

KICKSTARTER

ЭКСКЛЮЗИВЫ



Планшет гоблина/друида
(двусторонний)



3 фишки (гоблин, виверна, голем)



14 карт предметов



20 жетонов (3 жетона ярости,
1 жетон приключения, 5 жетонов огня,
8 жетонов заданий для одиночной игры,
3 жетона камней)



1 карта героя и 4 карты
вестников апокалипсиса



13 карт для
одиночной игры



28 карт приключений

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В свой прошлый визит король выбрал вашу таверну. Некоторое время вы наслаждались заслуженным отдыхом и своими триумфами, пока вдруг поблизости не открылась новая таверна в старой башне мага. С каждым днём эта новая таверна загадочным образом привлекала всё больше и больше ваших клиентов. Ваши работники между тем вернулись с тревожными новостями из леса: в чаще пылает огонь, а в небесах мелькают тени. Кроме того, говорят, что неподалёку был вновь замечен голем, который исчез тысячи лет назад. Время разжечь очаг вновь, на кону честь вашей таверны!



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите подготовку, как при игре с 2 игроками.


Уберите планшет и фишку дракона **Титана** и карты героев «**Листочек**» и «**Подозрительный путник**» из игры. Вы можете играть со следующими модулями: «**Сила таверны**», «**Задания**» и/или «**Скрытые цели**». Если вы играете с модулем скрытых целей, возьмите 2 карты целей для друида и положите их взакрытую. В конце игры друид получает победные очки за карту, которая приносит ему наибольшее число очков.

Поместите карту заданий **1** рядом с полем, а затем случайным образом выложите на неё 3 жетона заданий **2** лицевой стороной вверх, как показано на картинке.

ПОДГОТОВКА ДРУИДА

Поместите планшет друида рядом с игровым полем. Выберите цвет для друида. Положите 5 его кубиков рядом с его планшетом, а его маркер победных очков в начало шкалы. Сформируйте колоду друида из 6 стандартных карт действий.



У каждой карты есть усложнённый вариант с .

Определите уровень сложности, на котором хотите играть (от 0 до 6 перцев), и случайным образом вытяните нужное число карт повышенной сложности. Уберите обычные версии тех же карт из игры. Затем перемешайте колоду карт действий друида и положите её лицевой стороной вниз.



Далее поместите фишку виверны в зону городских ворот, а голема в первую зону с диким растением.

ХОД ИГРЫ

Друид всегда на шаг впереди, а потому на протяжении всей игры он будет первым игроком.

В каждом раунде вы с друидом будете ходить по очереди, как при игре вдвоём. Во время хода друида раскрывайте одну из его карт действий. Если действие невыполнимо, друид не делает ничего. Если колода друида закончилась, перемешайте его стопку сброса и сформируйте новую колоду.

Друид не получает и не тратит золотые монеты и кристаллы энергии. Однако он может собирать ингредиенты к себе на планшет и получать победные очки. Когда друид готовит блюдо по рецепту, поместите эту карту рецепта рядом с планшетом друида и игнорируйте требуемые ингредиенты.

ЗАДАНИЯ

В конце раундов **3, 5 и 7** игрок (вы или друид), который больше другого преуспел в выполнении текущего задания (**2**), получает соответствующее число победных очков. В случае ничьей, победные очки не получает никто. После этого переверните жетон соответствующего задания.

В игре есть следующие задания для одиночной игры:



наибольшее число героев с бонусом к охоте



наибольшее число героев с бонусным ингредиентом



наибольшее число героев с бонусной руной переброса



наибольшее число героев с бонусной золотой монетой



наибольшее число диких растений в рецептах приготовленных блюд



наибольшее число волшебных грибов в рецептах приготовленных блюд



наибольшее число лавовых специй в рецептах приготовленных блюд




наибольшее число яиц дракона в рецептах приготовленных блюд




ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ ДРУИДА


Захват: бросьте кубик друида. Друид получает героя с ячейки рынка, соответствующей значению на кубике (от 1 до 4, счёт идёт слева направо). Поместите карту захваченного героя рядом с планшетом друида лицевой стороной вверх, а затем пополните рынок.

Усложнённый вариант : друид получает 1 победное очко за каждого захваченного героя в его таверне.


Разбой: бросьте кубик друида и поместите его в соответствующую значению на кубике локацию (от 1 до 4, счёт идёт слева направо). Эту локацию больше нельзя посетить в этом раунде.

: бросьте 2 кубика и поместите их в локацию. Если вы не можете поместить кубик (локация уже была посещена или выпало одинаковое значение на кубиках), добавьте друиду 1 жетон ярости.

Ограбление: бросьте кубик друида и поместите его на соответствующую значению на кубике ячейку банка (от 1 до 4, счёт идёт слева направо). Он остаётся там до конца раунда.

: бросьте 2 кубика и поместите их на ячейку банка. Если вы не можете поместить кубик (ячейка уже занята или выпало одинаковое значение на кубиках), добавьте друиду 1 жетон ярости.

Проклятие: поместите маркеры урона на планшет дракона, закрывая самую верхнюю незаполненную строку на планшете. Если заполнение этой строки принесит победные очки, друид их получает.

: друид получает 1 победное очко за каждый маркер урона, выложенный во время этого действия.


СИЛА ДРУИДА

Ингредиенты, которые собрал друид, и его жетоны ярости помещаются на ячейки шкалы на его планшете (6).

Когда на шкале оказывается 4 любых жетона, друид готовит блюдо по верхнему рецепту из колоды. После этого сбросьте все 4 жетона с планшета друида.

Когда на шкале оказывается 2 одинаковых ингредиента, поместите жетон огня на любую ячейку ингредиента в зоне, где находится голем, по своему выбору. Этот жетон остаётся на поле до конца игры. Сбросьте эти 2 одинаковых жетона ингредиентов с планшета друида.

Голем Боб: Боб перемещается по часовой стрелке без использования коротких путей в следующую зону с диким растением (не важно с жетоном или с напечатанным на поле). Голем никогда не перемещается в зону городских ворот.

: друид собирает 1 дикое растение в зоне Боба.

Когда голем и работник оказываются в одной зоне после перемещения, происходит стычка. Бросьте кубик охоты и примените соответствующий эффект:



Голем получает 1 урон.



Ваш работник сбрасывает один ингредиент, который несёт.



Ваш работник сбрасывает один ингредиент, который несёт, и получает 1 рану.



Голем получает 2 урона.



Голем создаёт препятствие вашему работнику. Поместите жетон камня (4) под фишку вашего работника. Его следующее перемещение не может быть больше 1 (это касается и работника в ботинках).



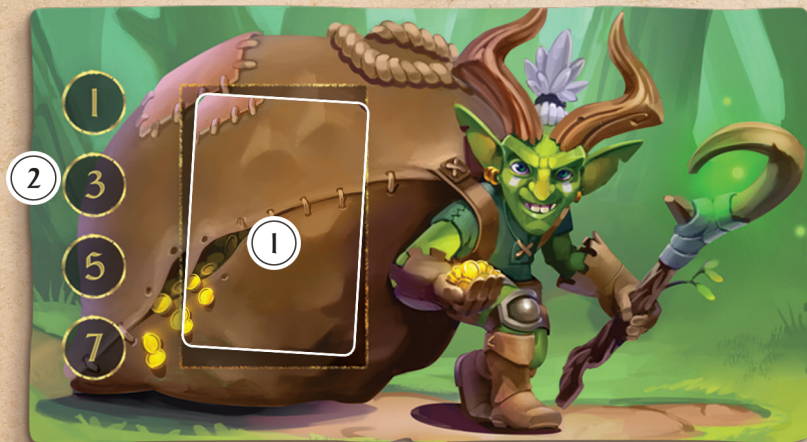
КОНЕЦ ИГРЫ

Добавьте к победным очкам друида очки на картах захваченных героев, картах рецептов и одной из карт скрытых целей (если играете с этим модулем). Подсчитайте свои победные очки. Если у вас больше победных очков, чем у друида, поздравляем, вы победили!

МОДУЛИ

СКРЫТЫЙ ГОБЛИН

Подготовка: перемешайте колоду предметов (1) и поместите её на планшет гоблина (2), расположенный рядом с игроками.



Правила: в начале раундов 1, 3, 5 и 7 бросьте два кубика и поместите фишку гоблина в соответствующую зону:



Один раз за активацию работник в одной зоне с гоблином может приобрести предмет за 1 золотую монету. Возьмите верхнюю карту колоды предметов и поместите её лицевой стороной вверх рядом с вашим планшетом таверны.

В свой ход вы можете сбросить любое число карт предметов, чтобы применить их эффекты.

В начале раундов 2, 4 и 6 уберите фишку гоблина с игрового поля и замешайте сброшенные карты предметов обратно в колоду предметов.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Подготовка: прежде чем выкладывать ингредиенты на поле во время подготовки к игре и при достижении каждого значка (3) на шкале раундов, поместите жетон приключения (3), 3 диких растения, 3 волшебных гриба, 2 лавовые специи и 1 яйцо дракона в мешочек.

Перемешайте колоду приключений и поместите её рядом с игровым полем.

Правила: один раз за активацию работник в одной зоне с жетоном приключения может пуститься в приключение, потратив 1 кристалл энергии. Чтобы сделать это, возьмите карту приключения (4) и зачитайте художественный текст вслух. Затем примените эффект приключения и положите карту под низ колоды приключений лицевой стороной вниз.

ВЕСТНИКИ АПОКАЛИПСИСА

Подготовка: замешайте 4 карты вестников апокалипсиса в колоду героев.

Правила: чтобы нанять вестника с рынка, сбросьте руну переброса и подвиньте свой маркер победных очков назад по шкале на указанное число очков. Считайте вестников героями при применении способностей, бонусов, эффектов карт или других игровых эффектов.

В конце игры каждый вестник приносит победные очки в количестве, равном общему числу вестников в вашей таверне. Например, если у вас есть 3 вестника, каждый из них принесёт вам по 3 победных очка.

