьте этот блок. Игроки используют свой планшет, чтобы отслеживать блок, в то время как враги используют жетоны. Блокировка не предотвращает эффект “Потери X HP”. В начале хода игрока обнулите блок. В начале хода противника также обнулите блок.

Daze - Положите карту по верх своей колоды. Когда эти карты будут скинуты, они возвращаются в колоду Daze.

Энергия (макс 6) - Энергия используется для розыгрыша карт. У каждого персонажа свой символ энергии, хотя все они эквивалентны и могут использоваться любым персонажем. Этот символ используется на предметах и в правилах для обозначения “Энергии”.

Эфирная (Ethereal) - В конце хода, если эта карта у вас на руках, израсходуйте ее. (Смотрите часто задаваемые вопросы о взаимодействии с Dark Embrace)

Сгорает (Exhaust) - Сгоревшая карта удаляется из вашей колоды. Сожжённые карты складывайте в отдельной стопке и не забывайте возвращать их в свою колоду после боя. Оцепенение и статус / карты возвращаются в свои соответствующие стопки, когда они исчерпаны.

Атака - Атака наносит урон, равный числу указанному перед ними. На атаку влияют: , и . Смотрите “Серия атак”, стр. 14. (Важно! Эффекты “Урон” не являются).

Сохраняется (Retain) - Сохраненные карты не сбрасываются в конце хода игрока. Некоторые карты дают бонус, если вы их сохранили. После розыгрыша или сброса с руки таких карт, забудьте, что сохраняли их когда-либо.

Предсказать X (Scry X) - Посмотрите X верхних карт вашей колоды. Вы можете сбросить любое количество из них. Затем положите оставшиеся карты обратно на верх колоды в том же порядке. Вы не можете смотреть больше карт, чем есть в вашей колоде. Если ваша колода пуста, использование предсказания не имеет эффекта.

Статус / - Карты статуса используют эффект сверху или снизу, в зависимости от того, какой значок указан на карте врага, который его дал вам. Другой эффект в этом бою игнорируется. Положите эту карту поверх вашего сброса. Чтобы сжечь , надо заплатить 1 энергию, иначе, она сбрасывается в ваш сброс и вскоре снова вернётся на руку. Когда она будет сожжена, верните её в Статусную колоду.

Сила (макс 8) - Вы наносите +1 урон при каждой атаке за каждый имеющийся у вас жетон . Враги также могут накапливать силу . Жетон не скидывается после , если не сказано обратное.

Неиграбельные (Unplayable) - карты с пометкой “Неиграбельные” не могут быть разыграны и не требуют затрат энергии. Если эффект пытается разыграть неиграбельную карту (например, “Дистиллированный хаос”), эта карта не действует и сбрасывается.

Уязвимость (макс 3) - Положите на цель жетон , но не более 3 у игрока или врага. Урон от каждой удваивается по игроку или врагу с жетонами , после чего сбрасывается 1 жетон . Перед удвоением добавляйте бонусы к урону, такие как сила .

Слабость (макс 3) - Положите на цель жетон , но не более 3 у игрока или врага. Когда игрок или враг, с одним или несколькими жетонами , атакует , каждый из них наносит -1 урон, а затем 1 скидывается. При атаках (например: 2) или серии атак (например: “1 1 ”), всё равно скидывайте только 1 .

против - Если атакующий с , цель с , то урон не меняется. После атаки сбросьте 1 жетон у атакующего и по 1 у всех атакованных целей.