Амбар



Правила игры

«Амулет» — настольная игра, в которой вы станете охотниками на монстров, вылезающих из глубоких нор и древних руин. Ваши истории отлтчаются, но одно неизменно — у каждого из вас есть таинственный амулет. Днём вы готовитесь к бою, посещая торговцев, кузнецов, монахов и прочих мирных жителей. Ночью же вы отправляетесь в логово тьмы и уничтожаете монстров, получая опыт и магические камни для вашего амулета.

Вам не нужно сражаться между собой, но победит только один из вас — игрок, который лучше всех проявит себя в битве со злом!



Состав игры

30 маркеров здоровья



8 маркеров бессилия



9 маркеров улучшения



10 жетонов зелий



20 маркеров опыта



Камни 5 цветов
(по 25 камней каждого цвета)



Игровое поле



5 планшетов персонажей



9 карт испытаний



42 карты монстров



6 карт легендарных монстров



13 жетонов свитков



30 жетонов оружия персонажей



55 жетонов навыков персонажей



Жетон полудня



15 монет номиналом «3»



9 карт знамений
(для кооперативного режима)



3 блокирующих маркера



30 монет номиналом «1»



12 карт обетов
(для кооперативного режима)



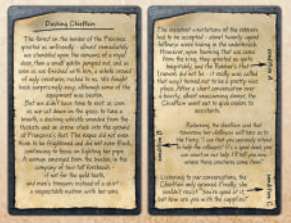
3 маркера бродячих монстров



Жетон активного игрока



3 карты сюжетов
(для кооперативного режима)



5 фигурок персонажей



5 жетонов воинов/рыцарей



5 жетонов монахов/священников



5 двусторонних карт-памяток



Подготовка игрового поля

1. Поместите игровое поле на середину стола.

2. Сложите рядом с левым верхним углом поля следующие компоненты: камни, монеты, маркеры опыта, блокирующие маркеры, маркеры бессилия и маркеры бродячих монстров.

3. Перемешайте карты испытаний и сложите их в стопку лицом вниз рядом с «Замком». Раскройте верхнюю карту и поместите её в свободную ячейку. Также перемешайте маркеры улучшения и сложите их лицом вниз рядом со стопкой карт испытаний.

4. Случайным образом выберите свитки и сложите их рядом с «Магической лавкой»:

	2 игрока	3 игрока	4 игрока	5 игроков
Свитки (стоимость и количество)	3 ×2	3 ×3	3 ×3	3 ×4
	4 ×2	4 ×2	4 ×3	4 ×3
	5 ×1	5 ×1	5 ×2	5 ×2

Оставшиеся свитки уберите в коробку.

5. Случайным образом выберите 5 жетонов зелий и разместите их в ячейки ниже «Монастыря». Оставшиеся жетоны зелий уберите в коробку.

6. Сформируйте 2 стопки карт монстров (отдельно 1-го уровня ^ и 2-го ^^). Состав колод зависит от количества игроков.

5 игроков: используются все карты.
4 игрока: не используются карты с отметкой «5+».
3 игрока: не используются карты с отметками «4+» и «5+».
2 игрока: не используются карты с отметками «3+», «4+» и «5+».
Одиночная игра: не используются карты с отметками «2+», «3+», «4+» и «5+».

Перемешайте колоды отдельно друг от друга, затем положите колоду монстров 1-го уровня на колоду монстров 2-го уровня (они появятся в игре позднее). Поместите сформированную колоду лицом вниз рядом с правым верхним углом поля. Уберите в коробку неиспользуемые карты монстров.

7. Перемешайте карты легендарных монстров. Поместите сформированную колоду лицом вниз рядом с правым нижним углом поля.



Очерёдность хода



Любым образом определите первого игрока (например, им может быть тот, кто уничтожил больше всех монстров в других играх). Этот игрок берёт жетон полудня, который выполняет две функции: отмечает первого игрока и текущее время суток. В начале игры этот жетон лежит стороной «Утро» вверх.



Этот игрок также получает жетон активного игрока (в виде песочных часов).

к игре



6



Общая колода карт монстров



Карты монстров с отметкой «5+»

Колода монстров 2-го уровня

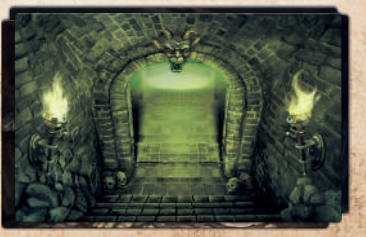
Положите колоду монстров 1-го уровня поверх колоды монстров 2-го уровня



Название монстра

Колода монстров 1-го уровня

7



Колода легендарных монстров

Подготовка персонажей

1. Каждый игрок выбирает один из планшетов персонажей.
В первой партии выбирайте персонажей случайным образом. В последующих партиях первым выбирает последний игрок (справа от игрока с жетоном полудня) и далее против часовой стрелки.
Также вы можете договориться, кто какого персонажа возьмёт, если это устроит всех игроков.
У каждого персонажа уникальное оружие, начальный навык, уровень здоровья и, самое главное, древо навыков.

2. Каждый игрок помещает маркеры здоровья в ячейки на планшете своего персонажа (в форме сердец). Когда персонаж теряет здоровье, уберите маркер здоровья с планшета.

3. Каждый игрок помещает жетоны навыков на планшет своего персонажа. Когда вы изучаете тот или иной навык (см. ниже), уберите жетон этого навыка с планшета. Так вы обозначите, что у вас есть этот навык.
В начале игры у каждого игрока есть начальный навык (самый нижний). Его не нужно изучать: он доступен с самого первого хода.

4. Каждый игрок берёт фигурку своего персонажа и ставит её в «Таверну» (локация в центре поля).

5. Каждый игрок берёт 6 жетонов оружия своего персонажа. Положите 4 из них рядом с планшетом: они доступны с начала игры, и для них не нужно изучать навыки. Оставшиеся 2 жетона оружия, изображённого на жетонах навыков, положите на верхнюю часть планшета. Чтобы получить это оружие, нужно изучить соответствующие навыки.

6. Каждый игрок берёт карту-памятку и 3 монеты из общего запаса и кладёт их рядом со своим планшетом.

7. Наконец, каждый игрок берёт жетон воина и жетон монаха и кладёт их рядом со своим планшетом.













Ход игры

Игра длится несколько дней, в более привычном понимании — раундов. Каждый раунд состоит из 4 фаз: заря, утро, вечер и ночь.

Как правило, в фазах зари и ночи игроки готовятся к началу и концу раунда соответственно, а в фазах утра и вечера выполняют действия. Игроки всегда ходят по очереди по часовой стрелке.

В свой ход игрок перемещает свою фигурку в любую незаблокированную локацию на поле и выполняет действие (или действия) этой локации. Затем он передаёт жетон активного игрока следующему участнику.

Навыки персонажей значительно влияют на ход игры. Например, охотник может изучить навык, позволяющий ему совершить дополнительный ход в фазу ночи.

Игра завершается в конце раунда, в котором закончится колода монстров.
Для 1–2 игроков это 8 раундов.
Для 3 игроков — 7 раундов.
Для 4–5 игроков — 6 раундов.

Режимы игры и цель игры

Соревновательный режим

В соревновательном режиме каждый игрок стремится набрать как можно больше очков силы. Их можно получить, уничтожая монстров, заряжая амулеты и применяя особые навыки.

Игрок, набравший больше всех очков силы в конце партии, становится победителем.

Кооперативный режим

В кооперативном режиме игроки совместно стремятся к тому, чтобы убрать из игры все карты обетов и знамений. Перед началом первого раунда каждый игрок получает 1 карту обета, затем вся команда получает 3 карты знамений. Если игрокам удастся выполнить указания на всех этих картах к концу партии, они побеждают. Иначе они проигрывают. Подробнее об этом режиме на стр. 23.

Разделы «Подготовка к игре», «Ход игры» и «Локации» относятся к соревновательному режиму. Отличия, актуальные для одиночного и кооперативного режимов, описаны в соответствующих разделах.

Раздел «Приложение» относится ко всем режимам игры.

Заря

В этой фазе игроки размещают карты из колоды монстров у правого края поля лицом вниз — рядом с локациями «Логово» и «Поместье».

2 игрока: «Логово» — 2 карты, «Поместье» — 1 карта.

3 игрока: «Логово» — 2 карты, «Поместье» — 2 карты.

4 игрока: «Логово» — 3 карты, «Поместье» — 3 карты.

5 игроков: «Логово» — 4 карты, «Поместье» — 3 карты.

Размещайте карты в 2 ряда — первый ряд соответствует картам «Логова», второй ряд — картам «Поместья».

Не переворачивайте карты. Пока игрок не бросил вызов монстру, он видит только его уязвимые места, трофейный камень, уровень монстра и очки силы за победу над ним. Способности монстров на этой стороне карт не видны.

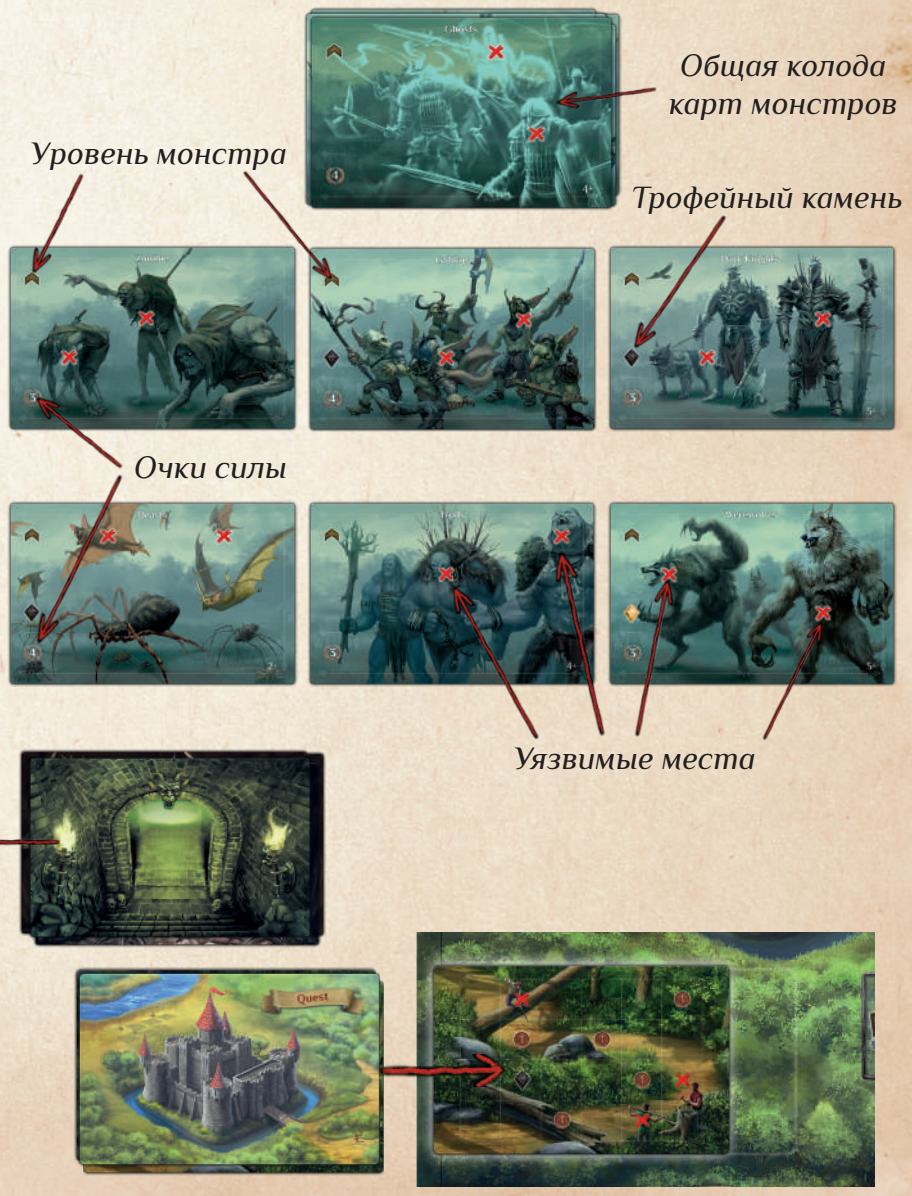
Всегда выкладывайте указанное количество новых карт монстров, даже если остались карты с предыдущих раундов.

Если в «Подземелье» нет доступных легендарных монстров, выложите в его ячейку карту из соответствующей колоды лицом вниз.

Если в «Замке» нет доступных испытаний, выложите в его ячейку карту из соответствующей колоды лицом вверх.



Пример подготовки партии на 4 игроков



Утро

В этой фазе игроки по очереди совершают ходы (начиная с игрока с жетоном полудня). В свой ход игрок обязательно перемещает свою фигурку в любую локацию на поле — кроме той, где он находится — и выполняет действие новой локации. Действия локаций подробно объяснены в соответствующем разделе правил (стр. 14).

Река разделяет поле на две части. **Если игрок пересекает реку** (то есть выбирает локацию в другой части поля), **он должен потратить 1 монету или потерять 1 здоровье.** Перемещение из «Таверны» в любую часть поля ничего не стоит, если свойства монстров не говорят об обратном.

Завершив ход (то есть выполнив свои действия), игрок передаёт жетон активного игрока следующему участнику по часовой стрелке.

Присутствие в локации фигурок других участников не мешает активному игроку выполнять в ней действия.



Правило быстрого хода. Сражение с монстром может занимать немало времени, поэтому игрок, решивший сразиться с монстром, должен передать жетон активного игрока сразу после того, как выберет оружие (см. ниже на стр. 11). Благодаря этому несколько игроков могут сражаться с монстрами одновременно, не затягивая партию. Если же игрок выполняет действия, не связанные со сражением, то передаёт жетон активного игрока по завершении хода.

Когда жетон активного игрока возвращается к участнику с жетоном полудня, переверните этот жетон на сторону «Вечер».



Вечер

В этой фазе игроки совершают ходы в том же порядке, что и прежде.

В целом, фазы утра и вечера проходят полностью идентично. Однако не забывайте, что некоторые навыки персонажей применяются только утром или только вечером!





Когда жетон активного игрока возвращается к участнику с жетоном полудня, вечер завершается и начинается ночь. Таким образом, каждый игрок совершает 2 хода в раунд (первый утром, второй вечером).

Ночь



Применение навыков. У некоторых персонажей есть навыки, которые применяются только ночью. Все игроки, изучившие такие навыки, могут их применить до нашествия монстров.

Нашествие монстров. Игрок с жетоном полудня раскрывает карты монстров, которых игроки не уничтожили в ходе раунда. Затем в любом порядке примените способности монстров. Как правило, эти способности наносят игрокам урон, отнимают монеты и повреждают оружие.

Эффекты некоторых способностей блокируют локации. Используйте маркеры для напоминания.

Эффекты некоторых способностей накладывают штрафы за посещение локаций. Используйте маркеры для напоминания.

Если у вас закончились маркеры или , вместо них вы можете использовать маркеры .

Некоторые способности имеют продолжительные эффекты и действуют, пока монстр не будет изгнан (см. раздел «Деревня», стр. 16).

Некоторые монстры возвращаются в игру после применения эффекта. В таком случае положите карту монстра лицом вниз возле указанной локации.



Эффект применяется один раз.



Эффект применяется в конце каждого раунда, включая текущий, пока монстр не будет изгнан.



Эффект действует, пока монстр не будет изгнан.



Эффект применяется один раз, но после этого монстр сразу возвращается в указанную локацию (положите его карту лицом вниз).

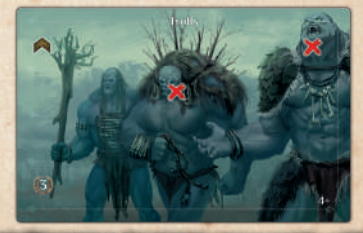
Все карты монстров, кроме монстров, способных возвращаться в свои локации, кладутся лицом вверх рядом с «Деревней» у верхнего края поля.



Общая колода карт монстров



Вернувшийся монстр





В конце раунда участник с жетонами полудня и активного игрока передаёт оба жетона следующему участнику по часовой стрелке. Переверните жетон полудня на сторону «Утро».

Персонаж

Изучение навыков. Некоторые действия игроков (уничтожение монстров, выполнение испытаний, использование особого оружия) дают маркеры опыта. Получив опыт, игрок должен взять нужное количество маркеров и поместить их в ту или иную ячейку своего древа навыков. Если маркеров несколько, их можно распределить между разными навыками.

В начале игры маркеры можно помещать на любые из трёх навыков, находящихся над начальным навыком.

Далее навыки открываются по принципу цепочки: любой открытый навык даёт доступ к соседним навыкам уровнем выше (следуйте по белым стрелкам). Вам не нужно открывать все навыки в одной игре, более того, обычно это невозможно.

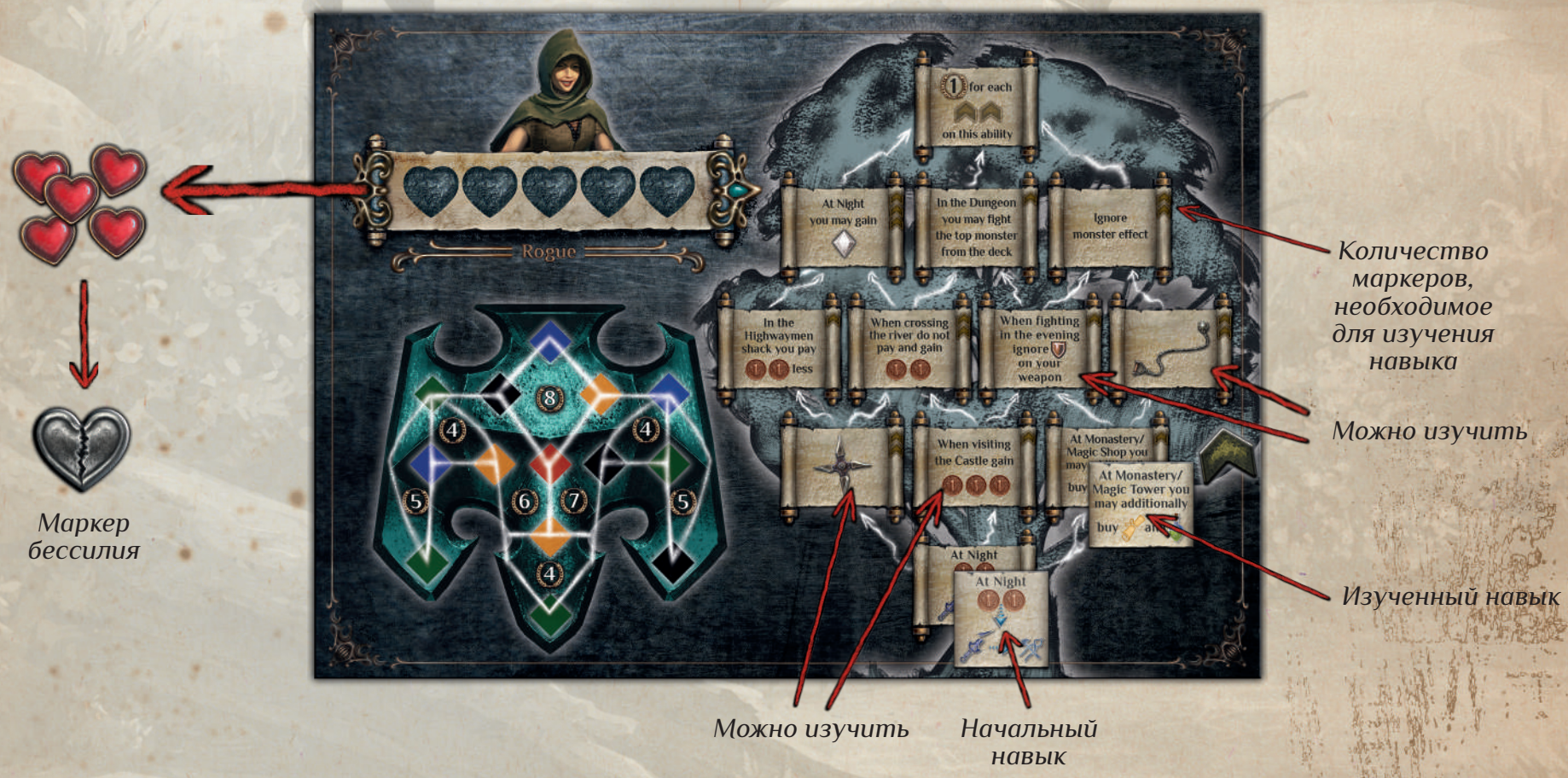
Вы открываете навык, когда на нём накапливается указанное число маркеров опыта. В этот момент сбросьте с него маркеры и снимите жетон навыка с планшета. Навык начинает действовать сразу после завершения хода игрока.

Пока навык не открыт, соседние навыки уровнем выше считаются недоступными, но к ним можно получить доступ по другой ветке древа навыков.

Каждый навык тем или иным образом меняет правила игры для персонажа. Иначе говоря, при конфликте с правилами текст навыка имеет приоритет.

Способности с продолжительными эффектами некоторых монстров ослабляют навыки персонажей (за одним исключением, см. раздел «Разбойница», стр. 22).

Действия по распределению маркеров опыта и открытию навыков можно производить после завершения хода и передачи жетона активного игрока, чтобы не замедлять ход партии. Однако они должны быть завершены до конца хода следующего участника.



Маркер бессилия

Количество маркеров, необходимое для изучения навыка

Можно изучить

Изученный навык

Можно изучить

Начальный навык

Бессилие

Игроки могут терять здоровье в сражениях с монстрами или от их способностей. Если игрок теряет всё здоровье (то есть на его планшете не остаётся маркеров здоровья), он получает маркер бессилия. Каждый маркер бессилия отнимает 5 очков силы в конце игры (в соревновательном режиме). При этом игрок теряет половину своих монет (с округлением вверх), полностью восстанавливает здоровье и ставит свою фигурку в локацию «Таверна». В свой следующий ход ему не нужно тратить монеты или здоровье, чтобы переместиться в ту или иную локацию (см. выше, стр. 7).

Амулет

Амулет с камнями



Незаряженная секция

Заряженная секция

Амулет — один из главных способов получения очков силы. Камни для амулета можно получить, используя особое оружие или свойства локаций или покупая зелья. Получив камень, игрок должен сразу решить: вставить его в амулет или положить рядом с планшетом. В каждой ячейке может быть только 1 камень, и он должен быть соответствующего цвета. Серые ячейки заполнять не нужно: считается, что они уже заполнены серебряными кристаллами.

Когда вы полностью окружаете камнями одну из секций амулета, она становится заряженной. В конце игры каждая заряженная секция амулета приносит указанное в ней количество очков силы. Если хотя бы 1 камень отсутствует, секция не считается заряженной. 1 камень может заряжать несколько секций (если находится на границе между ними).

Если игрок получает камень, но не хочет или не может вставить его в амулет, он кладёт его рядом с планшетом. До конца партии игрок не сможет вставить в амулет этот камень. Неиспользованные камни в конце игры дают 1 очко силы; также их можно обменивать на «Ярмарке» (см. раздел «Ярмарка», стр. 14).

Оружие



Готовое к использованию оружие



Повреждённое оружие

Некоторые действия требуют, чтобы игроки использовали оружие. После использования оружие повреждается; переверните его на обратную — «повреждённую» сторону. Чтобы снова использовать оружие, его нужно починить, используя действия локаций или свои навыки.



Повреждённое оружие можно починить в следующих локациях: «Ярмарка», «Магическая лавка», «Деревня» и «Вертеп». У каждого персонажа есть навык, позволяющий при том или ином условии чинить оружие.



Когда игрок получает жетон оружия, изучив соответствующий навык, то может сразу его использовать.

Особенности оружия

На некоторых жетонах оружия есть символы, дающие дополнительные ресурсы:



Монета. Используя оружие с этим символом, получите 1 монету. 



Опыт. Используя оружие с этим символом, получите 1 маркер опыта. Сразу выберите, куда его поместить (см. раздел «Персонаж», стр. 9). 



Сердце. Используя оружие или жетон священника с этим символом, восстановите 1 здоровье (т. е. поместите 1 маркер здоровья на планшет, если это не превысит ваше максимальное здоровье). 



Камень. Используя оружие или жетон рыцаря с этим символом, получите 1 камень, изображённый на карте испытания или монстра, с которой вы взаимодействуете в данный момент. Вы получите камень, только если символ камня на этой карте не будет закрыт. Вставьте полученный камень в амулет или положите его рядом с планшетом (см. раздел «Амулет» выше). 

Используя 2 жетона с одним символом, вы получаете бонус за каждый из них. ***Например, если на 2 жетонах есть символ камня, вы получите 2 камня.***

Сражение с монстрами

Сражение с монстрами — основной и самый эффективный способ прогресса: победа над ними может принести очки силы, опыт и камни для амулета. Обычные монстры обитают в «Логове» и «Поместье», а легендарные — в «Подземелье». Действия в других локациях служат для подготовки к этим сражениям.

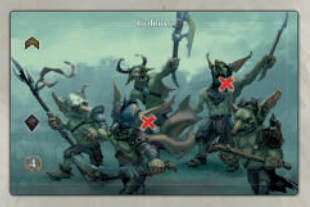
Выполняя действие в локации с монстрами, игрок выбирает карту монстра, но не переворачивает её: сначала он должен решить, какие 2 жетона оружия будет использовать в сражении с монстром.

Можно выбрать только 1 жетон или вовсе не брать оружие, но нельзя взять больше двух .
Выбрав оружие, игрок сразу передаёт следующему участнику и переворачивает карту монстра. Начинается битва.

В сражении игрок может использовать не только выбранное оружие, но также зелья и свитки .

Кроме того, если вы сражаетесь в «Логове», вы можете использовать жетон воина/рыцаря , а если сражаетесь в «Поместье» — жетон монаха/священника (подробнее в описании локаций, стр. 15–16).

В сражении игрок должен решить своеобразную головоломку с помощью доступных ему жетонов.
Чтобы победить монстра, нужно закрыть этими жетонами все уязвимые места — клетки с символами .
Также будет разумно закрыть как можно больше клеток с символами ,
поскольку незакрытые символы отнимают здоровье, даже если вы победили монстра.



Монстр 1-го уровня



Монстр 2-го уровня



Легендарный монстр

У монстров 1-го уровня 2 уязвимых места, а у монстров 2-го уровня и легендарных монстров — 3.
Монстры 2-го уровня наносят больше урона, но и дают больше очков силы. Легендарные монстры наносят столько урона, что они практически гарантированно вас убьют, если вы используете только 2 оружия без других жетонов.

Правила размещения жетонов:

1. Каждая клетка жетона оружия должна либо соответствовать клетке на карте монстра, либо находиться за её пределами.
Жетоны могут закрывать клетки только по вертикали и горизонтали — и только полностью. Наконец, жетоны не могут перекрывать друг друга.



Правильно



Неправильно



Неправильно

2. Решая задачу, игрок может перекладывать свои жетоны как угодно и сколько угодно раз, но не может менять жетоны оружия, которые выбрал до начала сражения.

3. Символы на картах закрывать нельзя.

4. Уязвимые места нельзя закрывать клетками с символом на жетонах — эти клетки жетонов предназначены только для защиты!

5) Клетка с символом ▲▲▲▲▲ на жетоне должна соприкасаться краем крайней клетки на карте монстра. Изучите примеры правильного и неправильного расположения таких жетонов:



Правильно: клетка касается края карты



Правильно: клетка за краем карты, но при этом касается края



Неправильно: клетка не касается края карты



Неправильно: клетка за краем карты, но при этом не касается края

Игрок должен оповестить других участников, когда завершит сражение, то есть разместит на карте монстра все жетоны, которые посчитает нужным. Пусть участник справа проверит, что жетоны размещены правильно, и огласит результат сражения.

Игрок сразу теряет столько здоровья, сколько символов 🩸 осталось незакрытыми. Некоторые жетоны восстанавливают здоровье.

Например, игрок, у которого 3 здоровья, получает 7 урона, но он использовал зелье исцеления (+3 здоровья) и 2 жетона с символом ❤️. Таким образом, у него остаётся 1 здоровье.

Если у персонажа после получения всего урона и применения всех эффектов не остаётся маркеров здоровья, он получает маркер бессилия 🖤 (см. раздел «Бессилие», стр. 9).

Сражение может закончиться одним из четырёх исходов: победа, истребление, отступление, поражение.

Победа

Игрок закрыл все уязвимые места ✖ монстра и сохранил хотя бы 1 здоровье — это победа. В таком случае игрок получает:

- по 1 монете 🪙 за каждый незакрытый символ монеты;
- маркеры опыта 🔺: 1 за монстра 1-го уровня, 2 за монстра 2-го уровня (за легендарных монстров игрок не получает опыт);
- саму карту монстра (в конце игры каждая карта монстра приносит указанные на ней очки силы, например 3);
- бонусы за использование оружия с особыми символами:

  камень 💎 того же цвета, что на карте, дополнительный маркер опыта 🔺 или монеты 🪙 (см. раздел «Особенности оружия», стр. 10).

  За победу над легендарным монстром игрок получает камень любого цвета (однако для этого нужно использовать оружие с соответствующей особенностью).

Истребление

Игрок закрыл все уязвимые места ✖ монстра, но потерял всё здоровье и получил маркер бессилия 🖤 (см. раздел «Бессилие», стр. 9) — это истребление. В таком случае игрок получает только карту монстра и маркеры опыта.

Помните, что за легендарных монстров игрок не получает опыта.

Игрок не получает монет, а также бонусов за использование оружия с особыми символами.

Отступление

Игрок не закрыл все уязвимые места ✕ монстра, но и не потерял всё здоровье — это отступление. В таком случае игрок не получает ни одного трофея монстра (карты, монет, опыта).

Однако если игрок правильно использовал оружие с особыми символами, он может получить дополнительные ресурсы: камень, здоровье и монеты (см. раздел «Особенности оружия», стр. 10). После этого карта монстра сбрасывается.

Поражение

Игрок не закрыл все уязвимые места ✕ монстра и потерял всё здоровье — это поражение. В таком случае игрок не получает ничего: ни трофеев монстра, ни бонусов за оружие с особыми символами. Карта монстра сбрасывается.

Вне зависимости от исхода сражения использованные зелья и свитки возвращаются в «Монастырь» и «Магическую лавку», а использованное оружие повреждается (см. раздел «Оружие», стр. 10).

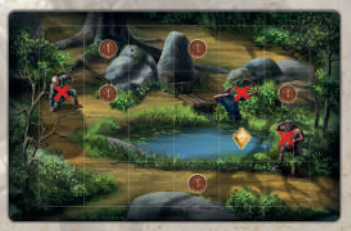
Испытания

«Испытание» — это действие, которое можно выполнить в локациях «Замок» и «Вертеп». Как и сражение с монстром, испытание — это задача, которую нужно решать с помощью оружия. Отличие в том, что испытание могут выполнить совместно несколько игроков (каждый в свой ход).

Игрок, посетивший локацию с испытанием, должен выложить на карту испытания ровно 1 жетон оружия.
Правила размещения действуют так же, как для карт монстров. Если на оружии игрока есть особые символы (камень ◆, опыт ▲ или монета ●), он может получить этот бонус (см. раздел «Особенности оружия», стр. 10).

При выполнении испытания можно дополнительно использовать свитки, зелья и навыки персонажа, однако даже с учётом этого выполнить испытание в одиночку за 1 ход довольно трудно.

Игрок обязан выложить жетон оружия, но не обязан закрывать уязвимые места на карте испытания.



Карта испытания



Ход первого игрока



Ход второго игрока — испытание выполнено!

Чтобы выполнить испытание, нужно закрыть все уязвимые места. После этого каждый игрок, который выполнял данное испытание, получает по монете за каждый незакрытый символ монеты на его карте.

Игроки забирают своё оружие с карты испытания; оно повреждается. Верните использованные свитки и зелья в соответствующие локации, где их снова можно будет купить. Уберите карту выполненного испытания под стопку испытаний.

Сразу после выполнения испытания поместите верхний маркер улучшения в соответствующую локацию: теперь вам доступно только улучшенное действие этой локации, которое обладает более мощным эффектом (см. раздел «Локации», стр. 14).

Локации

Локации определяют действия, доступные игрокам. В свой ход игрок должен переместиться в новую локацию, где может выполнить её действие. Оставаться в локации, в которой начался ход, нельзя. Таким образом, игрок обязан выбрать новую локацию, но не обязан выполнять её действие (лучше выбирать локации, где можно выполнить наиболее эффективное действие).

Некоторые навыки персонажей делают определённые локации более привлекательными для них. Также локации можно улучшать, выполняя испытания; улучшенные действия локаций доступны для всех игроков.

«Таверна» тоже является локацией, однако в ней нельзя выполнять никакие действия, поэтому в списке ниже она не упоминается.

Замок



Игрок выполняет действие «Испытание» и получает 1 маркер опыта.

Улучшение: игрок также получает 2 монеты.

Ярмарка





Игрок чинит по своему выбору не более 3 своих повреждённых оружия. Также вы можете поменять 1 камень, не вставленный в амулет, на 1 камень любого другого цвета. После обмена вы можете сразу вставить новый камень в амулет (см. раздел «Амулет», стр. 10).

Улучшение: игрок чинит всё своё оружие.

Поместье





Игрок сражается с монстром, относящимся к этой локации. Если таких монстров нет, игрок не может сразиться с другим монстром и теряет действие. Если монстров несколько, игрок может сразиться с любым из них. В этом сражении игроку помогает монах — получите жетон монаха (используется так же, как жетон оружия).

Улучшение: вместо монаха игроку помогает священник (обратная сторона жетона монаха). На этом жетоне есть символ : если игрок использует этот жетон в сражении, то восстановит 1 здоровье.

Подземелье





Игрок сражается с легендарным монстром. На видимой стороне легендарных монстров нет информации о расположении уязвимых мест, что делает сражение особенно сложным (так как выбрать оружие нужно до раскрытия карты легендарного монстра).

Победив или истребив легендарного монстра, игрок получает его карту (12 очков силы). Все легендарные монстры также дают камень любого цвета при использовании оружия с соответствующей способностью. Ни один легендарный монстр не даёт опыта.

У всех легендарных монстров 3 уязвимых места и 2 клетки с символом (их нельзя закрыть ни оружием, ни свитками, ни жетонами воинов/монахов). Также легендарные монстры наносят огромное количество урона, поэтому не стоит идти на них без полного здоровья или хотя бы зелий.

Улучшение: игрок сначала раскрывает карту легендарного монстра, а затем выбирает жетоны оружия. Это позволит лучше подготовиться к тяжёлому сражению. В любом случае карту легендарного монстра нельзя раскрыть, не вступив с ним в сражение.

Деревня





Игрок собирает местное ополчение и изгоняет всех монстров, относящихся к этой локации (см. разделы «Ночь» , стр. 8, и «Сражение с монстрами», стр. 11, чтобы ознакомиться с тем, как они там появляются). Положите эти карты в отдельный сброс: они уходят из игры.
Если игрок изгнал от 1 до 3 монстров, он получает 1 камень. Если игрок изгнал 4 монстров или больше, он получает 2 камня. Игроку доступны только камни, изображённые на картах изгнанных монстров.
Нельзя выбрать 2 камня одного цвета, если на картах есть только 1 камень этого цвета.
В дополнение к этому игрок чинит 1 повреждённое оружие.
Таким образом, игрок может прийти в деревню, даже если там некого изгонять, — просто чтобы починить оружие.

Улучшение: игрок чинит 2 жетона оружия.

Логово





Игрок сражается с монстром, относящимся к этой локации. Если таких монстров нет, игрок не может сразиться с другим монстром и теряет действие. Если монстров несколько, игрок может сразиться с любым из них. В этом сражении игроку помогает воин — получите жетон воина  (используется так же, как жетон оружия).

Улучшение: вместо воина игроку помогает рыцарь  (обратная сторона жетона воина). На этом жетоне есть символ ◇: если игрок использует этот жетон в сражении, то он может получить 1 камень (если не закроет этот символ на карте монстра)..

Вертеп





Игрок может выполнить 3 разных действия в любой последовательности. Каждое из этих действий стоит 1 монету.

Доступные действия:

1) Починить 1 оружие.

2) Восстановить 2 здоровья.

3) Принять участие в испытании — выложить жетон оружия на карту текущего испытания (см. раздел «Испытания», стр. 13).
Важно! Выполняя испытание с помощью «Вертепа», вы не получаете бонусы «Замка» (опыт и, если он улучшен, монеты). При этом вы получаете незакрытые монеты с самой карты испытания и бонусы за использование оружия с особыми символами.

Улучшение: починка оружия становится бесплатной.

Магическая лавка





Игрок чинит оружие и может купить до 3 свитков. Есть несколько типов свитков: свитки первого типа стоят 3 монеты, второго — 4 монеты, а третьего — 5 монет. В один ход нельзя купить несколько свитков с одинаковой ценой. Если игрок за одно действие купил 3 свитка (потратив 12 монет), он получает зелёный камень.

Если все свитки какого-либо типа раскуплены, в этот ход нельзя их купить. Количество свитков в «Магической лавке» ограничено (см. раздел «Подготовка к игре», стр. 2).

Купив свиток, игрок кладёт его рядом со своим планшетом. Он может использовать его в любом сражении или испытании в дополнение к оружию. Все свитки одноразовые. После сражения или испытания все использованные свитки возвращаются в «Магическую лавку». Свитки за 3 монеты закрывают 2 клетки, свитки за 4 монеты — 3 клетки, свитки за 5 монет — 4 клетки.

Улучшение: действует скидка в 2 монеты от окончательной суммы за свитки (то есть, несмотря на количество покупаемых свитков, скидка применяется только 1 раз на общую сумму покупки). Соответственно, игрок получает зелёный камень, если потратил 10 монет.

Монастырь





Игрок полностью восстанавливает здоровье и может купить 1 зелье (см. раздел «Эффекты зелий», стр. 19).

Если в монастыре нет зелий (все зелья раскуплены), больше их нельзя купить. В начале игры в монастыре доступны 5 зелий (см. раздел «Подготовка к игре», стр. 2).

Некоторые зелья при покупке дают камень. Получив камень, сразу вставьте его в амулет или положите рядом с планшетом (см. раздел «Амулет», стр. 10).



Улучшение: действует скидка в 2 монеты.

Конец игры и определение победителя в соревновательном режиме

По завершении последнего раунда каждый игрок подсчитывает свои очки силы.

Игроки получают очки силы за:

- карты поверженных монстров (?),
- заряженные секции амулета (?).

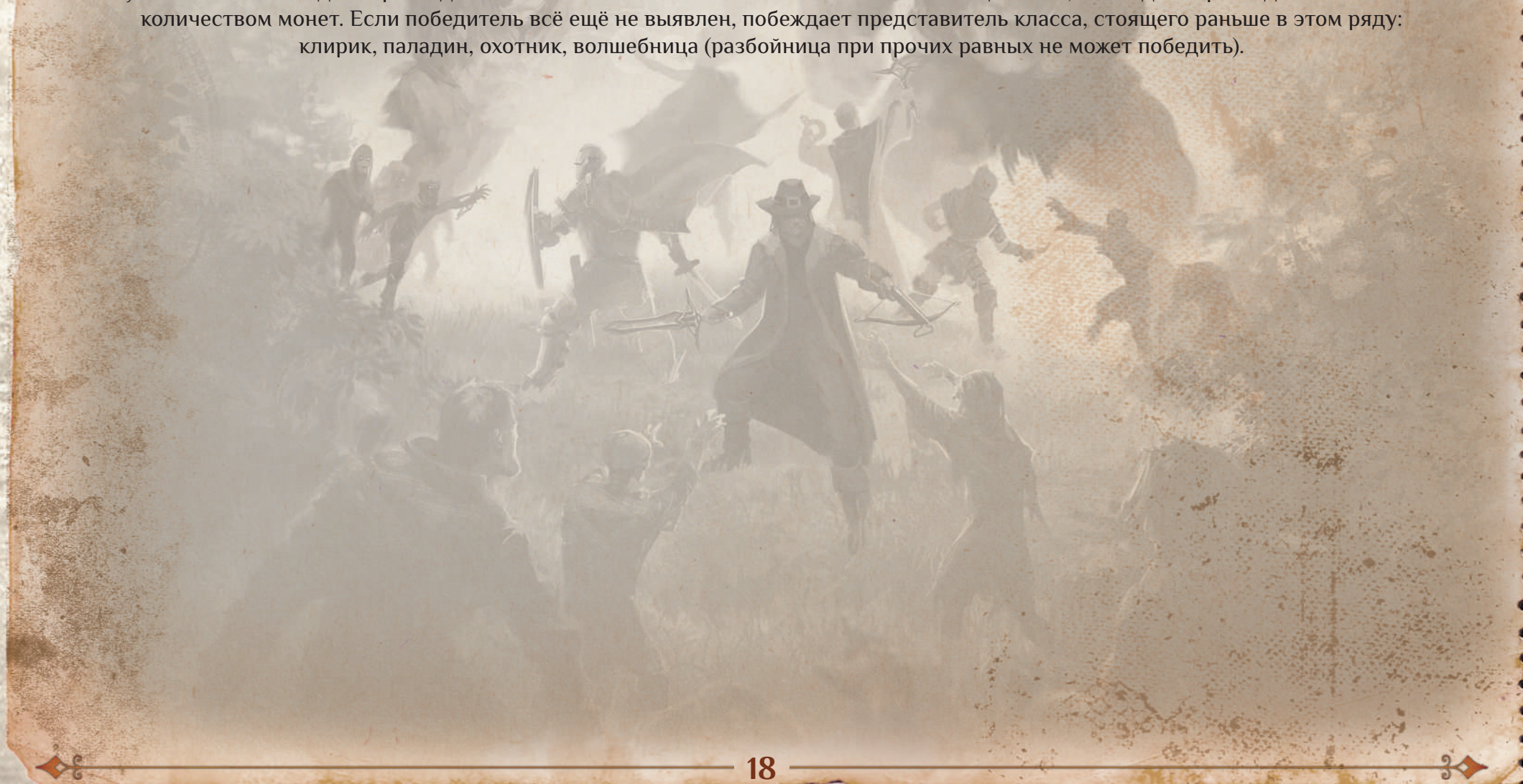
Затем игроки получают по (1):

- за каждые 5 монет,
- за каждое неповреждённое оружие в своём запасе,
- за каждое неиспользованное зелье и свиток в своем запасе,
- за каждый камень, не вставленный в амулет,
- за каждые 2 маркера опыта на самом верхнем навыке на планшете персонажа.

Наконец, каждый игрок теряет по 5 очков силы за каждый маркер бессилия, полученный в ходе партии.

Игрок, набравший больше всех очков силы, становится победителем.

В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим количеством камней. Если всё ещё ничья, побеждает претендент с наибольшим количеством монет. Если победитель всё ещё не выявлен, побеждает представитель класса, стоящего раньше в этом ряду: клирик, паладин, охотник, волшебница (разбойница при прочих равных не может победить).



Приложение

Вам необязательно читать этот раздел, чтобы начать игру. Однако, если у вас возникнет спор насчёт правил, обращайтесь к этому приложению.

Штраф за нарушение правил сражения

Если игрок раскрыл карту монстра до того, как выбрал оружие (что является нарушением правил), то игрок слева должен выбрать оружие за него. При этом он обязан выбирать оружие, закрывающее наименьшее количество клеток.

Если игрок объявил конец сражения, а проверяющий игрок заметил, что какой-либо жетон размещён неправильно, этот жетон убирается с карты монстра. Этот жетон не даёт свои бонусы. Если это был жетон оружия, оно НЕ повреждается.

Эффекты зелий

Все зелья одноразовые. После использования верните зелье в «Монастырь».



Зелье алхимии (2 монеты). Используйте в момент, когда другой игрок получает камень, чтобы получить камень такого же цвета.



Зелье богатства (1 монета). Используйте при определении исхода сражения. Получите в 2 раза больше монет за это сражение (считаются незакрытые монеты с карты монстра и с жетонов оружия).



Зелье исцеления (4 монеты). Купив это зелье, получите жёлтый камень. Используйте в любой момент игры, чтобы восстановить 3 здоровья (например, при определении исхода сражения или применении способности монстра).



Зелье ловкости (4 монеты). Купив это зелье, получите синий камень. Используйте в сражении или испытании, чтобы добавить ещё одно оружие. Это оружие нужно использовать сразу, и оно повреждается после использования.



Зелье мудрости (2 монеты). Используйте, чтобы получить 2 опыта, если вы победили монстра, но по той или иной причине не можете получить камень (он не указан на карте, или вы накрыли символ, или не использовали особое оружие). Если вы получили камень, то не можете от него отказаться, чтобы использовать это зелье.



Зелье прочности (4 монеты). Купив это зелье, получите красный камень. Используйте после сражения или испытания, чтобы защищить одно оружие от повреждения.



Зелье скрытности (2 монеты). Используйте, чтобы отменить способность монстра (только для себя), а также получить изображённый на его карте камень. Зелье можно использовать на любую способность, а не только на одноразовые и те, которые вредят вам.



Зелье смекалки (3 монеты). Используйте в сражении, чтобы на время взять повреждённое оружие другого игрока и сразу использовать его в этом сражении. Это оружие используется в дополнение к оружию, выбранному для сражения. Это зелье не запрещает изначальному владельцу чинить это оружие; если владелец хочет починить его в свой ход, ему придётся подождать, пока забравший его игрок завершит сражение. Оружие возвращается к владельцу повреждённым.



Зелья сознания (5 монет). Используйте в момент, когда ваш персонаж должен получить маркер бессилия, чтобы избежать этого. Сколько бы у вас ни было здоровья до этого, у вас остаётся 1 здоровье. Зелье можно использовать не только во время сражения: многие игровые эффекты также отнимают здоровье.



Кровь вампира (5 монет). Купив это зелье, получите чёрный камень. Используйте в фазу ночи, чтобы восстановить 4 здоровья; при этом все остальные игроки теряют 1 здоровье. Зелье можно использовать одновременно со способностями монстров: например, чтобы избежать бессилия самому и обессилить соперников, но только в фазу ночи.

Пример: игрок может использовать зелье ловкости, выполняя испытание, чтобы завершить его самостоятельно и получить особый бонус каждого использованного оружия.

Навыки персонажей

Каждый навык тем или иным образом меняет правила игры для персонажа. Иначе говоря, при конфликте с правилами текст навыка имеет приоритет.

Способности с продолжительным эффектом некоторых монстров ослабляют навыки персонажей (за одним исключением, см. раздел «Разбойница», стр. 22).

Максимально придерживайтесь буквы правил, несмотря на то, что некоторые термины похожи, а механики связаны.
Например, если навык применяется только вечером, не применяйте его ночью, а скидки в улучшенных локациях используйте только в них.

Все ночные навыки применяются согласно текущему порядку хода (начиная с игрока с жетоном полудня и далее по часовой стрелке), и только потом применяются способности ещё не уничтоженных монстров.

Эффекты навыков



Волшебница

Flip 1 unused weapon token to damage a monster

Вы можете повредить 1 невыбранное оружие, чтобы закрыть 1 уязвимое место монстра ✕ (поместите маркер опыта ▲ из общего запаса на символ на карте).

Можно использовать только 1 раз за сражение. Нельзя выбрать для этого уже повреждённое оружие.

In the evening one of your weapon tokens is not damaged in combat

После сражения в фазе вечера можете починить 1 оружие. Это должно быть оружие, которое вы использовали в этом сражении.

You may use 2 weapon tokens to complete the quest

Этот навык позволяет волшебнице в одиночку выполнять испытания, используя 2 жетона оружия. При этом применяются особые символы на каждом оружии.

Например, если волшебница использовала 2 жетона оружия с символом камня, то получит 2 камня за выполнение испытания.

When fighting legendary monsters, ignore 🛡 on your weapon

Этот навык позволяет волшебнице игнорировать символы щитов на своих жетонах оружия, но только в сражениях с легендарными монстрами.

Клирик





Игрок может потерять 2 здоровья, чтобы закрыть 1 уязвимое место монстра (поместите маркеры опыта из общего запаса на символ на карте монстра и на планшет персонажа, тем самым отметив применение навыка). Ночью уберите этот маркер.



При выполнении испытания в «Замке» можно использовать повреждённое оружие вместо готового. При этом оружие кладётся на карту готовой стороной вверх, а по завершении повреждается, как обычно.

Навык нельзя применить при выполнении испытания из «Вертепа».



Это пассивный навык (действует автоматически при выполнении условий). Ночью каждый игрок восстанавливает 1 здоровье, после чего клирик получает 2 монеты из общего запаса.



Этот навык позволяет клирику использовать жетон священника в сражении с легендарным монстром в «Подземелье» (даже если «Поместье» не улучшено).

Охотник





В фазе вечера вы можете потратить 2 монеты, чтобы закрыть 1 уязвимое место монстра (поместите монету из общего запаса на символ на карте).



Оружие, которое вы используете для выполнения испытаний, не повреждается. При этом, пока оружие лежит на карте испытания, оно всё так же недоступно.



Этот навык позволяет охотнику игнорировать символы щитов на своих жетонах оружия в сражениях с любыми монстрами.



Ночью охотник может выполнить ещё 1 сражение с монстрами (в «Логове», «Поместье» или «Подземелье», если они там есть). Охотник может выбрать любого монстра, даже легендарного. Вне зависимости от локации, в этом сражении охотнику не помогают ни воины, ни монахи.



При посещении «Ярмарки» вы можете показать другим игрокам любое количество карт монстров (оборотной стороной вверх), которых вы победили в ходе игры. За каждую показанную карту вы получаете 1 монету. Эти карты не сбрасываются; вы можете получать за них монеты при каждом посещении «Ярмарки».

Паладин





Если вы сражаетесь в фазе утра, то всегда получаете дополнительный жёлтый камень — даже если проиграли. Вы получаете его сразу же при выборе оружия для сражения.



Вы можете потерять 2 здоровья, чтобы починить 1 оружие. Этот навык можно использовать по одному разу в каждую из фаз: заря, утро, вечер и ночь. Этот навык нельзя использовать, если в результате паладин получит маркер бессилия.



Паладин получает жетоны рыцарей и священников в «Логове» и «Поместье» соответственно, даже если эти локации не улучшены.



Этот навык позволяет паладину выполнить ещё 1 действие в фазу ночи — испытание. При этом он получает бонусы использованного оружия, но не получает бонусы «Замка». Если это действие завершает испытание, паладин получает за это награду по обычным правилам. Если в «Замке» не осталось карт испытаний, этот навык не действует.



Этот навык позволяет паладину использовать три оружия в схватке с легендарными монстрами. Третий жетон оружия должен быть готовым, он размещается по обычным правилам и приносит бонусы за особые символы.

Разбойница





В фазе ночи вы можете потратить 2 монеты, чтобы починить 1 оружие.



Этот навык даёт скидку в «Вертепе». Если игрок выполняет только одно из действий этой локации, он не получает «сэкономленную» монету.



Этот навык позволяет разбойнице игнорировать символы щитов на своих жетонах оружия в сражениях с любыми монстрами в фазе вечера.



В фазе ночи вы можете получить камень любого цвета.



Этот навык позволяет разбойнице сразиться с новым легендарным монстром, даже если ячейка локации «Подземелье» пуста. Если же в колоде не осталось легендарных монстров, этот навык не действует.



Этот навык позволяет разбойнице игнорировать все способности монстров (как одноразовые, так и с продолжительным эффектом).

Кооперативный режим

В основном игра в кооперативном режиме проходит так же, как в соревновательном, однако участники выполняют совсем другие задачи.

Игроки должны совместными усилиями выполнить условия на всех картах знамений, чтобы сбросить их и защитить королевство от неминуемого зла. Также каждый игрок берёт на себя обет — карту, условия которой он должен выполнить персонально. На некоторых картах знамений также описаны условия, при которых участники могут проиграть раньше времени.

Этот режим также хорошо подходит для одиночной игры.

В кооперативном режиме очки силы не имеют значения, но игроки берут себе карты побеждённых монстров. Их количество в личном запасе игрока влияет на эффекты способностей монстров и навыков персонажей.

Кооперативный режим. Подготовка к игре

1. Задайте сложность партии, выбрав карты знамений. Эти карты разделены на 3 группы по 3 карты: зелёная, жёлтая и синяя. Из каждой группы необходимо выбрать 1 карту. Внутри группы сложность карты определяется цифрами: например, 0 — самая простая в своей группе, 2 — самая сложная. Сумма этих цифр отражает общую сложность партии: от 0 до 6. Для первой партии рекомендуется уровень сложности «0».

На картах знамений описаны условия сброса, а также условия поражения. Участники всегда проигрывают или выигрывают сообща.

2. Возьмите случайную карту сюжета. Прочтите текст на одной стороне, затем переверните карту на другую сторону и поместите её рядом с полем. Затем выложите карты знамений возле карты сюжета. Прочтите текст на картах в следующем порядке:

– зелёный раздел карты сюжета,
– текст на оборотной стороне зелёной карты знамения,
– жёлтый раздел на карте сюжета,
– текст на оборотной стороне жёлтой карты знамения,
– синий раздел на карте сюжета,
– текст на оборотной стороне синей карты знамения.

Переверните все карты знамений и внимательно прочтите описанные условия.

Определите количество легендарных монстров в колоде: оно будет указано на жёлтой карте знамения. Уберите в коробку неиспользуемые карты легендарных монстров. Либо можете добавить больше легендарных монстров, чтобы увеличить уровень сложности.

Определите количество маркеров бессилия в общем запасе: оно будет указано на синей карте знамения. Сложите эти маркеры рядом с этой картой знамения.

3. Каждый игрок получает 2 карты обета лицом вверх. Вы можете ознакомиться с картами друг друга, но условие на каждой отдельной карте может выполнить только её владелец. Каждый игрок должен выполнить условия 1 из 2 карт обетов. Если хотя бы один игрок не выполнил условия ни одного из своих обетов, все участники проигрывают (даже если все карты знамений сброшены).

Как только игрок выполняет любой свой обет, он сбрасывает обе карты. Таким образом, вы обязаны выполнить условия лишь одного обета; смотрите по ситуации, какой из них проще выполнить.

Чтобы выполнить условие обета, игрок должен выполнить действие, описанное на карте обета. Это действие выполняется в дополнение к основному действию игрока в локации. Некоторые обеты требуют выполнить действие в локации или выполнить действие ночью.

Например, по условию обета игрок должен повредить 2 оружия в фазе ночи. Если этот игрок хочет выполнить обет, у него должно быть два готовых оружия в этой фазе. Когда начинается ночь, он должен повредить эти два оружия, чтобы выполнить обет.

Завершите подготовку по правилам соревновательного режима.

Взаимодействие игроков

В кооперативном режиме игроки могут:

1. Обсуждать друг с другом совместные действия.

2. Обмениваться монетами, свитками, зельями и камнями (кроме тех, которые уже вставлены в амулет). Чтобы совершить обмен, игроки должны находиться в одной локации до или после основного действия. Наконец, оба игрока должны быть согласны на обмен.

Персонажи НЕ могут обмениваться маркерами здоровья и опыта, а также своим уникальным оружием и камнями, вставленными в амулет. Игроки могут договориться о сотрудничестве в будущем, но они не обязаны держать слово.

Новые карты испытания и легендарного монстра в начале фазы вечера

В кооперативном режиме, если в начале фазы вечера ячейка для карты испытания или легендарного монстра пустует, игроки должны выложить в неё новую карту из стопки.

Это означает, что игроки за один раунд могут уничтожить до 2 легендарных монстров и выполнить до 2 испытаний.

Конец игры

Игра завершается, если выполняется хотя бы одно условие:

- в конце раунда сброшены все карты знамений и обетов,
- выполняется условие поражения хотя бы на одной карте знамения,
- заканчивается последний раунд.

Победа игроков

Игроки побеждают, если до конца партии смогли сбросить все карты знамений и обетов.

Карты знамений

Как только выполняются условия сброса, описанные на карте знамения, сбросьте эту карту. Описанные на ней условия поражения перестают действовать.

Игроки могут нарочно не сбрасывать зелёные карты знамений, чтобы посвятить больше времени обетам, но условия поражения на этих картах при этом продолжают действовать.

Зелёные. **Зарядите нужное количество секций амулетов, чтобы сбросить эту карту.** Чтобы выполнить это условие, игроки должны в сумме зарядить указанное количество секций своих амулетов. При этом неважно, какие именно игроки и какие именно секции заряжают. Количество секций зависит от сложности карты и количества игроков.
Совет: каждый раз, когда кто-то заряжает секцию амулета, кладите на зелёную карту любой жетон из запаса, чтобы отмечать прогресс.

Жёлтые. **Победите всех легендарных монстров.** Чтобы выполнить это условие, игроки должны уничтожить всех легендарных монстров из стопки. Чтобы монстр считался уничтоженным, нужна «победа» или «истребление» (то есть все уязвимые места должны быть закрыты). Синие карты знамений сбрасываются автоматически после сброса жёлтой и зелёной карт.

Поражение

Участники проигрывают, как только выполняется условие поражения хотя бы на одной карте знамения.

Участники проигрывают, если на конец партии осталась хотя бы одна карта знамения или обета.

Пояснения по условиям поражения на картах знамений

Если в конце фазы вечера в «Поместье» находятся монстры — вы проигрываете.
Это условие проверяется после всех основных действий. Для выполнения условия достаточно одного монстра.
Если ночью какие-либо монстры вернутся в «Поместье», участники не проигрывают.
Совет: чтобы отогнать монстра, его необязательно побеждать — достаточно атаковать. Если шансов закрыть все уязвимые места нет, лучше пожертвовать здоровьем или даже получить бессилие, чем проиграть.

Если вы не уничтожили легендарного монстра в сражении, вы сразу проигрываете. Это условие приводит к поражению, если игрок, решивший сражаться с легендарным монстром, не смог закрыть все его уязвимые места.
Само по себе получение бессилия не завершает игру, но синие карты знамений ограничивают общее число маркеров бессилия, которое вы можете получить.

Если в начале последнего раунда в стопке легендарных монстров 3 или больше карт, вы проигрываете. Напомним, что в последнем раунде, как и в любом другом, игроки могут сразиться только с 2 легендарными монстрами.

Как только игроки получают в сумме 3 (4) 🖤, вы проигрываете. Как только на всех участников набирается указанное количество маркеров бессилия, они проигрывают. При этом не имеет значения, какие именно игроки получили маркеры бессилия.

Тайные обеты

Это более сложный вариант кооперативного режима для опытных игроков. В этом варианте игроки вместе заинтересованы в сбросе карт знамений, но обеты выполняет каждый сам за себя. При этом правила сброса этих карт не меняются.

Подготовка к игре. Все участники так же берут по 2 карты обетов, но не раскрывают их.

Взаимодействие игроков. Участники не могут раскрывать свои обеты и не обязаны помогать друг другу выполнять их. Вы можете просить о помощи, но не рассчитывайте, что вам её окажут.

Конец игры. Партия заканчивается, как только сброшены все карты знамений. Игроки не могут нарочно отказаться от сброса карт знамений, чтобы посвятить больше времени выполнению обетов. Игроки, которые успели выполнить обет, побеждают, а которые не успели — проигрывают.

Одиночная игра

Одиночная игра — вариация кооперативного режима. Проведите подготовку по правилам кооперативного режима со следующими исключениями:

1) Уберите из игры все карты монстров с отметкой «2+», «3+», «4+» и «5+».

2) Выложите все 10 жетонов зелий возле монастыря.

Изменения в правилах:

1. В фазе зари в игре появляются 2 монстра: один в «Логове» и один в «Поместье». Игра длится 8 раундов.

2. Если в конце фазы вечера в «Поместье» есть монстры, игрок НЕ терпит поражение (вопреки указаниям на карте знамения).

3. Каждое зелье можно использовать только один раз за партию. Использовав зелье, игрок убирает его жетон в коробку.

В остальном действуют правила кооперативного режима, включая правила победы и поражения.
Например, если игрок сбросил все карты знамений, но не смог сбросить карту обета, он проигрывает.

Авторы игры:
Алёна и Владимир Соколовы

Разработка игры:
Иван Лашин, Иван Тузовский, Андрей Колупаев

Творческий директор: Денис Пластинин

Иллюстрации: Игорь Савченко, Никита Рожков

3D-модели: Александр Савин

Оформление: Светлана Аргат

Англоязычная локализация: Игорь Козлов

Управление проектом: Роман Шамолин

Создатели игры благодарят всех тестировщиков
из команды Open borders studio.
Особая благодарность за участие в тестах и разработке:
Илья Дмитренко, Павел Ерофеев, Данил Оборин, Кирилл Филиппов,
Дмитрий Черноусов, Роман Макурин, Евгений Михайлов,
Виктор Невский, Джамиль Исимов, Галина Кириллова,
Арсений Киселёв, Николай Кузиванов и Алексей Цирюльников.

Редакция выражает благодарность Всеволоду Чернову,
Игорю Трескунову, Даниилу Яковенко, Денису Карпенко,
Андрею Черепанову, Андрею Багрикову, Роману Дженбазу
и Максиму Книшевицкому за помощь в подготовке русского издания.

©Jet games studio 2022
Печать и публикация правил, компонентов и/или иллюстраций
без письменного согласия правообладателей запрещены.